

Управление образования администрации Хабаровского муниципального района
Муниципальное бюджетное образовательное учреждение
дополнительного образования детей центр детского творчества
Хабаровского муниципального района Хабаровского края

«РЕКОМЕНДОВАНА»
Педагогическим советом
МБОУ ДОД ЦДТ
Хабаровского муниципального района
Протокол №3
от "08" сентября 2023 года

«УТВЕРЖДАЮ»
Директор МБОУ ДОД ЦДТ
Хабаровского муниципального района
 Д. В. Тумас
Приказ № 43
от "08" сентября 2023 года

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа
**«МАСТЕРСКАЯ ДЕТСКОЙ АНИМАЦИИ
«РЕЗИНОВЫЕ САПОЖКИ»**

Вид деятельности: мультипликация
срок реализации: 3 года
уровень освоения: стартовый
возраст: 8 – 12 лет

Составитель: Исакова Галина Александровна
Педагог дополнительного образования

Мирное
2023 г.

Основные характеристики ДООП

Пояснительная записка

Дополнительная общеобразовательная программа «Мастерская детской анимации «Резиновые сапожки» является неотъемлемой частью образовательной программы Муниципального бюджетного образовательного учреждения дополнительного образования детей Центра детского творчества Хабаровского муниципального района Хабаровского края и дает возможность каждому ребенку получать дополнительное образование, исходя из его интересов, склонностей и способностей.

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Мастерская детской анимации «Резиновые сапожки» разработана согласно требованиям следующих нормативных документов:

Федеральный Закон «Об образовании в Российской Федерации» от 29.12.2012 № 273-ФЗ.

Концепция развития дополнительного образования детей (утверждена распоряжением Правительства РФ от 04.09.2014 № 1726-р).

Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28.01.2021 №2 «Об утверждении санитарных правил и норм СанПиН 1.2.3685-21 «Гигиенические нормативы и требования к обеспечению безопасности и (или) безвредности для человека факторов среды обитания»;

Стратегия развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года (утверждена Распоряжением Правительства Российской Федерации от 29 мая 2015 г. № 996-р).

Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 09 ноября 2018 г. № 196 «Об утверждении порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам».

Письмо Министерства Просвещения Российской Федерации № ВБ-976/04 от 07.05.2020 «Рекомендации по внеурочной деятельности, программы воспитания и дополнительных общеобразовательных программ с применением дистанционных образовательных технологий».

Государственная программа Хабаровского края "Развитие образования в Хабаровском крае на 2013-2024 годы";

Устав МБОУ ДОД Центр детского творчества Хабаровского муниципального района Хабаровского края, утвержденный Приказом начальника Управления образования №4 от 17/01/2018 г.

По своему функциональному назначению программа «Резиновые сапожки» является общеразвивающей. Она рассчитана на детей и подростков 6-12 лет.

Направленность программы художественная, так как в ходе ее освоения дети приобщаются к искусству мультипликации, познают культуру своей и других стран, приобретают практические навыки создания художественного образа средствами анимации. Обучение по данной программе способствует развитию творческих способностей, поскольку содержание программы знакомит учащихся с разными техниками мультипликации и предоставляет возможность каждому школьнику обрести практический опыт по созданию своего собственного мультфильма.

Высокий воспитательный потенциал программы реализуется через приобщение детей к наследию мировой мультипликации и к тем культурным, национальным и духовным ценностям, которые в ней отражены.

Актуальность программы

Творческие личности во все времена определяли прогресс цивилизации, помогая людям увидеть необычное в обычных явлениях. И сегодня, важнейшим запросом общества к системе образования является формирование и развитие творческих способностей ребенка. Феномен творчества предусматривает создание нового продукта, ранее не

существовавшего. Важно научить ребенка механизму его создания, сформировать способности к творческой деятельности и мотивацию к ней. Эту задачу можно решить с помощью детской мультипликации.

Дети старшего дошкольного и младшего школьного возраста любят фантазировать и воображать, работать с различными материалами и инструментами, смотреть мультфильмы. Данная программа удовлетворяет потребности ребенка в творческой деятельности, общении с другими детьми в процессе создания нового и интересного творческого продукта — мультфильма.

Трудно найти более универсальный и целостный вид творчества, так естественно подходящий детскому возрасту, чем авторская детская мультипликация. В ней и особая структура условности, свобода в трактовке пространства и времени, и возможность использовать разнообразный арсенал выразительных средств профессионального мультипликационного кино.

Актуальность программы «Мастерская детской анимации «Резиновые сапожки» обусловлена многими факторами.

Во-первых, огромными возможностями мультипликации для развития творческих способностей ребенка. По словам болгарского режиссера Тодора Динова, «мультипликация начинается там, где кончаются возможности других видов искусства». Действительно, техники и материалы, которые используются при создании мультфильмов (рисование, лепка из пластилина, природные материалы, проволока, сыпучие материалы и т.д.), позволяют воплотить практически любой образ и воссоздать на экране любой сюжет. В мультипликационной студии практически любой ребенок может найти применение своим способностям, т.к. мультипликация предполагает различные виды деятельности, к которым относятся и работа с текстами (сочинение сценариев, адаптация сказок, стихотворений и т.д.), и художественное творчество (рисование, лепка, конструирование и моделирование), а также работа с техникой (съемка, монтаж).

Во-вторых, необходимостью приобщения современных детей к лучшим образцам российской и мировой мультипликации. Мультипликация сегодня – одно из самых быстро развивающихся видов искусства. На сегодняшний день в «копилке» мировой анимации (как российской, так и зарубежной) есть уникальные образцы, которые по праву стали классикой мирового искусства (фильмы Ю. Норштейна, Р. Качанова, Ф. Хитрука, У. Диснея, Х. Миядзаки и др.), но многие из них не востребованы в детской и юношеской аудитории.

В-третьих, доступностью разнообразных технических средств, необходимых для создания мультфильма. Фотоаппарат, штатив, компьютер становятся всё более доступными даже среди детей. Сейчас трудно представить семью, которая не располагала бы хотя бы одним из перечисленных технических средств. В этих условиях занятия мультипликацией позволяют показать детям способы разумного, бережного и полезного использования техники.

Новизна, отличительные особенности данной программы от уже существующих образовательных программ

Новизна программы «Резиновые сапожки» выражается:

- в применении проектного метода обучения, который позволяет решить сложную проблему интеграции разных предметных областей (искусства и технической деятельности) достаточно естественным путем. Когда создание конечного творческого продукта – мультфильма – рассматривается как проект, тогда освоение технического оборудования и компьютерных инструментов, которые необходимы при создании мультфильма, становится естественно встроенным в общий процесс и не требует выведения в отдельную предметную область;
- в совместной работе двух педагогов: художника (изо, дпи) и театрала (литература, актёрское мастерство). Этот союз очень органичен, т.к. мультипликация – это придумка, которая захватит зрителя, если сюжет сделан по законам литературного искусства, заставит

в неё поверить, если у создателей достаточно актёрского мастерства и способностей воплотить идею в визуальных образах, доставит зрителю эстетическое удовольствие, если у создателей м/ф есть художественный вкус.

- во включении в содержание обучения культурологических сведений о мультипликации как виде искусства, о шедеврах анимации, о знаменитых мультипликаторах с обязательной демонстрацией мультипликационных фильмов;

- программа «Резиновые сапожки» создает условия для использования в системе дополнительного образования цифровых инновационных технологий, в том числе мультипликационных и видеостудий, и поэтому в соответствии с Концепцией развития дополнительного образования детей (распоряжение Правительства Российской Федерации от 4 сентября 2014 г. № 1726-р) может считаться программой модернизационного формата.

- образовательный процесс по программе осуществляется с применением механизма социального партнерства и межведомственного взаимодействия, а именно:

- 1) программа «Резиновые сапожки» участвует в реализации проекта «Анимационный кластер Хабаровского края», в рамках которого организуется творческая, проектная и конкурсная деятельность детских мультстудий Хабаровского края;

- 2) программа «Резиновые сапожки» взаимодействует с объединением близкого профиля – Хабаровской анимационной студией «Мечталёт», творческие связи с которым реализуются через:

- посещение киноклуба «Мультиварка»,

- профориентационные экскурсии в студию «Мечталёт»,

- участие в мастер-классах.

Адресат программы:

Возраст обучающихся: 6-12 лет.

Условия набора: свободный, по желанию

Количество обучающихся в группе: 16 человек (занятия проводятся в подгруппах **не более 8 человек**, в силу специфики занятий (работа с техникой – камера, диктофоны, микрофоны, компьютеры).

Группы разновозрастные. Прелесть разновозрастных групп состоит в том, что дети помогают друг другу, дополняя друг друга, старшие делятся умением и опытом, младшие – своей безыскусной фантазией, непосредственностью.

Формы организации обучения – преимущественно в малых группах, реже общегрупповая и индивидуальная работа.

Объём и срок освоения программы

Срок. Реализации программы – 3 года

Примерный режим работы группы: занятия проводятся два раза в неделю по 2 часа.

Недельная нагрузка на ребенка составляет 4 часа.

Продолжительность образовательного процесса: 36 учебных недель (начало занятий 1 сентября, завершение 31 мая).

Объём часов по программе – 432 час.

Объём программы и режим работы.

Период	Продолжительность занятия	Кол-во занятий в неделю	Кол-во часов в неделю	Кол-во недель	Кол-во часов в год
1-й год	2 ч.	2	4 ч.	36	144 ч.
2-й год	2 ч.	2	4 ч.	36	144 ч.
3-й год	2 ч.	2	4 ч.	36	144 ч.
Итого по программе:					432 ч.

Цель и основные задачи образовательной программы

Цель программы – творческое развитие ребенка через приобщение к миру анимационного кино и создание авторских мультфильмов.

Основные задачи программы:

предметные:

- познакомить с основными сведениями по истории, теории и практике мультипликации, а также с основными техниками и способами создания мультфильмов;
- научить разработке и изготовлению персонажей, фонов и декораций, написанию сценария;
- сформировать технические навыки работы с оборудованием: установка освещения, съёмка кадров, озвучивание, монтаж и сведение видео- и звукорядов;

метапредметные:

- формировать мотивацию активного участия в творческой деятельности;
- развивать фантазию, изобретательность, логическое мышление и пространственное воображение.
- развивать регулятивные способности обучающихся (целеполагание, планирование, самооценку);
- развивать мелкую моторику рук, глазомер;

личностные:

- формировать опыт взаимоотношений среди учащихся, готовности к взаимодействию и сотрудничеству;
- содействовать воспитанию нравственной, творческой личности, способной к самосовершенствованию, стремящейся к правде, добру, красоте;
- формировать у детей установку на позитивную социальную деятельность в информационном обществе;
- развивать художественно-эстетический вкус, воспитывать интерес к лучшим образцам анимационного искусства.

Учебный план

Наименование раздела	Количество часов					
	1-й г.о.		2-й г.о.		3-й г.о.	
	теория	практика	теория	практика	теория	практика
Раздел 1. Мультфильм как вид искусства	10,5	21,5	3	3	6	10
Раздел 2. Технологии создания мультфильма	3,5	8,5	2	6	1	7
Раздел 3. Мультпроекты	9	83	6	114	6	114
Раздел 4. Организационно-диагностический	1	7	1	9	1	5
Итого :	24	120	12	132	14	130
ИТОГО ЧАСОВ ПО ПРОГРАММЕ:	144		144		144	

Структура программы

При структурировании содержания программы применяется концентрический способ, когда один и тот же содержательный раздел изучается каждый год обучения, но при этом

повторное изучение предполагает усложнение и расширение тематического поля обучения, углубление и конкретизацию отдельных его элементов.

Программа состоит из **четырёх разделов**:

I – В разделе «Мультфильм как вид искусства» представлены задания, которые ориентированы на субъектный опыт, чувства, результат представления детей о содержании анимационного творчества.

II – В разделе «Технология съёмки мультфильма» дети знакомятся с процессом, этапами, техническими и художественными средствами создания мультфильмов в различных видах анимации (пластилиновой, кукольной, перекладной, песочной и др.). Это некая проба работы с материалами и оборудованием. Дети учатся работать на специальном оборудовании: съёмочном (камера, штатив), осветительном, осваивают программы для съёмки Dragonframe и Stop Motion, монтажную программу Movavi и Inshot.

III – В разделе «Мультпроекты» представлены учебные проекты по созданию мультфильмов в разных анимационных техниках. В среднем за год реализуется 4-6 проектов.

IV – В раздел «Организационно-диагностический» включены вводные и итоговые занятия и мероприятия по контролю уровня освоения программы.

По годам обучения содержание обучения структурировано следующим образом.

Первый год обучения включает в себя азы мультипликации. Особенностью обучения на первом этапе является знакомство детей с лучшими образцами отечественной мультипликации.

Проводится как работа над сверхкороткими бессюжетными мультфильмами, в которых происходит только одно какое-то интересное движение, так и создание коротких мультфильмов с сюжетом, определенным детьми (с использованием стихов, басен, коротких рассказов и т.п.). Учащиеся знакомятся с оборудованием – видеокамерой, софитами, штативами – и учатся его правильно устанавливать и использовать.

Второй год обучения. Обучающиеся применяют технические средства и уже знакомые технологии создания мультфильмов, в основном, на основе сценариев собственного сочинения. Им предоставляется большая самостоятельность в изготовлении декораций и реквизита, съёмке кадров мультфильма, в компьютерной обработке собранных материалов, в выстраивании медийного итогового продукта – мультфильма.

Третий год обучения. Углубление знаний об анимации и драматургии выражается в том, что дети уже не используют готовые сюжеты и не копируют ранее придуманные техники, а предлагают для съёмки собственные истории и свое видение для их воплощения на экране. Начинается работа над индивидуальными творческими проектами, когда один из учащихся как автор своего мультфильма может привлекать других детей на роли оператора, аниматора, монтажера, и одновременно сам может помогать в разных качествах другим ученикам осуществлять их собственные проекты. Обучающиеся знакомятся с технологией записи музыки осваивают технику озвучивания мультфильма (микрофоны, монтажные программы).

Содержание обучения

ПЕРВЫЙ ГОД ОБУЧЕНИЯ

Раздел 1. Мультфильм как вид искусства

Тема 1.1. Композиция, крупность плана.

Теория. Понятие композиции, крупности плана. Крупность плана в фотографии, кино и мультфильме.

Практика. Дидактическая игра «Определи крупность плана». Отработка навыков создания разной крупности плана при съемке фотографий. Зарисовка персонажей при помощи планов разной крупности.

Тема 1.2. Сюжет и персонажи мультфильма.

Теория. Понятие сюжета в литературном произведении. Понятие конфликта. Виды конфликта. Каким должен быть персонаж мультфильма. Основные характеристики персонажа. Внешность персонажа, одежда. Понятие «эскиз».

Практика. Отработка навыков написания короткой истории. Составление характеристики любимого мультипликационного героя. Разработка эскиза персонажа.

Тема 1.3. Шедевры рисованной анимации. Создание элементарной рисованной анимации.

Теория. Основные принципы и сложности в создании рисованной анимации. «Ожившая живопись» мультипликатора Александра Петрова. Материалы и инструменты для создания рисованной анимации «маслом по стеклу».

Практика. Просмотр и обсуждение мультфильмов А. Петрова. Создание простейшей анимации на стекле. Съемка, монтаж и просмотр.

Тема 1.4. Наследие отечественной мультипликации.

Теория. Первые русские мультфильмы. Знакомство с технологией первых мультфильмов. Основные вехи развития советской мультипликации. Самые яркие современные русские мультипликационные проекты: «Смешарики», «Гора самоцветов»

Практика. Просмотр первых русских мультфильмов. Просмотр советских мультфильмов.

Тема 1.5. Наследие мировой мультипликации.

Теория. Наследие Уолта Диснея. Знакомство с основными вехами творческой жизни Уолта Диснея. Современное состояние студии «Дисней». Японская анимация. Знакомство с понятиями «анимэ» и «манга». Творчество Хаяо Миядзаки.

Практика. Просмотр фрагментов мультфильмов Уолта Диснея разных временных периодов. Просмотр отрывков мультфильмов Хаяо Миядзаки.

Раздел 2. Технологии создания мультфильма

Тема 2.1. Материалы и инструменты для создания мультфильма. Основные принципы использования фотоаппарата и компьютера.

Теория. Материалы и оборудование, необходимые для создания мультфильма: пластилин, бумага, краски, фотоаппарат, штатив, компьютер.

Практика. Проба работы с материалами и оборудованием. Съемка фотографий и составление из них слайд-шоу на компьютере.

Тема 2.2. Понятие мультфильма. Что такое мультфильм.

Теория. Понятие мультфильма. История появления мультфильмов, первые мультфильмы.

Практика. Просмотр первых мультфильмов (реж. Старевич). Создание простейшего эффекта движения на бумаге.

Тема 2.3. Основные техники создания мультфильмов.

Теория. Основные техники создания мультфильмов: пластилиновые мультфильмы, кукольные мультфильмы, песочная, рисованная анимация, техника перекладки.

Практика. Отработка основных приёмов каждой техники.

Тема 2.4. Элементарные движения персонажа и способы их создания.

Практика. Отработка навыков создания элементарных движений персонажа: походка, движение рук, моргание, движение губ.

Раздел 3. Мультпроекты

Тема 3.1. Проект мультфильма без слов «Фантазийная осень» из природных материалов.

Этап 1. Разработка сюжета мультфильма

Практика. Просмотр существующих мультфильмов на тему «Осень», созданных в мастерской ранее. Выбор героя (животного), разработка сюжета мультфильма.

Этап 2. Эскиз персонажей и декораций.

Практика. Сбор наглядного материала о внешнем виде животного и среды его обитания. Разработка эскиза персонажей и декораций.

Этап 3. Составление раскадровки мультфильма.

Теория. Понятие раскадровки и ее назначения.

Практика. Составление раскадровки мультфильма.

Этап 4. Изготовление персонажей и декораций.

Теория. Способы создания устойчивости объектов из пластилина и картона.

Практика. Изготовление персонажей, декораций и всех объектов мультфильма из пластилина, бумаги, картона и т.д. в соответствии с раскадровкой.

Этап 5. Съемка мультфильма.

Практика. Съемка мультфильма по кадрам в соответствии с раскадровкой. Установка съемочного оборудования: штатив, камера. Установка освещения.

Этап 6. Монтаж мультфильма.

Теория. Интерфейс монтажной программы Movavi, простейшие функции. Правила звукового оформления фильма. Правила оформления титров.

Практика. Монтаж снятых кадров в соответствии с раскадровкой. Монтаж звука. Запись готового фильма.

Этап 7. Просмотр и обсуждение мультфильма.

Теория. Правила просмотра фильма. Правила заполнения зрительских карт.

Практика. Просмотр и обсуждение мультфильма. Заполнение зрительских карт и рефлексивных листов участниками проекта. Коллективное обсуждение итогов проекта: выявление достоинств и недостатков проекта.

Тема 3.2. Проект мультфильма «Сказки Земли» в технике пластилиновой анимации на плоскости.

Этап 1. Мультфильмы-коллажи.

Теория. Понятие мультфильма-коллажа.

Практика. Просмотр заставок к мультфильмам «Гора самоцветов». Выбор страны, по чьим сказкам будет создан мультфильм.

Этап 2. Выбор сказок для проектирования.

Практика. Чтение сказок (литературных и авторских) выбранной страны. Выбор 5 понравившихся сказок.

Этап 3. Написание текста к мультфильму.

Теория. Основные принципы написания короткой истории.

Практика. Написание краткого переложения 5-ти выбранных сказок.

Этап 4. Эскиз персонажей и декораций.

Практика. Составление списка персонажей. Сбор наглядного материала о внешнем виде персонажей выбранных сказок. Разработка эскиза персонажей и декораций.

Этап 5. Составление раскадровки мультфильма.

Практика. Составление раскадровки мультфильма и переходов между сценами.

Этап 6. Изготовление персонажей, декораций и фона.

Теория. Особенности лепки пластилиновых объектов на плоскости. Способы изготовления фона.

Практика. Изготовление персонажей, декораций и всех объектов мультфильма из пластилина на плоскости, бумаги, картона и т.д. в соответствии с раскадровкой.

Этап 7. Съемка мультфильма.

Практика. Съемка мультфильма по кадрам в соответствии с раскадровкой и простейшими принципами монтажа. Установка съемочного оборудования. Установка освещения.

Этап 8. Запись звука.

Практика. Проведение кастинга среди желающих записать текст. Запись текста с отработкой эмоциональной окраски и расстановки логических акцентов при художественном чтении.

Этап 9. Монтаж мультфильма.

Практика. Монтаж снятых кадров в соответствии с раскадровкой. Монтаж звука. Запись готового фильма.

Этап 10. Просмотр и обсуждение мультфильма.

Практика. Просмотр и обсуждение мультфильма. Заполнение зрительских карт и рефлексивных листов участниками проекта. Коллективное обсуждение итогов проекта: выявление достоинств и недостатков проекта.

Тема 3.3. Проект мультфильма «Кем мы станем» в технике перекладки.

Этап 1. Выбор персонажей для мультфильма.

Теория. Знакомство с миром профессий.

Практика. Выбор персонажей для мультфильма – 5 профессий.

Этап 2. Написание текста к мультфильму.

Практика. Сбор и систематизация материалов о профессиях. Написание рассказа о 5-ти выбранных профессиях.

Этап 3. Составление раскадровки мультфильма.

Практика. Составление раскадровки мультфильма.

Этап 4. Изготовление персонажей и фона.

Теория. Знакомство с понятиями «композиция», «пропорция», «сочетание цветов».

Практика. Рисование и вырезание персонажей. Изготовление фона.

Этап 5. Съемка мультфильма.

Практика. Съемка мультфильма по кадрам в соответствии с раскадровкой. Установка съемочного оборудования. Установка освещения.

Этап 6. Запись звука.

Практика. Элементарные упражнения для улучшения дикции. Проведение кастинга среди желающих записать текст. Запись текста. Установка микрофонов.

Этап 7. Монтаж мультфильма.

Практика. Монтаж снятых кадров в соответствии с раскадровкой в монтажной программе «Movavi». Монтаж звука. Запись готового фильма.

Этап 8. Просмотр и обсуждение мультфильма.

Практика. Просмотр и обсуждение мультфильма. Заполнение зрительских карт и рефлексивных листов участниками проекта. Коллективное обсуждение итогов проекта: выявление достоинств и недостатков проекта.

Тема 3.4. Проект мультфильма «Рождество в стихах» в технике песочной анимации

Этап 1. Выбор стихотворения для мультфильма. Подготовительная работа.

Практика. Чтение различных вариантов стихотворений о Рождестве русских авторов, выбор одного стихотворения. Подготовка материалов и инструментов, фона для съемки мультфильма.

Этап 2. Составление раскадровки мультфильма.

Теория. Основные образы, присущие празднику Рождества (Вифлеемская звезда, вертеп, животные и т.д.).

Практика. Составление раскадровки мультфильма в соответствии со стихотворением.

Этап 3. Съемка мультфильма.

Практика. Съемка мультфильма по кадрам в соответствии с раскадровкой. Установка и применение съемочного оборудования. Установка освещения.

Этап 4. Запись звука.

Теория. Оборудование, необходимо для записи звука. Основные правила, которые необходимо соблюдать при записи звука.

Практика. Проведение кастинга среди желающих записать стихотворение. Запись стихотворения.

Этап 5. Монтаж мультфильма.

Теория. Простейшие принципы монтажа.

Практика. Монтаж снятых кадров в соответствии с раскадровкой. Монтаж звука. Запись готового фильма.

Этап 6. Просмотр и обсуждение мультфильма.

Практика. Просмотр и обсуждение мультфильма. Заполнение зрительских карт и рефлексивных листов участниками проекта. Коллективное обсуждение итогов проекта: выявление достоинств и недостатков проекта.

Раздел 4. Организационно-диагностический

Тема 4.1. Вводное занятие. Техника безопасности. Входная диагностика.

Теория. Цели, задачи, основные виды деятельности в творческой мастерской. Техника безопасности на занятиях и переменах, техника безопасности при работе с оборудованием и материалами.

Практика. Знакомство с детьми. Инструктаж по правилам поведения на занятиях. Экскурсия детей по учреждению, знакомство с аудиториями, другими объединениями. Просмотр мультфильмов, созданных учащимися мастерской ранее. Планирование работы на учебный год.

Входная диагностика. Входная анкета-тест «Что я знаю о мультфильмах».

Тема 4.2. Промежуточная диагностика.

Практика. Анализ готовых мультфильмов. Анкетирование-тест «Мои успехи в первом полугодии».

Тема 4.3. Итоговые занятия. Итоговая диагностика.

Практика. Промежуточная аттестация: презентация творческих проектов, созданных в течение учебного года. Праздничное чаепитие, посвященное окончанию учебного года. Коллективное обсуждение итогов учебного года. Просмотр лучших проектов.

Итоговая диагностика. Анализ готовых работ. Анкетирование-рефлексия «Чему я научился за год».

ВТОРОЙ ГОД ОБУЧЕНИЯ

Раздел 1. Мультфильм как вид искусства

Тема 1.1. Мышление картинками. Комиксы.

Теория. Понятие комикса. Принцип мышления картинками. Связь комиксов и мультфильмов. Комиксы и мультфильмы «Marvel» и «DC». Основные правила построения комиксов.

Практика. Просмотр комиксов. Просмотр и сравнение отрывков из мультфильмов, снятых по известным комиксам. Создание комиксов на тему «Как я провел лето». Рисование комиксов, презентация и обсуждение созданных работ в группе.

Тема 1.2. Художник-мультипликатор как профессия.

Теория. Творческие задачи, которые решает художник-мультипликатор.

Практика. Просмотр мультфильмов проекта «Гора самоцветов». Мастер-класс художника-мультипликатора.

Раздел 2. Технологии создания мультфильма

Тема 2.1. Основы построения сценария. Сюжет. Диалоги

Теория. Правила построения сюжета. Основные элементы сюжета мультфильма. Правила построения диалогов.

Практика. Упражнение «5 строчек». Упражнение «Диалоги».

Тема 2.2. Нетрадиционные техники лепки.

Практика. Отработка навыков лепки в нетрадиционных техниках: лепки из кругов (пластилиновая мозаика), лепка при помощи шприца. Экспериментирование с пластилином.

Раздел 3. Мультпроекты

Тема 3.1. Проект мультфильма «Русские легенды».

Этап 1. Выбор сюжета и техники.

Практика. Знакомство с мифами и легендами России (казачьи легенды, легенды жигулевских гор и т.д.). Выбор техники исполнения мультфильма. Изготовление персонажей и фона.

Этап 2. Съемка мультфильма.

Теория. Элементарные правила освещения предметов при съемке.

Практика. Съемка мультфильма по кадрам. Установка съемочного оборудования. Установка освещения.

Этап 3. Монтаж мультфильма.

Теория. Функции программы «Movavi», необходимые для создания титров.

Практика. Монтаж снятых кадров. Монтаж звука. Запись готового фильма.

Этап 4. Просмотр и обсуждение мультфильма.

Практика. Просмотр и обсуждение мультфильма. Заполнение зрительских карт и рефлексивных листов участниками проекта. Коллективное обсуждение итогов проекта: выявление достоинств и недостатков проекта.

Тема 3.2. Проект «Музыкальный клип».

Этап 1. Подготовительная работа.

Теория. Основные особенности музыкального клипа.

Практика. Выбор песни для производства клипа. Выбор техники (пластилиновый, песочный, перекладка).

Этап 2. Составление раскадровки.

Теория. Особенности видеоряда музыкальных клипов.

Практика. Составление раскадровки мультфильма с учетом текста выбранной песни.

Этап 3. Изготовление героев, декораций и фона.

Теория. Основные конструктивные элементы внешности персонажа (в зависимости от выбранной техники).

Практика. Составление списка персонажей, разработка эскизов, изготовление персонажей, декораций и фона.

Этап 4. Съемка мультфильма.

Практика. Съемка мультфильма по кадрам в соответствии с раскадровкой.

Этап 4. Монтаж мультфильма.

Теория. Способы увеличения (уменьшения) громкости звука в программе Movavi.

Практика. Монтаж снятых кадров. Запись готового фильма.

Этап 5. Просмотр и обсуждение мультфильма.

Практика. Просмотр и обсуждение мультфильма. Заполнение зрительских карт и рефлексивных листов участниками проекта. Коллективное обсуждение итогов проекта: выявление достоинств и недостатков проекта.

Тема 3.3. Проект по изготовлению стенгазеты «Мой любимый мультфильм».

Этап 1. Подготовительный и поисковый.

Практика. Формирование проектных групп. Выбор любимого мультфильма. Сбор графического и текстового материала о выбранном мультфильме.

Консультация. Основные периоды и направления развития анимации.

Этап 2. Практический.

Практика. Изготовление стенгазеты.

Консультация. Основные элементы стенгазеты (заголовок, слоган, иллюстрации, текст).

Этап 3. Презентационный.

Практика. Презентация изготовленных стенгазет группе. Обсуждение и выбор лучшей стенгазеты. Коллективное подведение итогов проекта.

Консультация. Основные правила устного выступления.

Тема 3.4. Проект-мультибусы «Весенние праздники»

Этап 1. Подготовительный и поисковый

Практика. Распределение на проектные группы. Проведение лотереи по выбору праздника и техники исполнения мультфильма. Сбор материалы о празднике. Написание короткого текста о празднике.

Консультация. Традиции некоторых весенних праздников (Пасха, День Победы, 8 марта, 1 мая). Традиционные символы праздников и их изображения.

Этап 2. Практический.

Практика. Составление раскадровки с учетом эскизов и выбранной техники мультфильма. Изготовление героев и декораций, элементов фона в соответствии с раскадровкой. Съемка мультфильма по кадрам в соответствии с раскадровкой. Запись звука. Монтаж снятых кадров. Запись готового фильма.

Этап 3. Презентационный.

Практика. Просмотр и обсуждение мультфильма. Заполнение зрительских карт и рефлексивных листов участниками проекта. Коллективное обсуждение итогов проекта: выявление достоинств и недостатков проекта.

Тема 3.5. Проект мультфильма с одним главным героем «Вокруг света»

Этап 1. Подготовительная работа.

Теория. Отличительные особенности народных традиций разных стран.

Практика. Разработка концепции персонажа. Выбор стран. Написание текста для мультфильма. Выбор техники мультфильма.

Этап 2. Составление раскадровки.

Теория. Повторение понятия «переход» между сценами.

Практика. Составление раскадровки мультфильма с учетом выбранной техники.

Этап 3. Изготовление персонажей, фона, декораций.

Теория. Изображение различных традиционных предметов выбранных стран (одежда, музыкальные инструменты и т.д.). Пейзажи, свойственные для той или иной страны.

Практика. Составление списка персонажей, разработка эскизов, изготовление персонажей, декораций и фона.

Этап 4. Съемка мультфильма.

Теория. Необходимость устойчивого положения камеры (фотоаппарата), последствия неустойчивого положения. Правила установки фотоаппарата на штатив.

Практика. Съемка мультфильма по кадрам в соответствии с раскадровкой.

Этап 5. Запись звука.

Теория. Элементарные правила для записи звука без шумов.

Практика. Проведение кастинга среди желающих записать текст. Запись текста.

Этап 6. Монтаж мультфильма.

Теория. Функции программы «Movavi» для замедления (ускорения) видео.

Практика. Монтаж снятых кадров. Запись готового фильма.

Этап 7. Просмотр и обсуждение мультфильма.

Практика. Просмотр и обсуждение мультфильма. Заполнение зрительских карт и рефлексивных листов участниками проекта. Коллективное обсуждение итогов проекта: выявление достоинств и недостатков проекта.

Тема 3.6. Проект «Мой мультфильм»

Этап 1. Подготовительный.

Практика. Формирование проектных групп. Выбор темы, разработка сюжета, героев мультфильма, написание диалогов. Выбор техники мультфильма. Определение, каких знаний и умений не хватает для создания мультфильма.

Консультация. Технологии разработки сюжета без заданной темы.

Этап 2. Поисково-аналитический.

Практика. Составление списка персонажей. Разработка эскизов персонажей, крупных декораций, элементов фона.

Консультация. Пропорции персонажей. Соотношение персонажей и декораций, элементов фона.

Этап 3. Практический.

Практика. Составление раскадровки с учетом эскизов и выбранной техники мультфильма. Изготовление героев, декораций, фона в соответствии с эскизами и раскадровкой.

Съемка мультфильма в соответствии с раскадровкой.

Запись голоса (при необходимости) и подбор музыкального оформления для мультфильма.

Монтаж снятых кадров. Монтаж звука. Запись готового фильма.

Консультации. Определение основных сюжетных точек.

Особенности конструктивных элементов персонажей и декораций в зависимости от выбранной техники мультфильма. Способы создания устойчивости объектов.

Соблюдение правил крупности плана, сменяемости планов.

Соблюдение правил умеренности при звуковом оформлении мультфильма.

Этап 4. Презентационный.

Практика. Просмотр и обсуждение мультфильма. Заполнение зрительских карт и рефлексивных листов участниками проекта. Коллективное обсуждение итогов проекта: выявление достоинств и недостатков проекта.

Консультация. Анализ качества выполнения проекта.

Раздел 4. Организационно-диагностический

Тема 4.1. Вводное занятие. Техника безопасности.

Теория. Вводное занятие. Повторение техники безопасности при работе с материалами и оборудованием, правила поведения на занятиях и переменах.

Практика. Инструктаж по правилам поведения на занятиях. Планирование работы мастерской на учебный год. Знакомство с календарем конкурсных мероприятий. Составление индивидуального плана проектной деятельности на год. Оформление проектной папки.

Входная диагностика. Входная диагностика «Мультфильмы: кто и как их делает».

Тема 4.2. Промежуточная диагностика.

Практика. Анкетирование-тест «Мои успехи».

Тема 4.3. Итоговые занятия. Итоговая диагностика.

Теория. Краткий обзор классификации Ж.Польти «36 драматических ситуаций».

Практика. Промежуточная аттестация: презентация проектов, созданных в течение учебного года. Домашнее задание на лето: заполнение рабочих тетрадей «36 драматических ситуаций»: пробное выполнение первой ситуации. Участие в отчётном концерте МБОУ ДОД ЦДТ. Праздничное чаепитие. Подведение итогов всего учебного года. Просмотр лучших мультфильмов года.

Итоговая диагностика. Анкетирование-рефлексия «Чему я научился за год». Анализ творческих работ.

ТРЕТИЙ ГОД ОБУЧЕНИЯ

Раздел 1. Мультфильм как вид искусства

Тема 1.1. Сценарий мультфильма: 36 драматических ситуаций Жоржа Польти.

Теория. 36 драматических ситуаций Жоржа Польти.

Практика. Коллективная проверка домашнего задания (заполненных за лето рабочих тетрадей «36 драматических ситуаций»).

Тема 1.2. Великие мультипликаторы. Российские мультипликаторы.

Теория. Знакомство с творчеством отечественных мультипликаторов (В. Старевич, А. Александров, Ф. Хитрук, Р. Качанов, Ю. Норштейн, А. Петров и др.).

Практика. Просмотр и обсуждение работ российских мультипликаторов.

Тема 1.3. Великие мультипликаторы. Зарубежные мультипликаторы.

Теория. Знакомство с творчеством зарубежных мультипликаторов (У. Дисней, У Ханна и Д. Баребера, Х. Миядзаки, Т. Бартон).

Практика. Просмотр и обсуждение работ зарубежных мультипликаторов.

Раздел 2. Технологии создания мультфильма

Тема 2.1. Эксперимент «Делаем пластилин сами».

Теория. Состав промышленного и самодельного пластилина. Материалы и инструменты для изготовления пластилина. Преимущества и недостатки самодельного пластилина по сравнению с промышленным.

Практика. Изготовление самодельного пластилина. Лепка различных фигур из самодельного пластилина.

Тема 2.2. Компьютерные спецэффекты при монтаже.

Теория. Возможности создания спецэффектов с помощью компьютерной программы Movavi

Практика. Упражнения по созданию спецэффектов в программе Movavi.

Раздел 3. Мультпроекты Тема 3.1. Проект «Учебное кино».

Этап 1. Разработка сюжета и выбор техники исполнения мультфильма.

Теория. Основные составляющие части сюжета мультфильма.

Практика. Разработка сюжета мультфильма. Выбор техники исполнения мультфильма.

Этап 2. Составление раскадровки.

Практика. Составление раскадровки мультфильма с учетом выбранной техники.

Этап 3. Изготовление героев и декораций, элементов фона.

Практика. Изготовление героев и декораций, элементов фона в соответствии с раскадровкой.

Этап 4. Съемка мультфильма.

Практика. Съемка мультфильма по кадрам в соответствии с раскадровкой.

Этап 5. Запись звука.

Теория. Ошибки, которые следует избегать при записи звука.

Практика. Проведение кастинга среди желающих записать голос. Запись текста.

Этап 6. Монтаж мультфильма.

Теория. Случаи, при которых кадры не монтируются друг с другом.

Практика. Монтаж снятых кадров. Запись готового фильма.

Этап 7. Просмотр и обсуждение мультфильма.

Практика. Просмотр и обсуждение мультфильма. Заполнение зрительских карт и рефлексивных листов участниками проекта. Коллективное обсуждение итогов проекта: выявление достоинств и недостатков проекта.

Тема 3.2. Проект «Анимационное поздравление с новым годом» в технике рисованной анимации.

Этап 1. Принципы рисования маслом на стекле.

Теория. «Ожившая живопись» Александра Петрова. Принципы рисования маслом по стеклу. **Практика.** Просмотр учебного фильма «В мастерской А.Петрова». Разработка короткого поздравления с новым годом. Составление эскизов.

Этап 2. Съемка мультфильма.

Теория. Особенности освещения съемочной площадки при съемке на стекле.

Практика. Съемка мультфильма по кадрам в соответствии с раскадровкой.

Этап 3. Монтаж мультфильма.

Теория. Компьютерные переходы между кадрами.

Практика. Монтаж снятых кадров. Монтаж звука. Запись готового фильма.

Этап 4. Просмотр и обсуждение мультфильма.

Практика. Просмотр и обсуждение мультфильма. Заполнение зрительских карт и рефлексивных листов участниками проекта. Коллективное обсуждение итогов проекта: выявление достоинств и недостатков проекта.

Тема 3.3. Проект мультфильма «Анимационные открытки» к 23 февраля и 8 марта.

Этап 1. Разработка сюжета и сценария мультфильма. Выбор техники исполнения мультфильма.

Теория. Композиция сценария.

Практика. Разработка сценария для мультфильма. Выбор техники исполнения мультфильма.

Этап 2. Составление раскадровки.

Теория. Принципы схематичного рисования персонажей в раскадровке с разных ракурсов.

Практика. Составление раскадровки мультфильма в соответствии с выбранной техникой исполнения мультфильма.

Этап 3. Изготовление героев, декораций, элемента фона.

Практика. Изготовление героев и декораций, элементов фона в соответствии с раскадровкой и использованием нетрадиционных техник лепки и рисования.

Этап 4. Съемка мультфильма.

Теория. Основные принципы создания неподвижности фона, персонажей и декораций при съемке мультфильма.

Практика. Съемка мультфильма по кадрам в соответствии с раскадровкой.

Этап 5. Запись звука.

Теория. Оптимальное расстояние микрофона от актера во время записи звука.

Практика. Проведение кастинга среди желающих записать голос. Запись текста.

Этап 6. Монтаж мультфильма.

Теория. Основные программы для воспроизведения видео на компьютере.

Практика. Монтаж снятых кадров. Монтаж звука. Запись готового фильма.

Этап 7. Просмотр и обсуждение мультфильма.

Практика. Просмотр и обсуждение мультфильма. Заполнение зрительских карт и рефлексивных листов участниками проекта. Коллективное обсуждение итогов проекта: выявление достоинств и недостатков проекта.

Тема 3.4. Проект мультфильма «Свободная тема»

Этап 1. Разработка сюжета и сценария мультфильма. Выбор техники исполнения мультфильма.

Теория. Повторение материала о видах конфликта в драматическом произведении.

Раскадровки известных мультфильмов. Понятие «аниматик».

Практика. Разработка сценария для мультфильма. Выбор техники исполнения мультфильма.

Этап 2. Составление раскадровки.

Теория. Раскадровки известных мультфильмов. Аниматик.

Практика. Составление раскадровки мультфильма в соответствии с выбранной техникой исполнения мультфильма.

Этап 3. Изготовление героев, декораций, элемента фона.

Теория. Эскизы персонажей известных мультфильмов.

Практика. Изготовление героев и декораций, элементов фона в соответствии с раскадровкой.

Этап 4. Съемка мультфильма.

Теория. Дополнительное съемочное оборудование в профессиональных студиях.

Практика. Съемка мультфильма по кадрам в соответствии с раскадровкой.

Этап 5. Запись звука.

Теория. Озвучивание фильмов в профессиональных студиях.

Практика. Проведение кастинга среди желающих записать голос. Запись текста.

Этап 6. Монтаж мультфильма.

Практика. Монтаж снятых кадров. Использование программы Adobe After Effect для создания специальных эффектов в мультфильме. Монтаж звука. Запись готового фильма.

Этап 7. Просмотр и обсуждение мультфильма.

Практика. Просмотр и обсуждение мультфильма. Заполнение зрительских карт и рефлексивных листов участниками проекта. Коллективное обсуждение итогов проекта: выявление достоинств и недостатков проекта.

Тема 3.5. Проект мультфильма «Русская классика»

Этап 1. Выбор материала для мультфильма. Выбор техники исполнения мультфильма.

Теория. Знакомство с музыкальными миниатюрами русских классиков (Чайковский «Детский альбом», Прокофьев «Петя и Волк», Мусоргский «Картинки с выставки»)

Практика. Прослушивание музыкальных произведений. Рисование под музыку. Составление краткого сценария будущего мультфильма. Выбор техники исполнения мультфильма.

Этап 2. Составление раскадровки.

Практика. Определение основных сюжетных точек, темы и идеи произведения. Составление раскадровки мультфильма в соответствии с выбранной техникой исполнения мультфильма.

Этап 3. Изготовление героев и декораций, элементов фона.

Теория. Словесный портрет героев. Иллюстрации произведения.

Практика. Изготовление героев и декораций, элементов фона в соответствии с раскадровкой.

Этап 4. Съемка мультфильма.

Практика. Съемка мультфильма по кадрам в соответствии с раскадровкой.

Этап 5. Запись звука.

Теория. Правила записи диалогов.

Практика. Проведение кастинга среди желающих записать голос. Запись текста.

Этап 6. Монтаж мультфильма.

Практика. Монтаж снятых кадров. Монтаж звука. Запись готового фильма.

Этап 7. Просмотр и обсуждение мультфильма.

Практика. Просмотр и обсуждение мультфильма. Заполнение зрительских карт и рефлексивных листов участниками проекта. Коллективное обсуждение итогов проекта: выявление достоинств и недостатков проекта.

Тема 3.6. Проект «Сказка о резиновых сапожках».

Этап 1. Формирование сериала о приключениях Резиновых сапожек.

Теория. Понятие сериал. Известные мультсериалы. Сквозная тема или отдельные истории.

Практика. Вспоминание сказок и мультфильмов про обувь. Поиск литературных сказок о резиновых сапожках. Сочинение своих историй.

Этап 2. Составление раскадровки.

Практика. Определение основных сюжетных точек, темы и идеи произведения. Составление раскадровки мультфильма в соответствии с выбранной техникой исполнения мультфильма.

Этап 3. Изготовление героев и декораций, элементов фона.

Теория. Словесный портрет героев. Иллюстрации произведения.

Практика. Изготовление героев и декораций, элементов фона в соответствии с раскадровкой.

Этап 4. Съемка мультфильма.

Практика. Съемка мультфильма по кадрам в соответствии с раскадровкой.

Этап 5. Запись звука.

Теория. Правила записи диалогов.

Практика. Проведение кастинга среди желающих записать голос. Запись текста.

Этап 6. Монтаж мультфильма.

Практика. Монтаж снятых кадров. Монтаж звука. Запись готового фильма.

Этап 7. Просмотр и обсуждение мультфильма.

Практика. Просмотр и обсуждение мультфильма. Заполнение зрительских карт и рефлексивных листов участниками проекта. Коллективное обсуждение итогов проекта: выявление достоинств и недостатков проекта.

Раздел 4. Организационно-диагностический

Тема 4.1. Вводное занятие. Техника безопасности.

Теория. Вводное занятие. Повторение техники безопасности при работе с материалами и оборудованием, правила поведения на занятиях и переменах.

Практика. Инструктаж по правилам поведения на занятиях. Планирование работы мастерской на учебный год. Знакомство с календарем конкурсных мероприятий. Составление индивидуального плана проектной деятельности на год. Оформление проектной папки.

Входная диагностика. Анкета «Я и мультфильмы».

Тема 4.2. Промежуточная диагностика.

Практика. Анкетирование-тест «Мои успехи».

Тема 4.3. Итоговое занятие. Итоговая диагностика.

Практика. Презентация проектов, созданных в течение учебного года. Участие в итоговом мероприятии МБОУ ДОД ЦДТ Хабаровского муниципального района. Праздничное чаепитие: разговор о возможности развития в качестве юного мультипликатора. Коллективное подведение итогов обучения по программе.

Промежуточная диагностика. Анализ творческих работ. Анализ реализованных проектов. Рефлексивный лист «Чему я научился в «Резиновых сапожках».

Ожидаемые результаты освоения программы

а) Освоение предметных знаний и умений

По завершении **первого года** обучения по программе «Резиновые сапожки»

учащиеся будут знать:

- виды мультфильмов (по жанру, по метражу, по технике исполнения); этапы создания мультфильма;
- название и назначение инструментов и материалов, используемых для создания персонажей, фонов, декораций;
- название и назначение технического оборудования: видеокамера, штатив, монтажный стол, монтажная программа;
- возможности применения различных видов изобразительного и декоративного творчества в анимации: рисунок, лепка, шитьё, природный и другие материалы.

учащиеся будут уметь:

- изготавливать персонажей мультфильмов из пластилина, ткани, бумаги и т.п.;
- устанавливать штатив с видеокамерой, проводить съемку под наблюдением педагога;
- применять различные виды изобразительного и декоративного творчества (рисунок, лепка, шитьё, природный и другие материалы) для изготовления фонов, декораций;
- делать простейшую раскадровку с помощью педагога;
- использовать средства художественной изобразительности: крупность плана, свет и тень;
- озвучивать героев.

По завершении **второго года** обучения по программе «Резиновые сапожки»

учащиеся будут знать:

- факты из истории возникновения и развития мультипликации;
- технологии создания мультипликационных фильмов в технике песочной анимации, пластилиновой анимации;
- профессиональные анимационные термины: монтаж, хронометраж, озвучка, раскадровка, съёмка, кадр, тайминг, спэйсинг, морфинг;
- правила и подходы создания сценария, основные виды конфликта;
- назначение монтажной программы Movavi;

учащиеся будут уметь:

- создавать сценарий к мультфильму с помощью педагога;
- пользоваться инструментами и графическими материалами (карандашами, гуашью, акварелью, кистью, палитрой, белой и цветной бумагой);
- делать простейшую раскадровку самостоятельно; передавать движение фигуры человека и животных;
- использовать средства художественной изобразительности: цвет, колорит, силуэт;
- проводить покадровую съемку самостоятельно.

По завершении **третьего года** обучения по программе «Резиновые сапожки»

учащиеся будут знать:

- технологии создания мультипликационных фильмов в технике перекладки, рисованной анимации;

- профессии, необходимые для создания профессионального мультфильма: сценарист, режиссер, художник-аниматор, оператор съемки, звукооператор, монтажер;
- основные этапы сюжета: экспозиция, завязка, развитие действия, кульминация, развязка;
- отдельные произведения выдающихся мастеров мультипликационного искусства;
- основные инструменты монтажной программы Movavi;

учащиеся будут уметь:

- использовать средства художественной изобразительности в кадре: ритм, симметрия, асимметрия, контраст, движение, композиция;
- составлять сценарий к мультипликационному фильму;
- анимировать героев, озвучивать и делать монтаж мультфильма;
- комбинировать различные приемы работы для достижения поставленной художественно-творческой задачи.

б) Освоение метапредметных результатов

По окончании программы учащиеся будут уметь:

- определять порядок действий, планировать этапы своей работы;
- понимать причины своего неуспеха и находить способы выхода из этой ситуации;
- договариваться и приходить к общему решению в совместной трудовой и творческой деятельности;
- задавать вопросы, необходимые для организации собственной деятельности и сотрудничества с партнером;
- презентовать свои проекты;
- оценивать собственные работы и работы одноклассников по предложенным педагогом критериям.

в) Освоение личностных результатов

Учащиеся будут:

- стремиться выразить свои чувства средствами искусства;
- проявлять самостоятельность и ответственность, сопричастность общему делу;
- уметь работать в коллективе, уважительно относиться к труду других;
- проявлять трудолюбие, выполнять сложную и трудоемкую работу, необходимую для получения творческого результата;
- проявлять творческую активность, участвовать в групповых и индивидуальных проектах, в конкурсных мероприятиях.

Комплекс организационно-педагогических условий:

Формы контроля:

- входная диагностика (анкетирование, беседа) позволяет ближе познакомиться с детьми, определить их «насмотренность», что позволяет педагогу скорректировать выбор мультфильмов для просмотра на занятиях
- текущий контроль (самостоятельные и групповые работы, этюды, проекты, конкурсы и фестивали)
- промежуточная аттестация в конце каждого года обучения проводится в форме презентации творческих проектов (мультфильмов)

Оценочные материалы

Условия реализации программы

Материально-технические

Помещения, необходимые для реализации программы:

Учебный кабинет – мастерская (для занятий литературным творчеством, изобразительной деятельностью, актерскими этюдами, просмотром видеоматериалов), удовлетворяющий

санитарно-гигиеническим требованиям, для занятий группы 12 – 15 человек (парты, стулья, доска, шкафы и стеллажи для хранения методических и наглядных материалов).

Съёмочная с компьютером или ноутбуком с необходимым программным обеспечением, фотокамера.

Звукоцех (звукоизолированное помещение) для записи фонограммы

Зал (учебный класс) с демонстрационным оборудованием (проектор, экран, звуковая аппаратура) для показа мультфильмов группе и родителям.

Оборудование, необходимое для реализации программы:

Мультстанок (специальный стол с несколькими ярусами стекол);

Компьютерные программы для съёмки Dragonframe и программы для монтажа видео Movie или Adobe Premiere Pro;

Цифровой фотоаппарат и смартфоны (планшеты) для индивидуальных мобильных рабочих мест;

Штативы;

Осветительное оборудование (фонари, настольные лампы);

DVD, CD-диски, флеш-карты;

Колонки.

Микрофоны (для записи голоса и озвучивания мультфильма).

Стол для песочной анимации с матовым стеклом и подсветкой.

Материалы для изготовления персонажей, фонов, декораций:

пластилин цветной и белый; бумага разных видов (цветная односторонняя, цветная двусторонняя, гофрированная, бархатная) и формата (А3, А4); картон разных видов (белый, цветной, гофрированный, фольгированный) и формата (А3, А4), синефоль; папки для черчения разного формата (А3, А4); клей; самозатвердевающая глина; ткани разных цветов и фактуры, краски гуашевые, акварельные, масляные; льняное масло; манная крупа, песок, бросовый материал (пенопласт, вата, фольга, картонные цилиндры др), салфетки и бумажные полотенца.

Инструменты для изготовления персонажей, фонов, декораций:

стеки для пластилина и глины, стекла размера А3, доски для лепки, ножницы, кисти натуральные и синтетические различных размеров, клейкая бумажная лента, скотч.

Канцелярские принадлежности:

ручки, карандаши, маркеры, корректоры; блокноты, тетради, офисная бумага, клей, ножницы, степлеры; файлы, папки.

Кадровое обеспечение

Реализовывать программу может педагог, имеющий среднее специальное или высшее педагогическое образование, обладающий достаточными знаниями и опытом практической работы с детьми, владеющий навыками работы со съёмочным, осветительным оборудованием и компьютерными монтажными программами.

Для проведения диагностики психического развития обучающихся к работе по программе привлекается психолог, владеющий методиками работы с детьми младшего школьного возраста и подростков.

Методическое обеспечение

Приёмы и методы организации учебно-воспитательного процесса

Методы, в основе которых лежит способ организации занятий:

- словесный (устное изложение, беседа, рассказ, объяснение, анализ текста и т.д.)
- наглядный (показ видеоматериалов, иллюстраций, схем, наблюдение, работа по образцу и др.)
- практический (упражнения, игры, тренинги по сценической речи, актёрскому мастерству, уроки творчества и фантазии, творческие мастерские, проектная деятельность)

Методы, в основе которых лежит уровень деятельности детей:

- объяснительно-иллюстративный
- репродуктивный
- исследовательский
- частично-поисковый

Методы, в основе которых лежит форма организации деятельности учащихся:

- фронтальный
- коллективный
- коллективно-групповой
- индивидуальный

При разработке программы «Резиновые сапожки» содержание выстраивалось на основе следующих **педагогических принципов:**

- 1) *Принцип интегративности* предполагает включение в образовательно-воспитательный процесс знаний из самых различных областей человеческого познания: литературы, изобразительного искусства, математики, музыки, техники, естествознания, экологии и т.д., - необходимых для создания мультфильма, что позволяет расширять мировоззрение учащихся.
- 2) *Принцип развивающего практико-ориентированного обучения*, направленный на активизацию мыслительных процессов, формирование и развитие у обучающихся универсальных обобщенных способов деятельности, формирование навыков самостоятельной работы.
- 3) *Принцип свободы выбора*. Человек с большей охотой делает то, что сам предложил. В любом обучающем или направляющем действии предоставлять ребенку право выбора с двумя важными условиями: выбранная деятельность должна быть нравственной и право выбора должно уравниваться осознанной ответственностью за свой выбор.
- 4) *Принцип деятельности*. Освоение обучающимися знаний, умений и навыков преимущественно в форме деятельности. Надо стимулировать детей решать огромное количество творческих задач, тогда количество перейдет в качество и выработается автоматизм использования алгоритмов и приемов решения задач.
- 5) *Принцип проектности* предполагает последовательную ориентацию всей деятельности педагога на подготовку и выведение ребенка в самостоятельное проектное действие, развертываемое в логике «замысел – реализация – рефлексия». В ходе проектирования перед человеком всегда стоит задача представить себе еще не существующее, но то, что он хочет, чтобы появилось в результате его активности. В логике действия данного принципа рассматривается каждый мультипликационный фильм, создаваемый в рамках программы.

Формы организации обучения

По дидактической цели:

- вводное занятие
- занятия по углублению знаний
- практические занятия
- занятия по систематизации и обобщению знаний
- занятия по контролю знаний, умений, навыков
- комбинированные формы занятий

По особенностям коммуникативного взаимодействия педагога и детей:

- беседа
- творческие мастерские
- занятие – игра
- экскурсии
- праздничные занятия
- кино клуб
- защита проектов

Основной формой работы являются учебные занятия. Отчёт о работе проходит в форме показов, участия в конкурсах и фестивалях.

Программа подчёркивает важность увлечённости педагогов и обучающихся искусством анимации для формирования у детей познавательного интереса к анимационному кино и стремлению к самостоятельному изучению мультипликационной вселенной.

Занятия по программе способствуют духовному развитию личности, воспитанию мира чувств ребёнка, его эмоциональной чуткости, способствуют развитию эмоционального интеллекта, позволяют ребёнку выразить свои мысли и чувства средствами анимационного искусства.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

Для педагогов

Анофриков П.И. Принципы работы детской студии мультипликации: Учебное пособие для тех, кто хочет создать детскую студию мультипликации./ П.И. Анофриков. – Новосибирск: Детская киностудия «Поиск», 2011. – 43с.

Асенин С. В. Мудрость вымысла. Мастера мультипликации о себе и своем искусстве. – М. : изд. Искусство, 1983 г.

Велинский Д.В. Технология процесса производства мультфильмов в техниках перекладки. – Новосибирск: Детская киностудия “Поиск”, 2010 г.

Иткин В.В. Карманная книга мульт-жюриста. Учебник неругачих обсуждений. – Новосибирск: Детская киностудия “Поиск”, 2006 г.

Красный, Ю. Е. Мультфильм руками детей : Кн. для учителя - М. : Просвещение, 1990.

Курто Р.М. Как рисовать мультяшек с характером

Родари, Дж. Грамматика фантазии. – М. : Издательский дом «Самокат», 2022.

Сафронов М. Методическое пособие по созданию мультфильмов с детьми. – СПб.: Студия “ДА”, 2009 г.

Сафронов М. Вообразительное искусство. Как написать сценарий мультфильма. – М.: изд. Сеанс, 2018 г.

Селевко, Г.К. Современные образовательные технологии: учебное пособие. - М. : Народное образование, 1998.

Смолянов Г. Анатомия и создание образа персонажа в анимационном фильме. - М. : 2005 г.

Тихонова Е.Р. Рекомендации по работе с детьми в студии мультипликации. – Новосибирск: Детская киностудия “Поиск”, 2011 г.

Уильямс Ричард. Набор для выживания аниматора

Харт К. Как нарисовать все, что вы узнали о мультяшках. – М. : изд. Попурри, 2001 г.

Для детей

Арнольд Э.М. Жизнь и сказки Уолта Диснея

Асенин С. Волшебники экрана

Бартон К. Как снимают мультфильмы. М., 1971

Безвестный русский – знаменитый француз. Сост. Е. Федотова, СПб.: Издательство Буковского, 1999.

Котёночкин В. Ну, Котёночкин, погоди. – М. : изд. Алгоритм, 1999

Почивалов А.В., Сергеева Ю.Е. Пластилиновый мультфильм своими руками. Как оживить фигурки и снять свой собственный мультфильм. – М.: изд. Эскмо, 2015 г.

Фамилия, имя _____ Возраст _____

Назови свои любимые мультфильмы:

Подчеркни то слово, которое отражает твоё отношение к каждому из перечисленных м/ф:

- | | | | |
|--|------------|--------------------------|--------------|
| 1) Ежик в тумане: | 1)смотрел | 2)слышал только название | 3)не смотрел |
| 2) Ну, погоди!: | 1)смотрел | 2)слышал только название | 3)не смотрел |
| 3) Спина к спине: | 1)смотрел | 2)слышал только название | 3)не смотрел |
| 4) Гора самоцветов (серия мультфильмов) | 1)смотрел | 2)слышал только название | 3)не смотрел |
| 5) Кот Леопольд | 1)смотрел | 2)слышал только название | 3)не смотрел |
| 6) Храброе сердце | 1)смотрел | 2)слышал только название | 3)не смотрел |
| 7) Варежка | 1)смотрел | 2)слышал только название | 3)не смотрел |
| 8) Остров сокровищ | 1)смотрел | 2)слышал только название | 3)не смотрел |
| 9) Тайна третьей планеты | 1) смотрел | 2)слышал только название | 3)не смотрел |
| 10) Том и Джерри | 1) смотрел | 2)слышал только название | 3)не смотрел |

Определи, из какого мультфильма каждый из героев:

 М/ф:	 М/ф:	 Мультфильм:
---	---	--



M/φ:



M/φ:



M/φ:



M/φ:



M/φ:



M/φ:



M/φ:



M/φ:



M/φ:

Укажи, фразы из каких мультфильмов написаны ниже:

- 1) Я не жадный, я домовитый! _____
- 2) Дитям чистота нужна... Ребёнки, они в грязи расти не могут... _____
- 3) Мы с тобой одной крови – ты и я. _____
- 4) – А где дедушка-то спит?
- Да вон там в коридоре. На коврике. А если не слушается, то я его веником! _____
- 5) Ну, заяц, погоди! _____
- 6) Мы строили, строили и, наконец, построили! Да здравствуем мы! Ура! _____
- 7) Фокусы – это ловкость рук и никакого мошенничества _____
- 8) — А где моя котлета?!
— Я ее спрятал. Я ее очень хорошо спрятал. Я ее съел! _____
- 9) Щас спою! _____
- 10) Живу я, как поганка. А мне летать охота! _____

Рефлексивный лист участника проекта

Ура! Мы завершили очередной проект! Опиши и оцени свою работу по проекту.

Фамилия, имя _____

Название мультфильма:	
Чем ты занимался(лась) при создании данного мультфильма?	
Какие сложности возникали при создании мультфильма?	
Что было самое интересное и почему?	
Плюсы работы	
Минусы работы	

Мониторинг результатов образовательного процесса

1. Освоение теоретических знаний и практических умений, предусмотренных программой

Оцениваемые параметры	Критерии	Степень выраженности оцениваемого параметра (критерии оценки)	Периодичность измерений	Возможные диагностические процедуры
Теоретические знания, предусмотренные программой	Соответствие теоретических знаний программным требованиям (ожидаемым результатам), осмысленность и правильность использования специальной терминологии	уровень (минимальный) – ребенок овладел менее чем $\frac{1}{2}$ объема знаний, предусмотренных программой, избегает употреблять специальные термины; уровень (средний) – объем усвоенных знаний составляет более $\frac{1}{2}$, употребляя специальную терминологию, ребенок допускает ошибки; уровень (максимальный) – ребенок освоил практически весь объем знаний, предусмотренных программой за конкретный период, термины употребляются осознанно и правильно	Вводный (первичный) контроль на первых занятиях с целью выявления стартового уровня развития детей	Анкета-тест «Что я знаю о мультфильмах» (1-й г.о.). Анкета-тест «М/ф: кто и как их делает» (2-й г.о.). Анкета-тест «Я и м/ф» (3-й г.о.)
			Итоговый контроль проводится по завершению каждого года обучения	Рефлексивный лист для итоговой диагностики «Чему я научился за год»
Практические умения, предусмотренные программой	Соответствие практических умений программным требованиям (ожидаемым результатам) владение специальным оборудованием и оснащением	уровень (минимальный) – ребенок овладел менее чем $\frac{1}{2}$ предусмотренных умений, испытывает серьезные затруднения при работе с оборудованием; уровень (средний) – объем усвоенных умений составляет более, чем $\frac{1}{2}$, работает с оборудованием с помощью педагога; уровень (максимальный) – ребенок овладел практически всеми умениями по программе, работает с оборудованием самостоятельно, не испытывает особых затруднений	Вводный контроль	Диагностическое упражнение
			Промежуточная диагностика (по итогам первого полугодия)	Анкета-тест «Мои успехи»
			Итоговый контроль проводится по завершению каждого года обучения	Презентация проектов Анализ творческих продуктов

2. Освоение метапредметных учебных действий, предусмотренных программой

Оцениваемые параметры	Степень выраженности оцениваемого параметра (критерии оценки)	Периодичность измерений	Возможные диагностические процедуры
Соответствие метапредметных умений программным требованиям	уровень (недопустимый) – ребенок совершенно не владеет данным действием (у него нет умений выполнять это действие); уровень (минимальный) – ребенок испытывает серьезные затруднения при выполнении данного действия, умеет его совершить лишь при непосредственной и достаточной помощи педагога;	Входная диагностика (октябрь) Итоговая диагностика (по завершении программы)	Наблюдение на занятиях, массовых мероприятиях Анализ результатов учебных проектов

	уровень (средний) – умеет действовать самостоятельно, но лишь подражая действиям педагога или сверстников; 3 уровень (выше среднего) – умеет достаточно свободно выполнять действия, осознавая каждый шаг; 4 уровень (максимальный) – автоматизированное, безошибочное выполнение действия		
--	---	--	--

3. Личностное развитие учащихся

Оцениваемые параметры	Степень выраженности оцениваемого параметра (критерии оценки)	Периодичность измерений, фиксации результатов	Диагностические процедуры, методики
Творческие навыки: креативность в выполнении заданий (уровень творчества при работе над м/ф)	уровень (начальный, элементарный уровень развития креативности) – ребенок в состоянии выполнить лишь простейшие практические задания педагога; уровень (репродуктивный уровень) – в основном выполняет задания на основе образца, по аналогии; уровень (творческий уровень) – выполняет творческие практические задания (с большой выраженностью творчества)	1 раз в год	Наблюдения на занятиях Анализ готовых работ
Творческая активность, участие в учебных проектах	уровень (недопустимый): ребенок пассивен, безынициативен, не демонстрирует потребности в данной деятельности; уровень (минимальный): участник одного группового проекта; уровень (средний): имеет устойчивый интерес к творческой деятельности, участник двух-трех групповых проектов; уровень (максимальный): проявляет ярко выраженный интерес к творческой деятельности; автор одного индивидуального проекта и участник групповых проектов	Один раз в год по завершении учебного курса	Анализ результатов участия в проектной деятельности
Мотивы посещения занятий	й уровень минимальный – присутствуют только прагматические мотивы; й уровень средний – сформированы коллективистские мотивы; й уровень максимальный – сформированы личностные мотивы	Входная - в конце 1-го г.о.. Итоговая – в конце 3-го г.о. (совместно с психологом)	Методика исследования мотивов посещения занятий в коллективе (автор Л.В.Байбородова)

Устойчивость интереса к занятиям	й уровень минимальный – интерес к занятиям отсутствует, нет стремления к совершенствованию в выбранной сфере деятельности, много беспричинных пропусков; й уровень средний – стремится к выполнению заданий педагога, к достижению результата в обучении, инициативен, беспричинных пропусков не более 10%; й уровень максимальный - стремится к достижению наилучшего результата, склонен к самоанализу, генерирует идеи, практически нет беспричинных пропусков	Ежегодно в мае	Анализ журналов (сохранность контингента, наличие беспричинных пропусков). Собеседование с родителями и обучающимися
Трудолюбие	1 уровень (минимальный) - любая работа вызывает отвращение, приступает к порученному делу только после долгих понуканий со стороны взрослого; 2 уровень (средний) - выполняет только ту работу, которая нравится, необходимость дополнительной работы вызывает отрицательные эмоции; 3 уровень (максимальный) – трудолюбив. Сам берется даже за «грязную» работу, получает удовольствие от сложной, трудоемкой работы	2 раза за период обучения: входная диагностика (1-й год обучения, октябрь), итоговая (3-й год обучения, май)	Наблюдение на занятиях

Критерии оценки творческого продукта проектной деятельности (мультфильма)

№	Наименование показателя	Максимальное число баллов
1.	Оригинальность названия мультфильма	3
2.	Соответствие содержания названию	3
3.	Эмоциональный эффект от просмотра мультфильма	5
4.	Использование оригинальных спецэффектов	3
5.	Дизайн (цветовая гамма, стиль, шрифт, качество графических объектов)	3
6.	Законченность темы	3
	ИТОГО :	20

Оценочная шкала:

Кол-во баллов	Оценка мультфильма
16-20	Проектной группе удалось создать замечательный мультфильм, который может претендовать на участие в конкурсах и фестивалях
10-15	Мультфильм очень хороший, но проектной группе есть что исправить
5 - 9	Мультфильм есть, но проектной группе не удалось договориться о концепции мультфильма или способах его создания
0 - 4	Попробовали, но не получилось

Перечень мультфильмов для просмотра в рамках программы Отечественная мультипликация

(* помечены мультфильмы продолжительностью более 30 минут)

Прекрасная Люканида, или война рогачей с усачами (первый русский мультфильм, один из первых в мире кукольных фильмов). Режиссер Владислав Старевич, 1912 год.

Цветик-семицветик. Режиссер М.Цехановский, 1949.

Снежная королева. Режиссер Л.Атаманов, 1957.*

Чиполлино. Режиссер Б.Дежкин, 1960.

Старая игрушка. Режиссер С.Самсонов, 1964.

Топтыжка (в технике бесконтурного рисунка). Режиссер Ф.Хитрук, 1964.

Каникулы Бонифация (цветной рисованный). Режиссер Ф.Хитрук, 1965.

Варежка. Режиссер Р.Качанов, 1967.

Учитель пения. Режиссер А.Петров, 1968.

Клубок. Режиссер Н.Серебряков, 1968.

Малыш и Карлсон. Режиссер Б.Степанцев, 1968.

Карлсон вернулся. Режиссер Б.Степанцев, 1969.

Вини-Пух. Режиссер Ф.Хитрук, 1969.

Ну, погоди! Режиссер В.Котеночкин, 1969-1981 (разные выпуски).

Вини-Пух идет в гости. Режиссер Ф.Хитрук, 1971.

Чебурашка. Режиссер Р.Качанов, 1971.

Шапокляк. Режиссер Р.Качанов, 1974

И мама меня простит. Режиссер А.Петров, 1975.

Конек-Горбунук. Режиссер И.Иванов-Вано, 1975 (новая версия). *

Цапля и журавль. Режиссер Ю.Норштейн, 1975.

Ежик в тумане. Режиссер Ю.Норштейн, 1976.

Голубой щенок. Режиссер Е.Гамбург, 1976.

Трое из Простоквашино. Режиссер В.Попов, 1978.

Волшебное кольцо. Режиссер Л.Носырев, 1979.

Премудрый пескарь. Режиссер В.Караваев, 1979.

Сказка сказок. Режиссер Ю.Норштейн, 1980.

Мороз Иванович. Режиссер И.Аксенчук, 1981.

Пластилиновая ворона. Режиссер А.Татарский, 1981 г.

Падал прошлогодний снег. Режиссер А.Татарский, 1983 г.

Пуговица. Режиссер В.Тарасов, 1982.

Жил был Пес. Режиссер Э. Назаров, 1982.

Медведь-липовая нога. Режиссер Г.Барина, 1984.

Следствие ведут колобки. Режиссер А. Татарский, И.Ковалев. Студия «Пилот», 1986.

Петух и боярин. Режиссер Л.Мильчин, 1986.

Мартышко. Режиссер Э.Назаров, 1987.

Рождество. Режиссер М. Алдашин, 1996.

Старик и море. Режиссер А.Петров, 1999. Премия «Оскар» в 2000 г.

Гора самоцветов. Сборник мультфильмов по мотивам сказок народов России. Режиссеры А.Татарский, О.Ужинов, Н.Чернышова, В. Корецкий. 2004-2010 гг.

Моя любовь. Режиссер А.Петров, 2007.

Про Василия Блаженного. Режиссер Н.Березовская, Пилот, 2008.

Зарубежная мультипликация

(все мультфильмы продолжительностью более 30 минут)

Белоснежка и семь гномов. Snow White and the Seven Dwarfs (1937). США, реж. [Уильям Коттрелл](#).

Путешествия Гулливера. Gulliver's Travels (1939). США, реж. [Дэйв Флэйшер](#).

Фантазия. Fantasia (1940). США, реж. [Норман Фергюсон](#).

Пиноккио. Pinocchio (1940).США, реж. [Норман Фергюсон](#).

Бэмби. Bambi (1942). США, реж. [Джеймс Элгар](#).

Золушка. Cinderella (1949). США, реж. [Клайд Джероними](#).

Алиса в стране чудес. Alice in Wonderland (1951). США, реж. [Клайд Джероними](#).

Леди и бродяга. Lady and the Tramp (1955).США, реж. [Клайд Джероними](#).

Спящая красавица. Sleeping Beauty (1958). США, реж. [Клайд Джероними](#).

101 далматинец. One Hundred and One Dalmatians (1961). США, реж. [Клайд Джероними](#).

Книга джунглей. The Jungle Book (1967). США, реж. [Вольфганг Райтерман](#).

Могила светлячков. Notaru no haka (1988). Япония, реж. [Исао Такахата](#).
Мой сосед Тоторо. Tonari no Totoro (1988). Япония, реж. [Хаяо Миядзаки](#).
Ведьмина служба доставки. Majō no takkyūbin (1989). Япония, реж. [Хаяо Миядзаки](#).
Русалочка. The Little Mermaid (1989). США, реж. [Рон Клементс](#).
Красавица и чудовище. Beauty and the Beast (1991). США, реж. [Гари Труздейл](#).
Кошмар перед Рождеством. The Nightmare Before Christmas (1993).США, реж. [Генри Селик](#).
Король Лев. The Lion King (1994). США, реж. [Роджер Аллерс](#).
История игрушек. Toy Story (1995).США, реж. [Джон Лассетер](#).
Принцесса Мононоке. Mononoke-hime (1997). Япония, реж. [Хаяо Миядзаки](#).
История игрушек 2. Toy Story 2 (1999).США, реж. [Джон Лассетер](#).
Унесенные призраками. Sen to Chihiro no kamikakushi (2001). Япония, реж. [Хаяо Миядзаки](#).
Шрек. Shrek (2001). США, реж. [Эндрю Адамсон](#).

КИНОСЛОВАРИК

КИНОВЕДЕНИЕ. Наука, изучающая кинематограф как искусство и как средство массовой коммуникации в системе искусств и культуры. Разделы киноведения – теория кино, история кино, кинокритика, кинопедагогика и кинообразование.

АНИМАЦИОННЫЙ ФИЛЬМ. Экранное произведение с условным пространством и временем, в котором «оживают», действуют, заставляют зрителя сопереживать рисованные, кукольные, живописные и иные персонажи.

СЮЖЕТ. Предмет изображения, внутреннее содержание действия. Сюжет как основа сценария берет начало в литературном творчестве. В системе отношений между героями, в процессе развития конфликта сюжет воплощает авторский замысел. В кино сюжет может строиться как на драматическом конфликте, так и на наблюдении жизненных событий, в своей внутренней логике образующих драматическое развитие «мысли-действия». Формы сюжетопостроения многообразны, как многообразны и темы, жанры, характеры. Сюжетная форма способна передавать внутреннее движение характеров, часто в переломный момент жизни героев.

ФАБУЛА. Состав событий, о которых рассказывается в фильме. Если кратко изложить то, что с персонажами случилось, а также кратко охарактеризовать основных героев, это и будет фабула. Фабула – как бы выжимка из сюжета, в котором уже даются мотивировки событий, тщательно и подробно описывается их ход. Отличие фабулы от сюжета состоит в том, что она конструктивна, схематична; сюжет более активно передает авторское отношение к изображаемому, своеобразие и индивидуальные черты героев и драматических конфликтов.

СЦЕНАРИЙ. Замысел фильма, его сюжет, герои, художественные решения предстают сначала в слове. Предварительная словесная запись, сделанная специально для экрана. Литературный сценарий определяет, что снимать, что будет происходить в фильме, каковы его герои. Режиссерский сценарий – как снимать и какими средствами, какими приемами намечено снимать фильм.

ДРАМАТИЧЕСКИЙ КОНФЛИКТ. Образное воплощение в сценарии и фильме противоречия, положенного в основу сюжета. Типы конфликтов многообразны: борьба между двумя или несколькими характерами или идеями, между характером и обстоятельствами и пр. В зависимости от жанра формы конфликта варьируются от ожесточенной конфронтации до ассоциативного сопоставления. Разрешение конфликта – один из определяющих моментов художественной идеи: оно может содержать в себе победу одной из борющихся сторон, их взаимоуничтожение или гармоничный синтез, а нередко выносится за рамки фильма (открытый финал).

ЖАНРЫ. Группа произведений, выделяемые на основе сходных черт их внутреннего строения. Жанровая система кино базируется на двух разнородных принципах – «литературном» и «живописном». В литературе жанры (например, трагедия, комедия, драма) различаются подходом автора к материалу. В изобразительном искусстве – сам материал, объект изображения, его характер определяют жанр: натюрморт, портрет, пейзаж и т.д. В раннем кино фильмы подразделялись на комические, авантурные и мелодрамы. «Комические» давали возможность повеселиться, «авантурные» завораживали ритмом погонь и бесстрашием героев, мелодрама вызвала особо обостренные переживания. То есть, такая жанровая структура основана на литературном принципе. Вместе с тем кино – искусство зрелищное. В нем велики выразительные возможности самого материала – тех событий и явлений, которые фиксирует камера. Появились новые киножанры: мюзикл, вестерн, приключенческий фильм, фантастика, детектив, исторический и пр.

МЕТАФОРА. Поэтический прием, наделяющий предмет новыми особенностями, присущими другим предметам. Очень часто метафорическое значение отдается подробностям разворачивающихся событий, фону, декорациям, времени года, погоде, одежде... Дом, напоминающий мрачную пещеру, рассветная заря, предсказывающая начало новой жизни героя и пр.

ЗАКАДРОВЫЙ ГОЛОС. Одно из средств раскрытия, обогащения кадра, сцены. При творческом использовании этого элемента в фильмах достигается большая художественная выразительность.

Закадровый голос может быть голосом автора. Иногда закадровый голос используется по контрасту, происходящему на экране, что может сообщить фильму не только драматическую, но и комическую или ироническую интонацию. Случается, что закадровый текст поясняет то, что передает само экранное изображение, в таких случаях закадровый голос излишен.

ОЗВУЧЕНИЕ. Запись речи, музыки и шумов для фильма.

ТИТР. Надпись. Обычно это название фильма, имена и фамилии его создателей. Бывают титры, поясняющие изображенное на экране, они предстают как письменное слово, включенное в действие.

МОНТАЖ. Собираение целого из частей, расположение кадров в определенной последовательности, представляющее авторскую мысль в развитии. Сцепление кадров, рождающее новый смысл.

ДЕКОРАЦИИ. В анимационном фильме – это образ среды, создаваемый перед камерой с помощью рисованного, объемного фона, специальных сооружений в павильоне и т.д.

КАДР. Термин употребляется в двух значениях: кадр как зафиксированный на пленку момент изображения (которое движется со скоростью 24 кадра в секунду) и как фрагмент снятого фильма, который можно принять за смысловую и структурную единицу целого, заключающую в себе все его художественные особенности.

РЕЖИССЕР. Автор, постановщик фильма, отвечающий за его создание на каждом из этапов, руководящий всем творческим и производственным процессом.

КИНЕМАТОГРАФИЧЕСКИЙ ПЛАН. Термин, используемый в кино для обозначения масштаба изображения, чаще всего применительно к показу человека на экране. Применительно к детской мультипликации можно обозначить условно **ДАЛЬНИЙ, ОБЩИЙ, СРЕДНИЙ, КРУПНЫЙ, СВЕРХКРУПНЫЙ, ДЕТАЛЬ**. Выбор того или иного плана диктуется определенными драматургическими и актерскими задачами. Так, общий план обычно используется для того, чтобы познакомит зрителя с окружающей обстановкой, в которой действуют персонажи фильма, на среднем отчетливо видны даже незначительные их движения и хорошо различаются лица, а крупный служит для показа мимики. Иногда выделяют дальний план, рисующий среду буквально до горизонта. Соединяя друг с другом планы различной крупности, режиссер стремится добиться наибольшей выразительности на экране всего происходящего в поле зрения.

ГЕРОЙ. Применительно к кинематографу персонаж фильма, наделенный ярко выраженным лицом.

МИЗАНСЦЕНА. Расположение действующих лиц фильма в пространстве (относительно друг друга и среды) и движение их в той или иной сцене, связанной единством драматического действия. Мизансцена имеет как бы две несоизмеримые проекции: путь по кривой пространства и путь по кривой времени, - лишь в своем сочетании дающие ощущения сценического действия и представление об эмоциональном «зигзаге» процесса игры (С.М. Эйзенштейн)

НАПЛЫВ. Постепенный, плавный переход изображения одной сцены фильма в следующую, смежную с ней. При наплыве яркость изображения первой сцены постепенно снижается, и по мере его исчезновения на экране высветляется, как бы наплывая на него, изображение следующей сцены. Наплыв зачастую применяется для показа изменения времени, обозначении смены обстановки или места действия. Иногда применения наплыва дает возможность избежать промежуточных кадров и монтажных перебивок.

ЗАТЕМНЕНИЕ. Плавный монтажный переход от кадра к кадру, воспринимаемый зрителем как условный промежуток времени между двумя смежными сценами.

ШУМЫ. В фильме это все звуки, кроме речи, музыки и голосов животных. Шумы в фильме несут как смысловую, так и эмоциональную нагрузку. Без синхронных шумов (шаги, стук лошадиных копыт, колес поезда и пр.) кадр фильма будет не более чем движущаяся картинка. Фоновые шумы часто несут эмоциональную нагрузку, создавая у зрителя ощущение присутствия покоя или тревоги. Шумы являются одним из важных выразительных средств кино.

ЭПИЗОД. Это часть произведения, состоящая из одной или нескольких сцен, объединенных общей темой и общим драматическим конфликтом, и обладающая относительной завершенностью и самостоятельностью по отношению к фильму в целом. Главные отличительные особенности эпизода – смена отношений между действующими лицами, переход действия в новое качество, на новую ступень развития конфликта. В зависимости от места и функции эпизоды различаются кульминационные, экспозиционные (вводящие в действие), финальные и др.

ХЭППИ ЭНД. Термин, появившийся в 20-е годы прошлого века для обозначения благополучных развязок, как вытекающих из логики развития сюжета, так и нарочитых, искусственных.

Инструкция по технике безопасности

При работе с электрическими оборудованием:

Перед началом работы следует убедиться в исправности электропроводки, выключателей, штепсельных розеток, при помощи которых оборудование включается в сеть, наличии заземления компьютера, его работоспособности. Во избежание повреждения изоляции проводов и возникновения коротких замыканий не разрешается: вешать что-либо на провода, закладывать провода и шнуры за газовые и водопроводные трубы, за батареи отопительной системы, выдергивать штепсельную вилку из розетки за шнур, усилие должно быть приложено к корпусу вилки. Запрещается очищать от пыли и загрязнения электрооборудование, находящееся под напряжением.

Для исключения поражения электрическим током запрещается: часто включать и выключать компьютер, без необходимости прикасаться к экрану и к тыльной стороне блоков компьютера, работать на средствах вычислительной техники и периферийном оборудовании мокрыми руками, работать на средствах вычислительной техники и периферийном оборудовании, имеющих нарушения целостности корпуса, нарушения изоляции проводов, неисправную индикацию включения питания, с признаками электрического напряжения на корпусе.

При работе с красками, клеем:

Подготовить рабочее место, инструменты, приспособления, разложить шаблоны и краски.

Соблюдать порядок на рабочем месте. Осторожно пользоваться красками и необходимыми на занятии материалами. При работе с клеем и красками стол закрывать клеёнкой. Банку с клеем (краской) необходимо ставить прямо перед собой в стороне от материалов и инструментов.

Избегать попадания клея и краски в глаз, в рот, на слизистые носа. При попадании клея или краски в глаза промыть их водой.

При работе с клеем для рук использовать влажную тряпку.

После окончания работы произвести уборку своего места, вымыть руки с мылом (при необходимости и лицо).

При работе с пластилином:

Перед началом работы с пластилином необходимо вымыть руки теплой водой с мылом и вытереть их насухо.

Пластилин предназначена только для лепки — это не продукт, поэтому его нельзя брать в рот, нельзя есть.

Нельзя делать резких движений стекой, ножницами или другими острыми предметами при работе с пластилином в направлении рядом сидящего человека.

Рабочее место должно быть организовано — на нем должен быть порядок.

По окончании работы с пластилином нужно убрать свое рабочее место, вымыть руки теплой водой с мылом.

При работе с природной глиной:

Перед началом работы с глиной необходимо одеть фартуки.

Нельзя делать резких движений стекой при работе с глиной в направлении рядом сидящего человека.

На рабочем столе должна быть доска, блюдце с водой, стеки, лопаточки.

При завершении работ готовые глиняные изделия студят на специальных отведенных стеллажах.

После обработки сухих изделий наждачной бумагой, пыль сметается кистью и убирается в специальную ёмкость.

По окончании работы нужно убрать свое рабочее место, вымыть руки.

Календарно-тематическое планирование

1-й год обучения

Сроки	№ занятия	Тема занятия	Форма занятия, подведения итогов	Количество часов	
				Теория	Практика
сентябрь	1.	Вводные занятия. Цели, задачи, основные виды деятельности в творческой мастерской. Входная анкета-тест «Что я знаю о мультфильмах»	Практическое занятие	1	1
	2.	Материалы и инструменты для создания мультфильма. Проба работы с материалами и оборудованием. Съемка фотографий и составление из них слайд-шоу на компьютере	Практическое занятие	1	1
сентябрь	3.	Понятие мультфильма. Основные техники создания мультфильма. Понятие мультфильма. История появления мультфильмов, первые мультфильмы. Просмотр первых мультфильмов	Практическое занятие	1	1
	4.	Основные техники создания мультфильмов. Упражнение «Мультфильм в технике перекладки»	Практическое занятие	0,5	1,5
сентябрь	5.	Основные техники создания мультфильмов. Упражнение «Песочный мультфильм»	Практическое занятие	0,5	1,5
	6.	Основные техники создания мультфильмов. Упражнение «Пластилиновый мультфильм»	Практическое занятие	0,5	1,5
сентябрь	7.	Композиция. Понятие крупности плана. Отработка навыков создания разной крупности плана при съемке фотографий. Зарисовка персонажей при помощи планов разной крупности	Практическое занятие	1	1
	8.	Сюжет и персонажи мультфильма. Понятие сюжета в литературном произведении. Понятие конфликта. Виды конфликта	Практическое занятие	1	1
октябрь	9.	Основные характеристики персонажа. Составление характеристики любимого мультипликационного героя	Практическое занятие		2
	10.	Внешние характеристики персонажа. Понятие «эскиз». Разработка эскиза персонажа	Практическое занятие	0,5	1,5
октябрь	11.	Элементарные движения персонажа: походка, движение рук, моргание, движение губ. Отработка навыков создания элементарных движений персонажа	Практическое занятие		2
	12.	Проект мультфильма без слов с использованием природных материалов Просмотр существующих мультфильмов из серии «Осень». Выбор героя (животного), разработка сюжета мультфильма	Практическое занятие	0,5	1,5
октябрь	13.	Сбор наглядного материала о внешнем виде животного и среды его обитания. Разработка эскиза персонажей и декораций	Практическое занятие		2

	14.	Понятие раскадровки и ее назначения. Составление раскадровки мультфильма	Практическое занятие	0,5	1,5
октябрь	15.	Способы создания устойчивости объектов из пластилина и картона. Изготовление персонажей, декораций и всех объектов мультфильма из пластилина, бумаги, картона и т.д. в соответствии с раскадровкой	Практическое занятие	0,5	1,5
	16.	Основные правила, которые необходимо соблюдать при съемке (штатив, освещение). Съемка мультфильма по кадрам в соответствии с раскадровкой	Практическое занятие	0,5	1,5
ноябрь	17.	Съемка мультфильма по кадрам в соответствии с раскадровкой	Практическое занятие		2
	18.	Интерфейс монтажной программы «Adobe Premiere», простейшие функции. Правила звукового оформления фильма. Правила оформления титров	Практическое занятие	0,5	1,5
ноябрь	19.	Монтаж снятых кадров в соответствии с раскадровкой	Практическое занятие		2
	20.	Монтаж звука. Запись готового фильма	Практическое занятие		2
ноябрь	21.	Просмотр и обсуждение мультфильма. Заполнение «зрительских карт»	Практическое занятие		2
	22.	Проект мультфильма «Рождество в стихах» в технике песочной анимации. Стихотворения о Рождестве русских авторов. Просмотр различных вариантов стихотворений о Рождестве, выбор одного стихотворения. Подготовка материалов и инструментов, фона для съемки мультфильма	Практическое занятие	0,5	1,5
ноябрь	23.	Основные образы, присущие празднику Рождества (Вифлеемская звезда, вертеп, животные и т.д.). Составление раскадровки мультфильма в соответствии со стихотворением	Практическое занятие	0,5	1,5
	24.	Основные правила, которые необходимо соблюдать при съемке (штатив, освещение). Съемка мультфильма по кадрам в соответствии с раскадровкой	Практическое занятие		2
декабрь	25.	Съемка мультфильма по кадрам в соответствии с раскадровкой	Практическое занятие		2
	26.	Оборудование, необходимо для записи звука. Основные правила, которые необходимо соблюдать при записи звука. Проведение кастинга среди желающих записать стихотворение. Запись стихотворения	Практическое занятие	0,5	1,5
декабрь	27.	Простейшие принципы монтажа. Монтаж снятых кадров в соответствии с раскадровкой	Практическое занятие	0,5	1,5
	28.	Монтаж звука. Запись готового фильма	Практическое занятие		2
декабрь	29.	Правила просмотра фильма: выявление достоинств и недостатков проекта. Просмотр и обсуждение мультфильма. Заполнение «зрительских карт»	Практическое занятие	0,5	1,5
	30.	Промежуточная диагностика. Краткое повторение всего пройденного за полугодие. Анкетирование-тест «Мои успехи»	Практическое занятие		2
декабрь	31.	Второе полугодие Шедевры рисованной анимации. Создание	Практическое занятие	0,5	1,5

		элементарной рисованной анимации. Основные принципы и сложности в создании рисованной анимации. «Ожившая живопись» мультипликатора Александра Петрова. Просмотр и обсуждение мультфильмов А. Петрова			
	32.	Материалы и инструменты для создания рисованной анимации «маслом по стеклу». Съёмка простейшей анимации	Практическое занятие	0,5	1,5
январь	33.	Монтаж снятого материала	Практическое занятие		2
	34.	Просмотр и обсуждение полученного фильма	Практическое занятие		2
январь	35.	Проект мультфильма «Сказки Земли» в технике пластилиновой анимации (на плоскости). Знакомство с мультфильмами-коллажами. Просмотр заставок к мультфильмам «Гора самоцветов». Выбор страны, по чьим сказкам будет создан мультфильм	Практическое занятие	0,5	1,5
	36.	Знакомство со сказками народов мира. Чтение сказок (литературных и авторских) выбранной страны. Выбор 5 понравившихся сказок	Практическое занятие		2
январь	37.	Основные принципы написания короткой истории. Написание краткого переложения 5-ти выбранных сказок	Практическое занятие	0,5	1,5
	38.	Сбор наглядного материала о внешнем виде персонажей выбранных сказок. Составление списка персонажей. Разработка эскиза персонажей и декораций	Практическое занятие		2
январь	39.	Разработка эскиза персонажей и декораций	Практическое занятие	0,5	1,5
	40.	Понятие перехода между сценами. Составление раскадровки мультфильма и переходов между сценами	Практическое занятие		2
- февраль	41.	Особенности лепки пластилиновых объектов на плоскости. Способы изготовления фона	Практическое занятие	1	1
	42.	Изготовление персонажей, декораций и всех объектов мультфильма из пластилина, бумаги, картона и т.д. в соответствии с раскадровкой	Практическое занятие		2
февраль	43.	Изготовление персонажей, декораций и всех объектов мультфильма из пластилина, бумаги, картона и т.д. в соответствии с раскадровкой	Практическое занятие		2
	44.	Съёмка мультфильма по кадрам в соответствии с раскадровкой	Практическое занятие		2
февраль	45.	Съёмка мультфильма по кадрам в соответствии с раскадровкой	Практическое занятие		2
	46.	Эмоциональные окраски и расстановка логических акцентов при художественном чтении. Проведение кастинга среди желающих записать текст. Запись текста	Практическое занятие	0,5	1,5
февраль	47.	Монтаж снятых кадров в соответствии с раскадровкой	Практическое занятие		2
	48.	Монтаж снятых кадров в соответствии с раскадровкой	Практическое занятие		2
март	49.	Монтаж снятых кадров в соответствии с раскадровкой. Монтаж звука. Запись готового фильма	Практическое занятие		2

	50.	Правила просмотра фильма: выявление достоинств и недостатков проекта. Просмотр и обсуждение мультфильма. Заполнение «зрительских карт»	Практическое занятие		2
март	51.	Проект мультфильма «Кем мы станем» в технике перекладки. Знакомство с миром профессий. Выбор персонажей для мультфильма – 5 профессий	Практическое занятие	0,5	1,5
	52.	Знакомство с видами деятельности выбранных профессий. Написание рассказа о 5-ти выбранных профессиях	Практическое занятие	0,5	1,5
март	53.	Составление раскадровки мультфильма	Практическое занятие		2
	54.	Знакомство с понятиями «композиция», «пропорция», «сочетание цветов». Рисование и вырезание персонажей. Изготовление фона	Практическое занятие		2
март	55.	Рисование и вырезание персонажей. Изготовление фона.	Практическое занятие		2
	56.	Съемка мультфильма по кадрам в соответствии с раскадровкой	Практическое занятие		2
апрель	57.	Съемка мультфильма по кадрам в соответствии с раскадровкой	Практическое занятие		2
	58.	Проведение кастинга среди желающих записать текст. Запись текста	Практическое занятие		2
апрель	59.	Монтаж снятых кадров в соответствии с раскадровкой	Практическое занятие		2
	60.	Монтаж снятых кадров в соответствии с раскадровкой	Практическое занятие		2
апрель	61.	Монтаж снятых кадров в соответствии с раскадровкой. Монтаж звука. Запись готового фильма	Практическое занятие		2
	62.	Правила просмотра фильма: выявление достоинств и недостатков проекта. Просмотр и обсуждение мультфильма. Заполнение «зрительских карт»	Практическое занятие		2
апрель	63.	Наследие мировой мультипликации. Знакомство с технологией первых мультфильмов. Просмотр первых русских мультфильмов («Прекрасная Люканида»)	Практическое занятие	1	1
	64.	Основные вехи развития советской мультипликации. Просмотр советских мультфильмов	Практическое занятие	1	1
май	65.	Знакомство с основными вехами творческой жизни Уолта Диснея. Современное состояние студии «Дисней». Просмотр мультфильмов У. Диснея разных временных периодов	Практическое занятие	1	1
	66.	Зарубежная анимация. Самые яркие проекты (мультфильмы «Пиксар», мультфильмы Т. Бартон)	Практическое занятие	1	1
май	67.	Японская анимация. Знакомство с понятиями «аниме» и «манга». Творчество Хаяо Миядзаки	Практическое занятие	1	1
	68.	Самые яркие современные русские мультипликационные проекты: «Смешарики»	Практическое занятие	1	1

май	69.	Самые яркие современные русские мультипликационные проекты: «Гора самоцветов»	Практическое занятие	1	1
	70.	Игра «Мои любимые мультфильм», «Угадай мультфильм».	Практическое занятие		2
май	71.	Итоговые занятия. Просмотр всех работ, сделанных за учебный год.	Практическое занятие		2
	72.	Итоговые занятия. Краткое подведение итогов всего учебного года. Промежуточная диагностика «Чему я научился за год»	Практическое занятие		2
Всего часов				24	120
ИТОГО				144	

2-й год обучения

Сроки	№ занятия	Раздел, тема занятия	Форма занятия, подведения итогов	Количество часов	
				Теория	Практика
сентябрь	1.	Вводные занятия. Цели, задачи, основные виды деятельности в творческой мастерской. Повторение пройденного материала. Игра на определение крупности кадра.	Практическое занятие	1	1
	2.	Мышление картинками. Комиксы. Понятие комикса. Принцип мышления картинками.	Практическое занятие	1	1
сентябрь	3.	Связь комиксов и мультфильмов. Комиксы и мультфильмы «Marvel» и «DC». Просмотр мультфильмов по комиксам.	Практическое занятие	1	1
	4.	Основные правила построения комиксов. Создание своего короткого комикса на свободную тему.	Практическое занятие	1	1
сентябрь	5.	Технологии создания мультфильма. Основы построения сценария. Сюжет. Диалоги. Упражнение «5 строчек». Упражнение «Диалоги».	Практическое занятие	0,5	1,5
	6.	Технологии создания мультфильма. Основы построения сценария. Сюжет. Диалоги. Упражнение «5 строчек». Упражнение «Диалоги».	Практическое занятие	0,5	1,5
сентябрь	7.	Нетрадиционные техники лепки. Отработка навыков лепки в нетрадиционных техниках: лепки из кругов (пластилиновая мозаика), лепка при помощи шприца.	Практическое занятие	0,5	1,5
	8.	Нетрадиционные техники лепки. Отработка навыков лепки в нетрадиционных техниках: лепки из кругов (пластилиновая мозаика), лепка при помощи шприца.	Практическое занятие	0,5	1,5
октябрь	9.	Мультпроекты Проект мультфильма «Русские легенды». Знакомство с мифами и легендами России	Практическое занятие	1	1
	10.	. Изготовление персонажей и фона. Составление раскадровки.	Практическое занятие		2

октябрь	11.	. Съемка мультфильма по кадрам в соответствии с раскадровкой	Практическое занятие		2
	12.	. Съемка мультфильма по кадрам в соответствии с раскадровкой.	Практическое занятие		2
октябрь	13.	Монтаж снятых кадров.	Практическое занятие		2
	14.	Монтаж снятых кадров. Подбор музыкального сопровождения.	Практическое занятие		2
октябрь	15.	Монтаж снятых кадров. Запись закадрового текста.	Практическое занятие		2
	16.	Монтаж снятых кадров. Монтаж звука. Запись готового фильма.	Практическое занятие		2
ноябрь	17.	Просмотр и обсуждение готового фильма. Заполнение зрительских карт.	Практическое занятие		2
	18.	Проект «Музыкальный клип». Основные особенности музыкального клипа. Просмотр мультипликационных клипов. Выбор песни для производства клипа. Выбор техники (пластилиновый, песочный, перекладка).	Практическое занятие	1	1
ноябрь	19.	. Составление раскадровки.	Практическое занятие		2
	20.	Изготовление персонажей, фона	Практическое занятие		2
ноябрь	21.	Съемка мультфильма по кадрам.	Практическое занятие		2
	22.	Съемка мультфильма по кадрам.	Практическое занятие		2
ноябрь	23.	Монтаж снятых кадров.	Практическое занятие		2
	24.	Монтаж снятых кадров. Запись готового фильма.	Практическое занятие		2
декабрь	25.	Просмотр и обсуждение готового фильма. Заполнение зрительских карт.	Практическое занятие		2
	26.	Проект по изготовлению стенгазеты «Мой любимый мультфильм». Повторение основных периодов и направлений развития анимации. Выбор любимого мультфильма. Сбор графического и текстового материала о выбранном мультфильме.	Практическое занятие	1	1
декабрь	27.	Основные элементы стенгазеты (заголовок,слоган, иллюстрации, текст). Изготовление стенгазеты.	Практическое занятие	1	1
	28.	Изготовление стенгазеты. Размещение персонажей на газете.	Практическое занятие		2
декабрь	29.	Завершение работы над стенгазетой. Размещение газеты на стенде в учебном кабинете.	Практическое занятие		2
	30.	Презентация изготовленных стенгазет.	Практическое занятие		2
декабрь	31.	Новый год в мультипликации. Просмотрмультфильмов на тему нового года	Практическое занятие		2
	32.	Изготовление новогодних анимационных открыток	Практическое занятие		2
	33.	Новогодний праздник в объединении	Практическое занятие		2

декабрь	34.	Промежуточная диагностика. Анализ работ, сделанных за полугодие	Практическое занятие		2
январь	35.	Проект «Вокруг света». Отличительные особенности народных традиций разных стран. Разработка концепции персонажа. Выбор стран. Написание текста для мультфильма. Выбор техники мультфильма	Практическое занятие	1	1
	36.	Составление раскадровки мультфильма с учетом выбранной техники	Практическое занятие		2
январь	37.	Составление списка персонажей, разработка эскизов, изготовление персонажей, декораций и фона	Практическое занятие		2
	38.	Съемка мультфильма по кадрам в соответствии с раскадровкой	Практическое занятие		2
январь	39.	Съемка мультфильма покадрам в соответствии с раскадровкой	Практическое занятие		2
	40.	Съемка мультфильма по кадрам в соответствии с раскадровкой	Практическое занятие		2
февраль	41.	Проведение кастинга для озвучки фильма. Запись закадрового текста	Практическое занятие		2
	42.	Монтаж снятых кадров в соответствии с раскадровкой	Практическое занятие		2
февраль	43.	Монтаж снятых кадров в соответствии с раскадровкой	Практическое занятие		2
	44.	Монтаж снятых кадров в соответствии с раскадровкой	Практическое занятие		2
февраль	45.	Монтаж снятых кадров в соответствии с раскадровкой. Подбор музыкального сопровождения	Практическое занятие		2
	46.	Монтаж снятых кадров в соответствии с раскадровкой. Монтаж звука	Практическое занятие		2
февраль	47.	Монтаж снятых кадров в соответствии с раскадровкой. Запись готового фильма	Практическое занятие		2
	48.	Просмотр и обсуждение готового фильма. Заполнение зрительских карт	Практическое занятие		2
март	49.	Проект «Мой мультфильм». Формирование проектных групп. Выбор темы, героев мультфильма. Выбор техники мультфильма	Практическое занятие		2
	50.	Разработка сюжета, написание диалогов	Практическое занятие		2
март	51.	Составление списка персонажей. Разработка эскизов персонажей	Практическое занятие		2
	52.	Разработка эскизов крупных декораций, элементов фона	Практическое занятие		2
март	53.	Определение основных сюжетных точек. Составление раскадровки с учетом эскизов и выбранной техники мультфильма	Практическое занятие		2
	54.	Изготовление героев, декораций, фона в соответствии с эскизами и раскадровкой	Практическое занятие		2
март	55.	Съемка мультфильма в соответствии с раскадровкой	Практическое занятие		2
	56.	Съемка мультфильма в соответствии с раскадровкой	Практическое занятие		2

апрель	59.	Монтаж снятых кадров в соответствии с раскадровкой. Подбор музыкального сопровождения	Практическое занятие		2
	60.	Монтаж снятых кадров в соответствии с раскадровкой. Монтаж звука	Практическое занятие		2
апрель	61.	Монтаж снятых кадров в соответствии с раскадровкой. Запись готового фильма	Практическое занятие		2
	62.	Просмотр и обсуждение готового фильма. Заполнение зрительских карт	Практическое занятие		2
апрель	63.	Проект «Весенние праздники». Распределение на проектные группы. Проведение лотереи по выбору праздника и техники исполнения мультфильма. Написание короткого текста о празднике	Практическое занятие	1	1
	64.	Определение основных сюжетных точек. Составление раскадровки с учетом эскизов и выбранной техники мультфильма	Практическое занятие		2
апрель	65.	Изготовление героев, декораций, фона в соответствии с эскизами и раскадровкой.	Практическое занятие		2
	66.	Съемка мультфильма в соответствии с раскадровкой	Практическое занятие		2
май	67.	Съемка мультфильма в соответствии с раскадровкой	Практическое занятие		2
	68.	Запись закадрового текста	Практическое занятие		2
май	69.	Монтаж снятых кадров в соответствии с раскадровкой. Подбор музыкального сопровождения	Практическое занятие		2
	70.	Монтаж снятых кадров в соответствии с раскадровкой. Монтаж звука.	Практическое занятие		2
май	71.	Монтаж снятых кадров в соответствии с раскадровкой. Запись готового фильма.	Практическое занятие		2
	72.	Просмотр и обсуждение готового фильма. Заполнение зрительских карт.	Практическое занятие		2
май	75.	Итоговое занятие. Промежуточная диагностика.	Практическое занятие		2
	76.	Итоговое занятие Просмотр работ, сделанных за год. Составление хит-парада	Практическое занятие		2
Всего часов:				12	132
ИТОГО:				144	

3-й год обучения

Сроки	№ занятия	Раздел, тема занятия	Форма занятия, подведения итогов	Количество часов	
				Теория	Практика
сентябрь	1.	Вводное занятие. Техника безопасности. Входная диагностика.	Практическое занятие	1	1
	2.	Проверка летнего домашнего задания. Презентация и обсуждение придуманных залето историй.	Практическое занятие		2

сентябрь	3.	Проверка летнего домашнего задания. Презентация и обсуждение придуманных за лето историй.	Практическое занятие		2
	4.	Проект «Учебное кино». Содание мультфильма на школьную тематику. Написание сценария, составление списка персонажей.	Практическое занятие	0,5	1,5
сентябрь	5.	Выбор техники выполнения мультфильма. Разработка эскизов персонажей и фона.	Практическое занятие	0,5	1,5
	6.	Разработка раскадровки будущего мультфильма.	Практическое занятие		2
сентябрь	7.	Изготовление персонажей и фона в соответствии с выбранной техникой.	Практическое занятие		2
	8.	Изготовление персонажей и фона в соответствии с выбранной техникой.	Практическое занятие		2
октябрь	9.	Съемка мультфильма в соответствии с раскадровкой.	Практическое занятие		2
	10.	Съемка мультфильма в соответствии с раскадровкой.	Практическое занятие		2
октябрь	11.	Съемка мультфильма в соответствии с раскадровкой.	Практическое занятие		2
	12.	Монтаж снятых кадров.	Практическое занятие		2
октябрь	13.	Монтаж снятых кадров. Запись закадрового текста.	Практическое занятие		2
	14.	Монтаж снятых кадров. Монтаж звука.	Практическое занятие		2
октябрь	15.	Монтаж снятых кадров. Запись готового фильма. Просмотр и обсуждение.	Практическое занятие		2
	16.	Проект «Русская классика». Создание мультфильма по музыкальному произведению Чайковский «Детский альбом», Мусоргский «Картинки с выставки», Прокофьев «Петя и волк» Рисование под музыку.	Практическое занятие	1	1
ноябрь	17.	Написание сценария по выбранному муз.произведению	Практическое занятие		2
	18.	Выбор техники выполнения мультфильма. Разработка эскизов персонажей и фона. Разработка раскадровки будущего мультфильма.	Практическое занятие		2
ноябрь	19.	Изготовление персонажей и фона в соответствии с выбранной техникой.	Практическое занятие		2
	20.	Изготовление персонажей и фона в соответствии с выбранной техникой	Практическое занятие		2
ноябрь	21.	Съемка мультфильма в соответствии с раскадровкой	Практическое занятие		2
	22.	Съемка мультфильма в соответствии с раскадровкой	Практическое занятие		2
ноябрь	23.	Съемка мультфильма в соответствии с раскадровкой	Практическое занятие		2
	24.	Монтаж снятых кадров	Практическое занятие		2
декабрь	25.	Монтаж снятых кадров. Запись закадрового текста	Практическое занятие		2
	26.	Монтаж снятых кадров. Монтаж звука	Практическое занятие		2
	27.	Монтаж снятых кадров. Запись готового фильма. Просмотр и обсуждение	Практическое занятие		2

декабрь	28.	Проект «Анимационное поздравление с новым годом в технике рисованной анимации». Знакомство с технологией создания рисованных мультфильмов. Написание сценария. Составление раскадровки	Практическое занятие	1	1
декабрь	29.	Съемка мультфильма в соответствии с раскадровкой	Практическое занятие		2
	30.	Монтаж снятых кадров. Монтаж звука	Практическое занятие		2
декабрь	31.	Монтаж снятых кадров. Запись готового фильма. Просмотр и обсуждение	Практическое занятие		2
	32.	Великие мультипликаторы. Знакомство с творчеством великих мультипликаторов. Первый мультипликаторы. Владислав Старевиц. Составление таблицы «Великие мультипликаторы» с зарисовкой персонажей	Практическое занятие	1	1
январь	33.	Знакомство с творчеством российских мультипликаторов. Роман Качанов («Тайна третьей планеты», «Чебурашка», «Варежка»). Составление таблицы	Практическое занятие	1	1
	34.	Знакомство с творчеством российских мультипликаторов. Федор Хитрук («Каникулы Бонифация», «Винни Пух»). Составление таблицы	Практическое занятие	1	1
январь	35.	Знакомство с творчеством российских мультипликаторов. Вячеслав Котеночник («Ну, погоди!»), Юрий Норштейн («Ёжик в тумане») Составление таблицы	Практическое занятие	1	1
	36.	Знакомство с творчеством зарубежных мультипликаторов. Уолт Дисней, Уильям Ханна и Джозеф Барбара («Том и Джерри»), Джон Лассетер (мультфильмы студии Пиксар, «История игрушек»). Составление таблицы	Практическое занятие	1	1
январь	37.	Знакомство с творчеством зарубежных мультипликаторов. Японская анимация. Творчество Хаяо Миядзаки. Составление таблицы. Анализ изученного материала	Практическое занятие	1	1
	38.	Проект «Анимационная открытка» к праздникам 23 февраля и 8 марта. Написание сценария.	Практическое занятие	0,5	1,5
январь	39.	Выбор техники выполнения мультфильма. Разработка эскизов персонажей и фона Разработка раскадровки будущего мультфильма.	Практическое занятие	0,5	1,5
	40.	Съёмка мультфильма в соответствии с раскадровкой.	Практическое занятие		2

февраль	41.	Съемка мультфильма в соответствии с раскадровкой.	Практическое занятие		2
	42.	Монтаж снятых кадров. Монтаж звука	Практическое занятие		2
февраль	43.	Монтаж снятых кадров. Запись готового фильма. Просмотр и обсуждение	Практическое занятие		2
	44.	Эксперимент «Делаем пластилин сами». Знакомство с технологией производства пластилина. Знакомство с материалами для создания пластилина в домашних условиях. Составление рецепта	Практическое занятие	1	1
февраль	45.	Эксперимент по изготовлению пластилина нескольких цветов в домашних условиях	Практическое занятие		2
	46.	Эксперимент по лепке фигурок из изготовленного пластилина. Наблюдение	Практическое занятие		2
февраль	47.	Анализ полученных результатов.	Практическое занятие		2
	48.	Проект «Сказка о резиновых сапожках». Понятие сериала. Сквозные или отдельные темы. Чтение сказок о сапожках. Написание сценария. Выбор техники.. Разработка раскадровки	Практическое занятие	1	1
март	49.	Разработка эскизов персонажей и фона Изготовление персонажей и фона в соответствии с выбранной техникой	Практическое занятие		2
	50.	Съемка мультфильма в соответствии с раскадровкой	Практическое занятие		2
март	51.	Съемка мультфильма в соответствии с раскадровкой	Практическое занятие		2
	52.	Монтаж снятых кадров	Практическое занятие		2
март	53.	Монтаж снятых кадров. Запись закадрового текста	Практическое занятие		2
	54.	Монтаж снятых кадров. Монтаж звука	Практическое занятие		2
март	55.	Монтаж снятых кадров. Запись готового фильма. Просмотр и обсуждение	Практическое занятие		2
	56.	Проект «Свободная тема». Создание мультфильма на свободную тему. Написание сценария	Практическое занятие	0,5	1,5
апрель	57.	Выбор техники выполнения мультфильма. Разработка эскизов персонажей и фона	Практическое занятие	0,5	1,5
	58.	Разработка раскадровки будущего мультфильма	Практическое занятие		2
апрель	59.	Изготовление персонажей и фона в соответствии с выбранной техникой	Практическое занятие		2
	60.	Изготовление персонажей и фона в соответствии с выбранной техникой	Практическое занятие		2
апрель	61.	Съемка мультфильма в соответствии с раскадровкой	Практическое занятие		2
	62.	Съемка мультфильма в соответствии с раскадровкой	Практическое занятие		2
апрель	63.	Съемка мультфильма в соответствии с раскадровкой	Практическое занятие		2
	64.	Съемка мультфильма в соответствии с раскадровкой	Практическое занятие		2
	65.	Съемка мультфильма в соответствии с раскадровкой	Практическое занятие		2

май	66.	Съемка мультфильма в соответствии с раскадровкой	Практическое занятие		2
май	67.	Монтаж снятых кадров	Практическое занятие		2
	68.	Монтаж снятых кадров. Запись закадрового текста	Практическое занятие		2
май	69.	Монтаж снятых кадров. Монтаж звука	Практическое занятие		2
	70.	Монтаж снятых кадров. Запись готового фильма. Просмотр и обсуждение	Практическое занятие		2
май	71.	Итоговое занятие. Просмотр лучших работ студии. Составление личного рейтинга лучших мультфильмов	Практическое занятие		2
	72.	Итоговое занятие. Промежуточная диагностика.	Практическое занятие		2
Всего часов:				14	130
ИТОГО:				144	

