

**ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ
УЧРЕЖДЕНИЕ**

гимназия № 166 Центрального района Санкт-Петербурга

«ПРИНЯТА»

Решением педагогического совета
ГБОУ гимназии № 166
Протокол № 7 от «04» июня 2024 г.

«УТВЕРЖДЕНА»

Исполняющий обязанности
Директор ГБОУ гимназии №166
_____ Е. Е. Мошников
Приказ № 459 от «07» июня 2024 г

Дополнительная общеразвивающая программа

«СВЕТ, КАМЕРА, МОТОР»

Возраст учащихся от 10 до 13 лет
Срок реализации программы 2 года

Разработчик программы
Педагог дополнительного образования
Елена Петровна Горохова

1. Пояснительная записка

Направленность программы – художественная.

Дополнительная общеразвивающая программа «Мультимедийная студия «Калейдоскоп.» направлена на создание условий для развития общекультурных и информационных компетенций обучающихся через освоение видеокомпьютерных технологий в процессе социальной (групповой) деятельности, направлена на активное приобщение детей к мультимедийному творчеству, имеет образовательный характер и художественную направленность (дети учатся взаимодействовать друг с другом в ходе творческого процесса, распределять обязанности и роли при осуществлении проектной деятельности).

Мультипликация-одна из форм художественного воспитания, которая способствует приобщению учащихся к общечеловеческим ценностям, развитию мотивации личности к познанию и творчеству, самореализации личности ребенка. Освоение языка мультипликации - это один из способов познания окружающего мира и возможность выразить свои мысли и чувства. Создание аудиовизуального произведения - это всегда работа в команде, работа с образами, формами и историей мировой культуры, а также освоение современных мультимедийных инструментов. Выразительные средства кинематографа позволяют стимулировать творческую активность и мышление подростка. Детская мультипликация является универсальным средством художественного обучения и воспитания детей, развивает их способности в различных направлениях и приобщает к разнообразным видам искусства. Ребёнок, увлечённый созданием мультфильма, погружается в контекст мировой культуры, приобретает навык самостоятельного и коллективного творчества.

Мультипликация обеспечивает эмоциональное благополучие ребенка, способствует профилактике асоциального поведения. На основе умений и знаний, приобретаемых на занятиях, ребенок укрепляет свою социальную активность, принадлежность к определенной системе позитивных социальных ценностей. У ребенка. повышается самооценка, самоуважение, он учится работать в коллективе, взаимодействовать с другими участниками творческого процесса. Уровень освоения программы - общекультурный.

Программа дает возможность получить знания в области истории кино, мультимедиа, современной медиакультуры и искусства, творчества в сети интернет, повысить эрудицию и общую культуру, раскрыть и продемонстрировать оригинальность и глубину воображения, проявить актерские способности. На занятиях ребята смогут просмотреть, обсудить аудиовизуальное произведение и дать анализ аудиовизуальному произведению любого жанра, попробовать свои силы в различных конкурсах. Результатом сотворчества педагога и учащихся становится желание ребят попробовать себя в роли юного режиссера, оператора, актера, звукорежиссера, тележурналиста, придумать и реализовать собственный режиссерский замысел.

Киноискусство-одна из форм художественного воспитания, которая способствует приобщению обучающихся к общечеловеческим ценностям, развитию мотивации личности к познанию и творчеству, самореализации личности ребенка. Оно обеспечивает эмоциональное благополучие, способствует профилактике асоциального поведения.

Адресат программы

Программа рассчитана на детей в возрасте от 10 до 14 лет.

Актуальность программы обусловлена современным информационным полем, которое, во многом, диктует необходимость поиска новых форм обучения и творческой реализации сегодняшнего подростка.

Программа ориентирована на реализацию требований ФГОС в части овладения приемами учебного сотрудничества и социального взаимодействия со сверстниками и взрослыми в совместной учебно-исследовательской и проектной деятельности. Дополнительная общеразвивающая программа направлена на формирование и развитие

компетенций обучающихся в области использования информационно-коммуникационных технологий на уровне общего и специального (предметного) компонентов пользования, включая владение информационно-коммуникационными технологиями, поиском, построением и передачей информации, презентацией выполненных работ, основами информационной безопасности в сети Интернет.

Занятия по программе проходят в интерактивной форме и абсолютно свободного творческого процесса, в котором каждый учащийся ощущает свой потенциал и стремится к самосовершенствованию не только в области кино и телеискусств, но и в развитии личности.

Уровень освоения программы - общекультурный.

Объем и срок освоения программы

Срок освоения программы 2 года. Объем программы 144 часа.

Цель программы

Раскрытие и развитие творческого потенциала каждого ребенка средствами киноискусства, мультипликации.

Задачи программы

Обучающие

- знакомство со специальной терминологией;
- обучение применению на практике принципов режиссерского анализа литературных произведений, сценариев;
- обучение пониманию аудиовизуального произведения (литературное, драматическое, сценарно-драматическое произведение, аудиовизуальные изображения, телевизионные программы и радиoproграммы, произведения различных видов исполнительских искусств);
- обучение созданию по собственному замыслу мультимедийного произведения различной тематической или жанровой направленности в широком диапазоне современных информационно-коммуникационных технологий, информационно-телекоммуникационных ресурсов и веб-контента;
- знакомство с современными техническими и технологическими возможностями интерактивных средств аудиовизуального повествования с элементами графического дизайна и моделирования пространства мультимедийного произведения в процессе создания мультимедийного произведения, мультфильма;
- обучение совмещению фото-архивных материалов и хроники с реальными персонажами и реальным пространством.

Развивающие

- развитие навыков самостоятельного творческого образного мышления;
- развитие кругозора ребёнка в области киноискусства, изобразительного искусства, литературы, искусства;
- формирование и развитие компетенций в области использования информационно-коммуникативных технологий.

Воспитательные

- воспитание личностных качеств: целеустремленности, трудолюбия в достижении поставленной цели, организованности, ответственности, гражданственности, толерантности; воспитание воли, уверенности в своих возможностях, повышение общей культуры;

- воспитание нравственных качеств: ответственного отношения к занятиям в творческом коллективе, чувства личной ответственности за деятельность коллектива, чувство товарищества, умение работать в коллективе, доброжелательность, уважительное отношение друг к другу и к старшим, соблюдение нравственных норм поведения;
- формирование ответственного отношения к учению, готовности и способности к саморазвитию и самообразованию.

Планируемые результаты

Предметные

- умение анализировать смыслы произведений литературы и искусства и их экранной интерпретации;
- умение формировать и последовательно реализовывать замысел будущего аудиовизуального произведения, развивать и обогащать его в процессе создания в сотворчестве с другими участниками съемочной группы, применять в работе над произведением разнообразные выразительные средства;
- умение владеть художественными и техническими средствами, способностью их использования для создания синтетического образа, формируемого в окончательной композиции аудиовизуального произведения, предназначенного для зрителя);
- получить практические навыки в работе с профессиональной техникой;
- знание жанрового разнообразия в области киноискусства.

Метапредметные

- способность к абстрактному мышлению, анализу;
- владение навыками самостоятельного творческого образного мышления;
- умение воплощать сущность явлений, событий, человеческих и социальных проблем в художественных образах с помощью средств экранной выразительности;
- способность применять для воплощения творческих замыслов знания основ теории экранного искусства.

Личностные

- готовность к саморазвитию, самореализации, использование творческого потенциала на основе мотивации к обучению и познанию;
- ответственное отношение к занятиям в творческом коллективе,
- умение взаимодействовать со всеми участниками творческого коллектива и работать в команде;
- доброжелательное и уважительное общение со сверстниками и старшим, соблюдение нравственных норм поведения;
- социальная и этическая ответственность за принятые решения.

Организационно-педагогические условия реализации ДОП

Язык реализации программы – русский.

Форма реализации программы – очная.

В случае возникновения неблагоприятной эпидемиологической обстановки программа может быть реализована с применением электронного обучения и дистанционных образовательных технологий.

Условия набора и формирования групп

На программу принимаются все желающие. Состав группы формируется с учетом санитарных норм. Наполняемость учебной группы до 10-15 человек. Наполняемость группы зависит от технического обеспечения класса.

Формы организации и проведения занятий

Основной формой реализации программы является занятие. Занятия могут проводиться по группам, индивидуально или всем составом объединения. В практике работы используются следующие формы занятий:

- практические и теоретические занятия,
- игры,
- дискуссии,
- праздники,
- конкурсы,
- конкурс-показ «Первые уроки мастерства»
- кинофестивали,
- тележурнал -творческие встречи
- кино-гостиные,
- круглый стол
- педагогическая мастерская
- мастер-класс - лаборатория по анализу и выбору сценария для мультфильма,
- дискуссия «Что такое счастье?»,
- викторина «Волшебный мир анимации.».

В конце обучения проходит творческий отчет в форме показа видеоработ или кинофестиваля.

Приёмы и методы обучения

Каждое занятие содержит темы из разных разделов:

- Основы теории экранного искусства.
- Художественно-творческая деятельность: разработка по собственному замыслу на основе сценария (оригинального или написанного с использованием другого литературного произведения) концепции и проекта аудиовизуального произведения.
- Творческо-производственная деятельность: осуществление в соответствии с концепцией и на основе проекта аудиовизуального произведения создание аудиовизуальных произведений различных жанров, используя технические средства современного аудиовизуального производства.

В работе по программе «Мультимедийная студия «Калейдоскоп» находят применение педагогические технологии: проектная, проблемного обучения, педагогических мастерских, технология развития критического мышления через чтение и письмо, технология «Образ и мысль», технология ценностно-смыслового диалога, информационные технологии.

Основу занятия составляет обязательное практическое воспроизведение заданий педагога каждым обучающимся.

Материально-техническое обеспечение

- просторное, хорошо проветриваемое учебное помещение;
- наличие библиотеки аудио- и видеозаписей, фонд электронных и видеоносителей информации (CD, DVD, видеокассеты) по изучаемым дисциплинам;
- технические средства обучения: фото-, видеокамеры, телевизор, столы для песочной анимации, DVD проигрыватель, магнитофон, видеопроектор, компьютер, скоростной интернет.

Кадровое обеспечение

Программу реализует педагог со специальным педагогическим профессиональным образованием.

Календарный учебный график

Год обучения	Дата начала обучения	Дата окончания обучения	Всего учебных недель	Всего учебных дней	Количество учебных часов	Режим занятий
1	01.09	25.05	36	72	144	2 раза по 2 часа

3.1. Учебный план первого года обучения

№	Разделы Название темы	Общее Количество часов	Теоретические часы	Практические часы	Формы контроля
1	Вводное занятие, инструктаж по. по ТБ Понятие анимации Знакомство с историей анимации	20	10	10	беседы
2	Просмотр и обсуждение мультфильмов 1-ой половины XX- ого века	18	6	12	устное изложени е материала ,
3	Просмотр и обсуждение документальных фильмов об анимации	8	5	3	обсужден ие
4	Просмотр и обсуждение шедевров отечественной мультипликации	13	8	5	устное изложени е

					материала
5.	Написание сценария, создание раскадровки	16	4	12	обсуждение и анализ
6.	Создание художественного образа	25	5	20	устное изложение материала
7.	Работа над движением	22	6	16	обсуждение и анализ
8.	Работа за компьютером	18	6	12	Обсуждение и анализ
9.	Контрольные итоговые занятия. Подведение итогов.	4	-	4	обсуждение и просмотр работ
	ВСЕГО	144	50	94	

3.2. Календарно-тематический план 1-го года обучения

№ п/п	Наименование раздела ОП	Тема занятия	Количество часов		
			Теория	Практика	Всего
1	Вводное занятие -	Инструктаж по технике безопасности. Инструктаж по правилам дорожного движения и правилам поведения в школе.	1	-	1
		Знакомство с целями и задачами программы	1	-	1
2	Понятие анимации	Искусство анимации. Анимация. Виды, методы, стили и жанры анимационного искусства.	1	1	2
3	Понятие анимации	Анимация. Виды анимационного искусства (рисованная перекладная, кукольная, пластилиновая анимация, живопись на стекле, компьютерная анимация)	1	1	2
4	Понятие анимации	Анимация. Методы анимации. Технические особенности, с помощью которых создается анимация (покадровая, анимация, созданная при помощи компьютерных программ)	1	1	2

5	Понятие анимации	Анимация. Стил ь анимации. Художественные приемы в анимации. (аниме, реализм)	1	1	2
6	Понятие анимации	Анимация. Жанры (сказка, агитплакат, сатира, политический плакат, фантастик и т. п.)	1	1	2
	История анимации	История возникновения анимации	1	1	2
7	История анимации	История отечественной анимации	1	1	2
8	История анимации	История зарубежной анимации	1	1	2
9	История анимации	Зачетное занятие	0	2	2
10	Мультфильмы 1-ой половины XX-века	(режиссёры Э.Рейно, Э.Коль, И. Иванов-Вано, Л.Атаманов и др.) Просмотр и обсуждение	2	-	2
11	Мультфильмы 1-ой половины XX-века	(режиссёры Э.Рейно, Э.Коль, И. Иванов-Вано, Л.Атаманов и др.) Просмотр и обсуждение	2	-	2
12	Мультфильмы 1-ой половины XX-века	(режиссёры Э.Рейно, Э.Коль, И. Иванов-Вано, Л.Атаманов и др.) Просмотр и обсуждение	1	1	2
13	Мультфильмы 1-ой половины XX-века	(режиссёры Э.Рейно, Э.Коль, И. Иванов-Вано, Л.Атаманов и др.) Просмотр и обсуждение	1	1	2
14	Мультфильмы 1-ой половины XX-века	Просмотр и обсуждение. Зачетное занятие	-	2	2
15	Документальные фильмы об анимации.	«Мир анимации или анимация мира». Просмотр и обсуждение	1	-	1
16	Документальные фильмы об анимации.	«Мир анимации или анимация мира». Просмотр и обсуждение	1	-	1
17	Документальные фильмы об анимации.	«Невесомая жизнь». Просмотр и обсуждение	1	-	1
18	Документальные фильмы об анимации.	Невесомая жизнь». Просмотр и обсуждение	1	1	2
19	Документальные фильмы об анимации.	Просмотр и обсуждение. Зачетное занятие.	1	2	3
20	Шедевры отечественной анимации	Просмотр и обсуждение	2	1	3
21	Шедевры отечественной анимации	Просмотр и обсуждение	2	-	2

22	Шедевры отечественной анимации	Просмотр и обсуждение	2	1	3
23	Шедевры отечественной анимации	Просмотр и обсуждение	2	1	3
24	Шедевры отечественной анимации	Просмотр и обсуждение. Зачетное занятие.	-	2	2
25	Написание сценария	Принцип написания сценария. Выбор истории.	1	2	3
26	Написание сценария	Принцип написания сценария. Выбор истории.	1	2	3
27	Создание раскадровки	Раскадровка-графическое решение сценария мультфильма. Основные правила создания раскадровки.	1	2	3
28	Создание раскадровки	Раскадровка-графическое решение сценария мультфильма. Основные правила создания раскадровки.	1	2	3
29	Создание раскадровки	Раскадровка-графическое решение сценария мультфильма. Основные правила создания раскадровки.	-	2	2
30	Написание сценария. Создание раскадровки	Зачетное занятие.	-	2	2
31	Создание художественного образа	Понятие художественного образа. Художественный образ в анимации.	1	2	3
32	Создание художественного образа	Художественный образ в анимации. Различные художественные приемы.	1	2	3
33	Создание художественного образа	Художественный образ в анимации. Продумывание художественного образа анимационного фильма. Создание персонажей.	1	2	3
34	Создание художественного образа	Художественный образ в анимации. Продумывание художественного образа анимационного фильма. Создание персонажей.	1	2	3
35	Создание художественного	Художественный образ в анимации. Продумывание художественного образа	1	2	3

	образа	анимационного фильма. Создание персонажей.			
36	Создание художественного образа	Художественный образ в анимации. Работа над эскизами. Создание персонажей и декораций.	-	2	2
37	Создание художественного образа	Художественный образ в анимации. Работа над эскизами. Создание персонажей и декораций.	-	2	2
38	Создание художественного образа	Художественный образ в анимации. Работа над эскизами. Создание персонажей и декораций.	-	2	2
39	Создание художественного образа	Художественный образ в анимации. Работа над эскизами. Создание персонажей и декораций.	-	2	2
40	Создание художественного образа	Зачетное занятие. Выставка работ.	-	2	2
41	Работа над движением персонажа	Движение персонажа. Двенадцать основных принципов анимации.	1	1	2
42	Работа над движением персонажа	Движение персонажа. Двенадцать основных принципов анимации.	1	1	2
43	Работа над движением персонажа	Движение персонажа. Двенадцать основных принципов анимации.	1	1	2
44	Работа над движением персонажа	Движение персонажа. Двенадцать основных принципов анимации.	1	1	2
45	Работа над движением персонажа	Движение персонажа. Двенадцать основных принципов анимации.	1	1	2
46	Работа над движением персонажа	Движение персонажа. Двенадцать основных принципов анимации.	1	1	2
47	Работа над движением персонажа	Движение персонажа. Двенадцать основных принципов анимации.	-	2	2
48	Работа над движением персонажа	Зачетное занятие. Показ работ	-	2	2
49	Работа за	Монтаж. Основные принципа монтажа.	1	1	2

	компьютером	Звуковое решение фильма.			
50	Работа за компьютером	Монтаж анимационного фильма. Звуковое решение фильма. Работа со звуком.	1	1	2
51	Работа за компьютером	Монтаж анимационного фильма. Звуковое решение фильма. Работа со звуком.	1	1	2
52	Работа за компьютером	Монтаж анимационного фильма. Звуковое решение фильма. Работа со звуком.	1	1	2
53	Работа за компьютером	Монтаж анимационного фильма. Звуковое решение фильма. Работа со звуком.	1	1	2
54	Работа за компьютером	Монтаж анимационного фильма. Звуковое решение фильма. Работа со звуком.	1	1	2
55	Работа за компьютером	Контрольный показ фото и видеоработ	0	2	2
56	Контрольные итоговые занятия	Подведение итогов.	0	2	2
57	Контрольные итоговые занятия	Подведение итогов за год.	0	2	2
	В с е г о		50	94	144

3.3 Содержание программы 1-го года обучения

I. Знакомство с историей мультипликации

теория:

обсуждение впечатлений от фильмов, беседы об их тематике и ключевой идее, об изобразительном языке, музыкальном сопровождении и о характерных особенностях эпохи; обсуждение документальных фильмов об анимации («Невесомая жизнь», «Мир анимации или анимация мира» и др.); беседы на тему основной идеи шедевров современной мультипликации, художественного, музыкального и режиссёрского решений, высказывание личных впечатлений;

практика:

просмотр мультфильмов конца XIX- начала XX вв. (режиссёры Э.Рейно, Э.Коль, И. Иванов-Вано, Л.Атаманов и др.); просмотр документальных фильмов об анимации

(«Невесомая жизнь», «Мир анимации или анимация мира» и др.), просмотр шедевров современной мультипликации.

II. Написание сценария, создание раскадровки

теория:

обсуждение принципов написания сценария на примере известных мультипликационных и художественных фильмов, обучение создания раскадровки – графического решения сценария фильма;

практика:

выбор истории; обсуждение того, как лучше показать на экране выбранную историю; написание сценария по выбранной истории, продумывание и рисование раскадровки.

III. Разработка и создание художественного образа

теория:

рассматривание и обсуждение различных художественных приёмов на примере мультипликационных фильмов и образцах живописных, графических, скульптурных, декоративно-прикладных работ; поиск, продумывание художественного образа, работа над эскизами; создание персонажей и декораций путём объёмного решения (пластилин, картон, папье-маше и т.д.).

практика:

продумывание художественного образа, рисование эскизов; создание персонажей и декораций путём рисования их на бумаге или картоне в выбранной в подготовительной, эскизной, части техники (гуашь, тушь, акварель, карандаши и т.д.).

IV. Работа над движением

теория: 12 основных принципов анимации:

1. Сжатие и растяжение
2. Подготовка
3. Сценичность
4. Использование компоновок и фасованного движения
5. Доводка и взмах действия
6. Смягчение начала и завершения движения
7. Дуги
8. Вторичное действие
9. Расчет времени
10. Преувеличение
11. Уверенный рисунок
12. Привлекательность

практика: создание движения путём поэтапного изменения положения (или мимики) персонажа; фиксирование каждого изменения на фотоаппарате.

V. Работа за компьютером

теория:

обучение соединения на компьютере фотографий в единый видеоряд, знакомство с принципами монтажа; обучение озвучивания фильма;

практика:

поэтапное соединение с помощью компьютера всех фотографий в единый видеоряд в программах Adobe After Effects, Inhot монтаж получившегося видеоряда; озвучивание фильма с помощью микрофона (голос, шумы) и подобранной музыки.

Коллективный просмотр и обсуждение созданного вместе мультфильма.

3.4. Планируемые результаты 1-го года обучения

Обучающиеся будут знать:

- исторические сведения и предпосылки появления мультипликационного искусства;
- основные произведения отечественной мультипликации;
- образцы произведений мультипликации начала XX-ого века;
- историю развития отечественной мультипликации;
- принципы написания сценария и изображения его графически на бумаге (создание раскадровки);
- примеры мультфильмов с различными графическими и пластическими решениями;
- способы передачи истории на экране
- рассуждать на тему просмотренного мультфильма, анализировать свои впечатления, разбираться, что понравилось в увиденной истории, что нет и почему;
- простейшие технические принципы создания мультипликационного видеоряда и его озвучивания;

Обучающиеся будут уметь:

- рассуждать на тему просмотренного мультфильма, понимать основную идею;
- выбирать историю для мультфильма, писать по ней сценарий;
- находить образ главного героя, создавать персонажи и декорации будущего мультфильма;
- приводить персонажей в движение и последовательно фиксировать изменения с помощью фотоаппарата;
- обращаться с фотоаппаратом, штативом;
- ориентироваться в компьютерных программах, в которых склеиваются фотографии и производится озвучивание (Adobe After Effects, Inhot).
- уважать труд других людей, быть ответственным за свой участок работы.

3.5. Задачи второго года обучения

- показать и рассказать об основных произведениях отечественной мультипликации;
- показать и рассказать о ведущих режиссёрах отечественной мультипликации;
- показать примеры мультфильмов с различными графическими и пластическими решениями;
- рассказать о способах передачи истории на экране, основных принципах режиссуры короткометражных мультфильмов;
- рассказать о изобразительных средствах, используемых в создании мультипликации;
- рассказать о принципах передачи истории на экране,
- рассказать о технических принципах создания мультипликационного видеоряда и его озвучивания;
- научить анализировать просмотренные мультфильмы с идейной, художественной, ритмической, музыкальной и режиссёрской точек зрения;
- научить беседовать на тему разнообразия художественного языка, используемого в различных мультфильмах;
- научить совершенствовать навыки написания сценария и рисования раскадровки;
- научить находить и создавать художественный образ путём объёмного моделирования декораций и персонажей к выбранной истории;
- научить приводить объёмных персонажей в движение и последовательно фиксировать изменения с помощью фотоаппарата;
- научить склеивать фотографии в единый видеоряд в компьютерных программах (Adobe After Effects, Inhot), монтировать изображение, озвучивать фильм.
- научить уважать труд других людей, быть ответственным за свой участок работы.

3.6. Учебный план второго года обучения

№	Раздел	Общее количество часов	Теоретические часы	Практические часы	Формы контроля
1.	Вводное занятие, инструктаж по ТБ Понятие анимации Знакомство с историей анимации	20	10	10	беседы
2	Просмотр и обсуждение	18	6	12	устное изложение материала,

	мультфильмов 2-ой половины XX-ого века				
3	Просмотр и обсуждение документальных фильмов об анимации	8	5	3	обсуждение
4	Просмотр и обсуждение шедевров отечественной мультипликации	13	8	5	устное изложение материала
5	Написание сценария, создание раскадровки	16	4	12	обсуждение и анализ
6	Создание художественного образа	25	5	20	устное изложение материала
7	Работа над движением	22	6	16	обсуждение и анализ
8	Работа за компьютером	18	6	12	обсуждение и анализ
9	Контрольные итоговые занятия. Подведение итогов.	4	-	4	обсуждение и просмотр работ
	ВСЕГО	144	50	94	

3.6.1. Календарно-тематический план 2-го года обучения

№ п/п	Наименование раздела ОП	Тема занятия	Количество часов		
			Теория	Практика	Всего
1	Вводное занятие -	Инструктаж по технике безопасности. Инструктаж по правилам дорожного движения и правилам поведения в школе.	1	-	1
		Знакомство с целями и задачами программы	1	-	1
2	Знакомство с миром анимации	Искусство анимации. Анимация. Виды, методы, стили и жанры анимационного искусства.	1	1	2
3	Знакомство с миром анимации	Анимация. Виды анимационного искусства (рисованная перекладная, кукольная, пластилиновая анимация, живопись на стекле, компьютерная анимация)	1	1	2

4	Знакомство с миром анимации	Анимация. Методы анимации. Технические особенности, с помощью которых создается анимация (покадровая, анимация, созданная при помощи компьютерных программ)	1	1	2
5	Знакомство с миром анимации	Анимация. Стил анимации. Художественные приемы в анимации. (аниме, реализм)	1	1	2
6	Знакомство с миром анимации	Анимация. Жанры (сказка, агитплакат, сатира, политический плакат, фантастика и т. п.)	1	1	2
	История анимации	История отечественной анимации	1	1	2
7	История анимации	История отечественной анимации	1	1	2
8	История анимации	История зарубежной анимации	1	1	2
9	История анимации	Зачетное занятие	0	2	2
10	Мультфильмы 2-ой половины XX-века	Сравнение и обсуждение графического и пластического решений на примере различных мультфильмов («Кот в сапогах» реж. Л.Райнигер 1936г.,)	2	-	2
11	Мультфильмы 2-ой половины XX-века	Сравнение и обсуждение графического и пластического решений на примере различных мультфильмов «Учитель пения» реж. А.Петров 1968г.,	2	-	2
12	Мультфильмы 2-ой половины XX-века	Сравнение и обсуждение графического и пластического решений на примере различных мультфильмов «Пластелиновая ворона» реж. А.Татарский 1981г.	1	1	2
13	Мультфильмы 2-ой половины XX-века	Сравнение и обсуждение графического и пластического решений на примере различных мультфильмов	1	1	2
14	Мультфильмы 2-ой половины XX-века	Просмотр и обсуждение. Зачетное занятие	-	2	2
15	Документальные фильмы об анимации.	«Мир анимации или анимация мира». Просмотр и обсуждение	1	-	1
16	Документальные фильмы об анимации.	«Мир анимации или анимация мира». Просмотр и обсуждение	1	-	1
17	Документальные фильмы об анимации.	«Невесомая жизнь». Просмотр и обсуждение	1	-	1
18	Документальные фильмы об анимации.	Невесомая жизнь». Просмотр и обсуждение	1	1	2
19	Документальные фильмы об	Просмотр и обсуждение. Зачетное занятие.	1	2	3

	анимации.				
20	Шедевры отечественной анимации	Просмотр и обсуждение Просмотр произведений ведущих режиссёров отечественной мультипликации (Ф.Хитрука, Ю.Норштейна, Э.Назарова, А.Татарского и др.)	2	1	3
21	Шедевры отечественной анимации	Просмотр и обсуждение Просмотр произведений ведущих режиссёров отечественной мультипликации	2	-	2
22	Шедевры отечественной анимации	Просмотр и обсуждение Просмотр произведений ведущих режиссёров отечественной мультипликации	2	1	3
23	Шедевры отечественной анимации	Просмотр и обсуждение Просмотр произведений ведущих режиссёров отечественной мультипликации	2	1	3
24	Шедевры отечественной анимации	Просмотр и обсуждение. Зачетное занятие.	-	2	2
25	Написание сценария	Написание сценария.Выбор истории	1	2	3
26	Написание сценария	Написание сценария.Выбор истории	1	2	3
27	Создание раскадровки	Создание и проработка раскадровки	1	2	3
28	Создание раскадровки	Создание и проработка раскадровки	1	2	3
29	Создание раскадровки	Создание и проработка раскадровки	-	2	2
30	Написание сценария. Создание раскадровки	Зачетное занятие.	-	2	2
31	Создание художественного образа	Понятие художественного образа. Художественный образ в анимации.	1	2	3
32	Создание художественного	Художественный образ в анимации.	1	2	3

	образа	Различные художественные приемы.			
33	Создание художественного образа	Художественный образ в анимации. Продумывание художественного образа анимационного фильма. Создание персонажей.	1	2	3
34	Создание художественного образа	Художественный образ в анимации. Продумывание художественного образа анимационного фильма. Создание персонажей.	1	2	3
35	Создание художественного образа	Художественный образ в анимации. Продумывание художественного образа анимационного фильма. Создание персонажей.	1	2	3
36	Создание художественного образа	Художественный образ в анимации. Работа над эскизами. Создание персонажей и декораций.	-	2	2
37	Создание художественного образа	Художественный образ в анимации. Работа над эскизами. Создание персонажей и декораций.	-	2	2
38	Создание художественного образа	Художественный образ в анимации. Работа над эскизами. Создание персонажей и декораций.	-	2	2
39	Создание художественного образа	Художественный образ в анимации. Работа над эскизами. Создание персонажей и декораций.	-	2	2
40	Создание художественного образа	Зачетное занятие. Выставка работ.	-	2	2
41	Работа над движением персонажа	Движение персонажа. Двенадцать основных принципов анимации.	1	1	2
42	Работа над движением персонажа	Движение персонажа. Двенадцать основных принципов анимации.	1	1	2
43	Работа над движением персонажа	Движение персонажа. Двенадцать основных принципов анимации.	1	1	2
44	Работа над движением	Движение персонажа. Двенадцать	1	1	2

	персонажа	основных принципов анимации.			
45	Работа над движением персонажа	Движение персонажа. Двенадцать основных принципов анимации.	1	1	2
46	Работа над движением персонажа	Движение персонажа. Двенадцать основных принципов анимации.	1	1	2
47	Работа над движением персонажа	Движение персонажа. Двенадцать основных принципов анимации.	-	2	2
48	Работа над движением персонажа	Зачетное занятие. Показ работ	-	2	2
49	Работа за компьютером	Монтаж. Основные принципа монтажа. Звуковое решение фильма.	1	1	2
50	Работа за компьютером	Монтаж анимационного фильма. Звуковое решение фильма. Работа со звуком.	1	1	2
51	Работа за компьютером	Монтаж анимационного фильма. Звуковое решение фильма. Работа со звуком.	1	1	2
52	Работа за компьютером	Монтаж анимационного фильма. Звуковое решение фильма. Работа со звуком.	1	1	2
53	Работа за компьютером	Монтаж анимационного фильма. Звуковое решение фильма. Работа со звуком.	1	1	2
54	Работа за компьютером	Монтаж анимационного фильма. Звуковое решение фильма. Работа со звуком.	1	1	2
55	Работа за компьютером	Контрольный показ фото и видеоработ	0	2	2
56	Контрольные итоговые занятия	Подведение итогов.	0	2	2
57	Контрольные итоговые занятия	Подведение итогов за год.	0	2	2
	В с е г о		50	94	144

3.7. Содержание программы 2-го года обучения

I. Изучение мира мультипликации

теория:

обсуждение просмотренных мультфильмов; рассуждение о принципах передачи истории на экране, основываясь на просмотренных мультфильмах, документальных фильмах и интервью с режиссёрами. Беседы на тему изобразительных средств, используемых в создании мультипликации. Сравнение и обсуждение графического и пластического решений на примере различных мультфильмов («Кот в сапогах» режиссёр Л.Райнигер 1936г., «Учитель пения» режиссёр А. Петров 1968г., «Пластилиновая ворона» режиссёр А.Татарский 1981г. и др.). Изучение способов передачи истории на экране и принципов режиссуры короткометражных фильмов на основе опыта известных режиссёров и анализе их творчества (в том числе с идейной, художественной, ритмической и музыкальной точек зрения);

практика:

знакомство с историей мультипликации на лучших примерах мультипликационных произведений (преимущественно отечественных) XX -ого века; продолжение просмотра серий документального фильма «Мир анимации или анимация мира». Просмотр произведений ведущих режиссёров отечественной мультипликации (Ф.Хитрука, Ю.Норштейна, Э.Назарова, А. Татарского и др.); просмотр зарубежных современных мультфильмов, в том числе номинантов на получение высших премий («Оскар» и др.).

II. Написание сценария, создание и проработка раскадровки**теория:**

Совершенствование методов написания сценария на примере известных мультипликационных и художественных фильмов, обучение более детальной и точной проработки раскадровки;

практика:

выбор или написание истории; обсуждение способов того, как лучше показать на экране выбранную или сочинённую историю; написание по выбранной истории сценария, продумывание и детальное рисование раскадровки.

III. Поиск и создание художественного образа**теория:**

внимательное рассматривание и обсуждение возможных художественных приёмов на примере мультипликационных фильмов и образцах живописных, графических, скульптурных, декоративно-прикладных работ;

практика:

разработка художественного образа, работа над эскизами; поиск изобразительного решения (различные материалы и формы), создание персонажей и декораций создание персонажей и декораций путём объёмного решения (пластилин, картон, папье-маше и т.д.).

IV. Работа над движением

теория:

объяснение особенностей движения объёмных персонажей; основные принципы движения в анимации

практика:

движение персонажа путём постепенного изменения положения; обязательное фиксирование каждого изменения на фотоаппарате.

V. Работа за компьютером

теория:

совершенствование навыков работы в программе Adobe After Effects, Inhot

практика:

поэтапное соединение всех фотографий в единый видеоряд в компьютерных программах (Adobe After Effects, Inhot), монтаж и озвучивание будущего фильма с помощью микрофона и подобранной в процессе поиска художественного образа и создания движения музыки.

Просмотр и обсуждение созданного мультфильма, показ его друзьям и родителям.

Участие в фестивалях детской мультипликации.

3.8. Планируемые результаты 2-го года обучения

Обучающиеся будут знать:

- ведущих режиссёров отечественной мультипликации по их основным произведениям;
- примеры мультфильмов с различными графическими и пластическими решениями;
- способы передачи истории на экране, принципы режиссуры короткометражных мультфильмов;
- технические особенности создания мультипликационного видеоряда и его озвучивания;

Обучающиеся будут уметь:

- анализировать просмотренные мультфильмы с идейной, художественной, ритмической, музыкальной и режиссёрской точек зрения;
- совершенствовать навыки написания сценария и рисования раскадровки;

- находить художественный образ и создавать декорации и персонажей различными художественными средствами;
- приводить персонажей в движение и последовательно фиксировать изменения с помощью фотоаппарата;
- склеивать фотографии в единый видеоряд в компьютерных программах (Adobe After Effects, Inhot), монтировать изображение, озвучивать фильм;
- уважать труд других людей, быть ответственным за свой участок работы.

Теория: 1. Умение работать с различными источниками информации.

2. Умение планировать и самостоятельно ставить цели и задачи проектной деятельности, умение планировать работу на разных этапах проектирования, умение анализировать результаты своей деятельности.

3. Овладение основами творческой деятельности.

4. Использование накопленных теоретических знаний для решения практических задач.

5. Умение эффективно сотрудничать со сверстниками при решении творческих задач.

6. Умение публично презентовать результаты своей деятельности, умение вести дискуссию по заданной проблеме.

Практика: Открытый показ

13. Контрольные и итоговые занятия

Контрольные оценочные занятия по разделам программы

Практика: Открытое занятие для родителей. Творческий отчет. Подведение итогов обучения по программе.

Методические и оценочные материалы

Методическое обеспечение программы

№	Раздел программы	Форма проведения	Форма проведения (дистанционная)	Методические и дидактические материалы	Электронные образовательные ресурсы (по разделу ОП)
1.	Вводное занятие	Входная диагностика , Беседа, Инструктаж	Онлайн-занятие Онлайн- лекция Онлайн – консультация	Образовательная программа «Школьная киностудия» . Инструктаж ТБ	www.digitalvideo.ru журнал «Цифровое видео» http://pedagog-portal.ru/goto/http://vk.com/video97103_166464031 http://pedagog-

2.	История отечественной и зарубежной анимации, история возникновения анимации	Лекция, Беседа, Презентация	Видеозанятие Онлайн викторина Аудиофайл Видеофайл Практическая	Специально подобранные по теме и распечатанные по количеству обучающихся тексты.	portal.ru/goto/http://youtu.be/qQ7rThHVIHQ http://pedagog-portal.ru/goto/http://youtu.be/JBDHAjBhFEw
3.	Искусство анимации. Анимация. Виды, методы, стили и жанры анимационного искусства.	Беседа, Викторина, Игровое занятие, Праздник	Самостоятельная работа офлайн Онлайн-тестирование Тесты в Google Формх	Специально подобранные по теме и распечатанные по количеству обучающихся тексты.	
4.	Анимация. Виды анимационного искусства (рисованная перекладная, кукольная, пластилиновая анимация, живопись на стекле, компьютерная анимация)	Беседа, Зачетное занятие	Видеоотчет Фотоотчет Онлайн-конкурс Видеоигра Онлайн-зачет Презентация	Специально подобранные по теме и распечатанные по количеству обучающихся тексты.	
5.	Анимация. Методы анимации. Технические особенности, с помощью которых создается анимация (покадровая, анимация, созданная при помощи компьютерных программ)	Лекция, Педагогическая мастерская, Мини-викторина		Специально подобранные по теме и распечатанные по количеству обучающихся тексты.	
6.	Анимация. Стили анимации. Художественные приемы в анимации. (аниме, реализм)	Беседа, Викторина		Специально подобранные по теме и распечатанные по количеству обучающихся тексты.	
7.	Анимация. Жанры (сказка,	Лекция Викторина		Специально подобранные по теме и	

8.	агитплакат, сатира, политический плакат, фантастик и т. п.)			распечатанные по количеству обучающихся тексты	
9	История возникновения анимации	Беседа. Кроссворд		Кроссворд	
10	История отечественной анимации	Лекция. Практическое занятие		Презентация . Видеоматериалы	
11	История зарубежной анимации	Лекция. Практическое занятие		Презентация	
12	Съемочный процесс	Практическое занятие			
13	Показы фото и видеоработ	Контрольное занятие. Зачёт			

Оценочные материалы

Раздел программы	Предметные компетенции		Метапредметные компетенции	Личностные компетенции
	Теория	Практика		
Вводное занятие. Знакомство с целями и задачами программы	Устный опрос на знание техники безопасности	Практические задания входной диагностики	Наблюдение	Наблюдение, собеседование, анкетирование, написание отзывов и мини-эссе: «Мир моих увлечений» «Чему я научился в коллективе» Использование метода незаконченных предложений
Искусство анимации. Анимация. Виды, методы, стили и жанры анимационного искусства.	Устный опрос на знание характеристик особенностей	Упражнения, карточки-задания	Анкетирование на выявление интереса к просмотру аудиовизуального произведения Защита проектов по самостоятельно выбранным темам	
Анимация. Виды анимационного искусства (рисованная перекладная, кукольная, пластилиновая анимация, живопись на стекле, компьютерная анимация)	Опрос на знание	Зачетное занятие		

Анимация. Методы анимации. Технические особенности, с помощью которых создается анимация (покадровая, анимация, созданная при помощи компьютерных программ)	Устный опрос на знание характерных особенностей	Индивидуальные и коллективные задания, упражнения, демонстрация полученных навыков		«Я счастлив, когда я.....»
Анимация. Стиль анимации. Художественные приемы в анимации. (аниме, реализм)	Беседа на знание особенностей кроссворд	Зачетное занятие		
Анимация. Жанры (сказка, агитплакат, сатира, политический плакат, фантастика и т. п.)	Кроссворд на знание	Инсценировки Задание на самостоятельное сочинение сценария		
История возникновения анимации	Беседа на знание особенностей	Инсценировка отрывков сказок		
История отечественной анимации	Викторина			
История зарубежной анимации	Тестирование на знание героев фильмов, мультфильмов	Показ		
Мультфильмы 1-ой половины XX-века	Устный опрос	Творческий отчет		
Съемочный процесс	Устный опрос	Съемка ролика		
Показы фото и видеоработ	Устный опрос	Представление видеоработ		
Контрольные и итоговые	Контрольная работа,	Выполнение практических заданий, творческий проект и т.д.		

занятия	итоговая работа, тест, фронтальный опрос, проект, творческая работа			
---------	---	--	--	--

Оценочные материалы

Для диагностики результативности образовательного процесса используются: наблюдение, беседа, конкурс, тестирование, творческий отчет.

В процессе обучения используются следующие виды контроля:

- входная диагностика проводится перед началом работы по программе и предполагает выявление отношения ребенка к выбранной деятельности и определение потенциальных способностей в данной области;
- текущий контроль проводится в конце изучения каждой темы;
- итоговый контроль проводится в конце обучения по программе.

В ходе проведения контроля выявляется три уровня освоения материала: высокий, средний, низкий.

Критерии оценки предметных результатов дополнительной общеразвивающей программы «Мультимедийная студия «Калейдоскоп»»

	Уровни развития предметных результатов		
	Высокий	Средний	Низкий
Теоретическая подготовка	Хорошо разбирается в видах и жанрах анимации. Знает историю анимационного кино, мультимедиа. Владеет терминологией.	Имеются представления о видах и жанрах анимации, истории анимационного кино, мультимедиа. Незначительные пробелы в терминологии.	Не имеет представлений о видах и жанрах кинематографа, истории кино, телевидения и мультимедиа. Не знает терминологию.
Навыки применения средств съёмочной аппаратуры, программ по видеомонтажу	Владеет учебным материалом. Хорошо ориентируется в использовании и применении съёмочной аппаратуры. При работе с видеоматериалом использует программы по видеомонтажу. Способен выполнять практическую работу преимущественно самостоятельно.	Владеет основными знаниями и умениями, но для практической деятельности характерен в основном репродуктивный уровень. Усвоенные знания применяет в типовых ситуациях.	Не усвоил материал. Владеет основными знаниями и умениями, но применение их на практике вызывает у него затруднения.

			Выполняя практическую работу, постоянно обращается за помощью к педагогу.
--	--	--	---

**Критерии оценки личностных и метапредметных результатов
дополнительной общеразвивающей программы
«Мультимедийная студия «Калейдоскоп»»**

	Уровни развития личностных и метапредметных результатов		
	Высокий	Средний	Низкий
Коммуникативные навыки	Умение дружить и работать в команде. Способность принимать точку зрения другого человека. Общительность. Раскрепощённость в общении.	Избирательность в общении. В общении со сверстниками не всегда уверенно отстаивает свою точку зрения. В урегулировании конфликтов требуется помощь педагога	Не умение дружить. Неумение работать в команде. Скованность, зажатость в общении.
Эмоциональное состояние	Абсолютно комфортно чувствует себя в коллективе, имеет много друзей, после занятия наблюдается высокий эмоциональный подъем.	Не всегда комфортно чувствует себя в коллективе. Общение в коллективе переменчивое. Эмоциональной состояние зависит от результата работы.	Эмоциональное состояние неустойчивое, часто подавленное.
Мотивация, готовность к обучению	Сформирован устойчивый интерес к занятиям в объединении, готовность к саморазвитию, самореализации. Заинтересованность в дальнейшем профессиональном росте.	Не может точно определить с какой целью занимается в объединении. Интерес меняется в зависимости от результатов.	Нет личных мотивов заниматься в коллективе. Есть желание родителей, родственников, друзей.
Способность к самоорганизации и самоконтролю	Умение рационально распределять свое время на учебу и отдых. Умеет контролировать свои действия и поступки, умеет отвечать за них.	Не всегда рационально распределяет свое время. Не всегда контролирует свои действия и поступки, иногда уходит от ответственности за них.	Не умеет планировать свободное и учебное время. Не умеет контролировать свои действия и поступки, уходит от ответственности за них.
Способность к самооценке, рефлексии	Адекватная самооценка. Способность анализировать свою работу и делать выводы и находить способы устранения пробелов в знаниях.	Не всегда может оценивать себя адекватно реальным достижениям. Самооценка немного завышена или занижена.	Не обладает способностью оценивать себя адекватно достижениям.

		При анализе своей работы требуется помощь педагога.	
--	--	---	--

Диагностическая карта оценки уровня сформированности предметных, метапредметных и личностных результатов в творческом объединении «Мультимедийная студия «Калейдоскоп»»									
Название коллектива_«Мультимедийная студия «Калейдоскоп»» Руководитель(педагог) Год обучения 1 Номер группы 1									
		Предметные результаты		Личностные и метапредметные результаты			Всего:		
№	ФИО учащегося	Теоретическая подготовка	Навыки применения средств ИКТ	Коммуникативные навыки	Эмоциональное состояние	Мотивация	Способность к самоорганизации	Способность к самооценке	
1									
2									

Алгоритм подсчета результатов:

- Каждый критерий оценивается по трёхбалльной системе, где:
 - 1 балл – слабо проявляет или не проявляет совсем;
 - 2 балла – проявляет в достаточной мере. Есть небольшие трудности.
 - 3 балла – проявляет в полной мере.
- Подсчитывается итоговое количество баллов по каждому обучающемуся.
- Определяется уровень освоения общеразвивающей программы по сумме баллов:

Оценка результативности освоения программы

До 10 баллов – низкий уровень освоения
 11 – 19 – средний уровень освоения
 19 - 21 – высокий уровень освоения

Протокол

итогового контроля обучающихся
 от _____ 20__ г.

- Педагог _____
- Программа _____
- Номер группы: _____
- Год обучения: _____

№ п/п	Фамилия, имя ребенка	Результаты освоения программы (в баллах от 3 до 1, где 3 балла-высокий уровень, 2 балла- средний уровень, 1 балл- низкий уровень)	Общее к-во баллов	Уровень освоения программы: (высокий, средний,	Выводы (аттестован, не аттестован)
-------	----------------------	---	-------------------	--	------------------------------------

**«Диагностические материалы по определению
результативности программы»**

Приложение к теме №1.

Кроссворд №1.

По горизонтали:

2. Сценарий- литературно-драматическое произведение, написанное как основа для постановки кино- или телефильма.

3. **Кинооператор** - специалист, знающий выразительные возможности освещения, умеющий пользоваться техникой (кино- и видеоаппаратурой), вспомогательной техникой: тележками, кранами, стэдикамами и т. д.

7.Художник-

9.Оскар-

10.Актер-

По вертикали:

1.Монтаж-

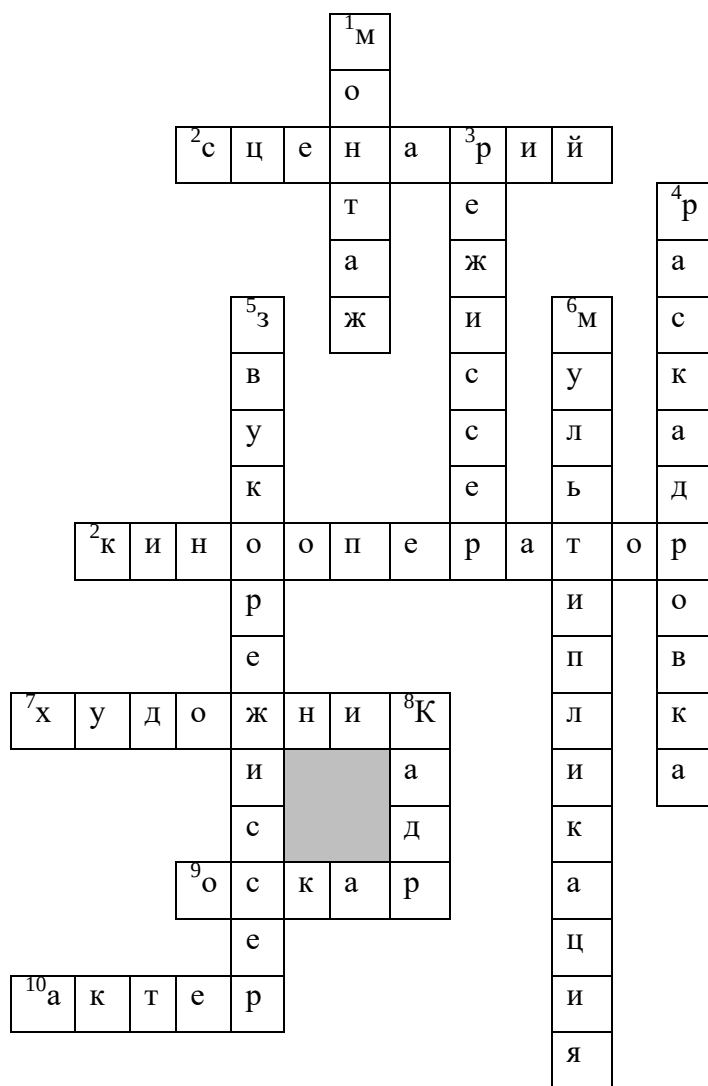
3.Режиссер-

4. **Раскадровка** - последовательность рисунков, служащая вспомогательным средством при создании фильмов, мультфильмов или рекламных роликов.

5.**Звукорежиссер** -творческая профессия, связанная с созданием звуковых художественных образов, формированием драматургии звука, концепции звука, созданием новых звуков, их фиксацией и обработкой

6.Мультипликация-

8. Кадр-



Приложение к теме №2.

Режиссура анимационного фильма.

Мини-викторина. Вопросы:

1. Что потерял Ежик в тумане? («Узелок»)
2. Как звали котенка, который предложил вместе бояться? («Котенок Гав»)
3. Герои из какого мультфильма поют песню об острове "Чунга-Чанга"? («"Катерок»
4. Что рвал крошка Енот у пруда? («осоку»)
5. Назовите мальчика, который уехал жить в деревню. («Дядя Федор»)
6. Назовите имя и отчество почтальона Печкина? («Игорь Иванович»)
7. Назовите вредину преклонного возраста. Ее имя совпадает с названием шляпы? («Шапокляк»)

7. Как звали большую черную кошку из Джунглей? («Багира»)
9. Мультфильм о враче-ветеринаре? («Доктор Айболит»)
10. В каком мультфильме измеряли рост удава? («38 попугаев»)

Кроссворд №1. Герои детских фильмов и мультфильмов
"Угадай героя мультфильма"

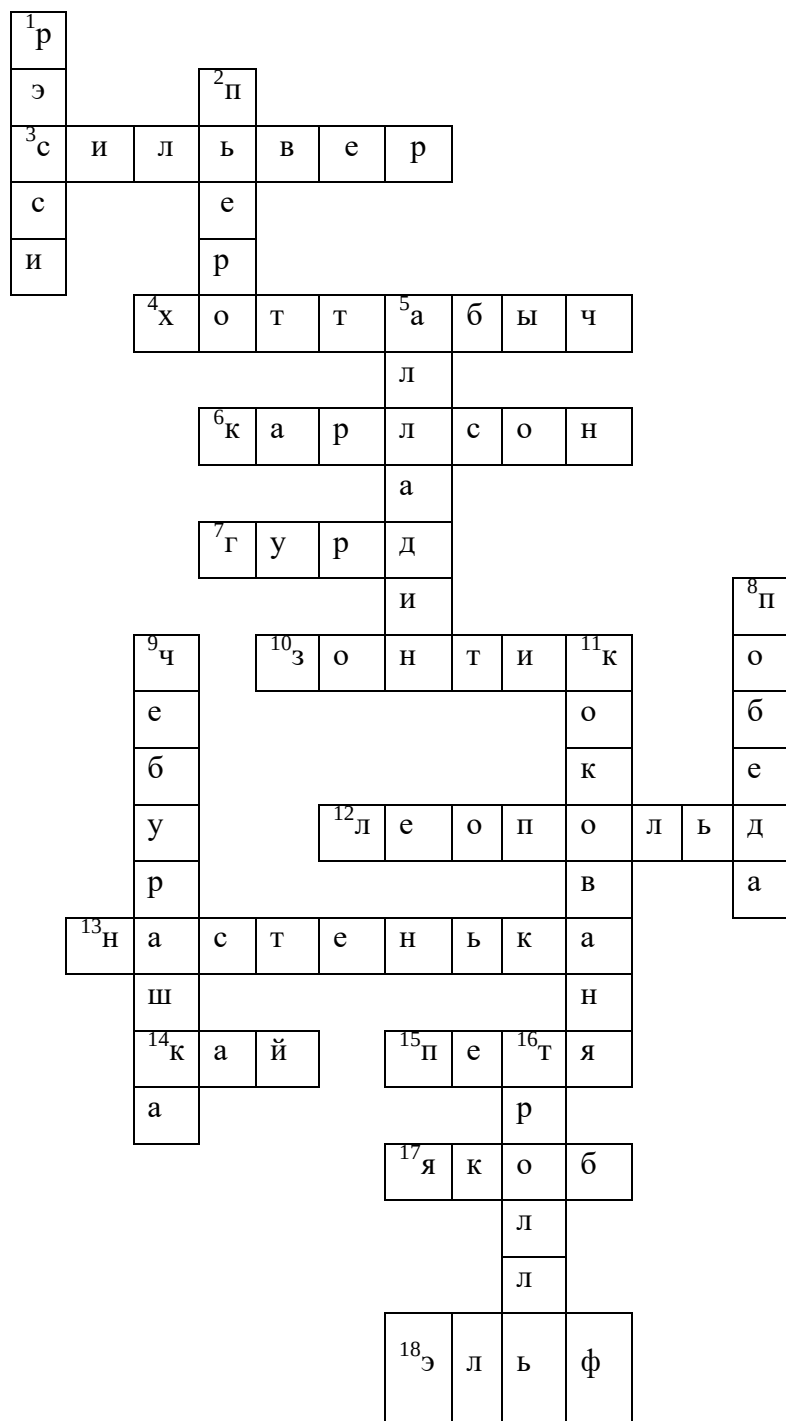
По горизонтали:

3. Хитрый и кровожадный пират из фильма «Остров сокровищ».
4. Старик с волшебной бородой.
6. Герой с пропелером, друг Малыша.
7. Один из героев фильма «Королевство кривых зеркал».
10. Средство передвижения Мери Поппинс
12. Кот, который хотел всех подружить.
13. Имя главной героини их фильма «Морозко».
14. Персонаж из сказки Ганса Христиана Андерсена «Снежная королева», которому в сердце попал осколок зеркала
15. Имя главного героя из фильма «Сказка о потерянном времени»
17. Имя главного героя из мультфильма «Карлик-нос».
18. Прекрасные принц, ставший мужем Дюймовочки.

По вертикали:

1. Кличка собаки из фильма «Приключения электроника» (Редчайшая Электронная Совершенная Собака и т.д.)
2. Кукла из театра Карабаса- Барабаса.
5. Герой арабской сказки, который нашел волшебную лампу.
8. Название корабля капитана Врунгеля.
9. Герой с большими ушами, спавший в апельсинах.
11. Прозвище старика из сказки П.П.Бажова «Серебрянное копытце».

16. Злой герой из мультфильмса «Оловянный солдатик»



Приложение к теме №5.

Написание сценария, создание раскадровки

Упражнение1. Конкурс сценаристов. Пишем сказки в новом жанре.

Сказки: «Теремок», «Репка», «Колобок», «Курочка Ряба».

Жанры: комедия,

детектив
боевик
фантастика

Приложение №.6. Создание художественного образа

Упражнения на внимание. умение описать увиденное. Работа над персонажем. В качестве примера герои мультфильмов.

Упражнение 1.

Мультпликационный фильм” Мойдодыр”. Автор сценария и режиссер И. Иванов - Вано, художники-постановщики М. Ботов, А. Савченко. Персонаж - Крокодил, гуляющий с Тотошей и Кокошей по аллее Таврического сада. Крокодил производит впечатление респектабельного, культурного гражданина, живущего по правилам социалистического общежития. Он одет в костюм гражданина той эпохи. Его одежда бежевые парусиновые брюки, пиджак, шляпа (в тон брюкам), широкий галстук и полнота (большой, круглый живот) создают впечатление солидности. Толстые очки в роговой оправе и густые косматые брови придают ему мудрое выражение и в то же время подчеркивают его возраст, что это не молодой крокодил, а “мужчина” в возрасте. Крокодил идет по улице, просматривает газету и курит трубку. Курение трубки придает этому персонажу импозантный вид, а чтение газеты то, что это вполне грамотный, культурный крокодил.

В данном случае на персонаж “работают” его объем, костюм, и такие предметы как трубка и газета.

Упражнение 2.

Мультпликационный фильм “Конек- Горбунок”.Режиссер-постановщик И.Иванов – Вано, режиссер Б. Бутаков, художник – постановщик Л. Мильин. Персонаж Иванушка-дурачок.

Дудочка в его руках в начале фильма символизирует легкость и беззаботность, в данном случае наличие музыкального инструмента подчеркивает несерьезность персонажа. Волосы соломенного цвета, торчащие в разные стороны и то, что Иванушка босой придают персонажу некую юродивость.

Нелепый вид дополняется большим (как бы с чужого плеча) коричневым кафтаном с закатанными рукавами, подпоясанным кушаком. Полосатые немного коротковатые штаны с неровно обрезанными краями брюк, шапка, сдвинутая на затылок и свисающая как шутовской колпак придают образу Иванушки несуразность и простоту. Простоту

усиливает -круглый нос “картошкой», толстоватые губы. В финале Иванушка становится красивым, статным юношей. Черты лица тонкие, аккуратный маленький носик, красиво очерченные губы. Нарядный красный кафтан, ладно одетая, надвинутая на лоб шапка. Он плавно вышагивает с царевной, держа ее руку в своей руке.

Приложение к теме №7. Работа над движением

Упражнение №1. Игра-Расшифровать тайное письмо, в котором содержатся очень важные сведения.

Чтение «тайного письма» вслух. 8 карточек, на которых написано следующее: «Главное (№ 1) правило (№ 2) актера. (№ 3) Действие – это (№ 4) мысль + (№ 5) чувство + (№ 6) воображение + (№ 7) физическое поведение (№ 8)»

Таким образом, «секретное письмо» выглядит так: **«Главное правило актера. Действие – это мысль + чувство + воображение + физическое поведение»**

Упражнение №2.

Игра «Аплодисменты по кругу». Нужно объявить, что сегодняшнее занятие прошло хорошо, и каждый заслужил аплодисменты. Все дети становятся в общий круг. Один начинает: он подходит к кому-нибудь из учащихся, смотрит ему в глаза и дарит ему свои аплодисменты, изо всех сил хлопая в ладоши. Затем они оба выбирают следующего человека, который также получает свою порцию аплодисментов - они оба подходят к нему, встают перед ним и аплодируют ему. Затем уже вся тройка выбирает следующего претендента на овации. Каждый раз тот, кому аплодировали, имеет право выбирать следующего. Таким образом, игра продолжается, а овации становятся все громче и громче.

Упражнение 3. «Я - скульптура».

Нужно с помощью собственного тела изобразить какое-либо качество или чувство. Сначала, вытягивая заранее приготовленные карточки («Обида», «Смелость», «Восторг» и.т.п.) Потом придумывать чувства самостоятельно. Остальные – угадывают. Побеждает тот, чью скульптуру разгадало больше всего народу.

Упражнение 4. «Пластелин».

«Скульптор» лепит из «пластилина» (полностью расслабленного человека) скульптуру, соответствующую, на его взгляд, звучащей музыке. Когда все скульптуры готовы, им по

очереди говорят: «Живи!». «Пластилин» начинает действовать так, как он это понял исходя из своей вылепленной позы. (Во время упражнения нельзя разговаривать).

Упражнение 5. «Волшебный сундук».

Учащимся предлагается представить, что в центре круга стоит большой волшебный сундук. (Поставьте воображаемый сундук и покажите, как он открывается.) Поскольку сундук волшебный, внутри него есть все, что только существует на свете. Любой может подойти к ящику и, не говоря ни слова, что-то из него "вытащить". Он должен будет без слов, т.е. одними движениями и жестами, показать всем, что он вытащил, что он с этим предметом делает или как будет с ним играть. Тот, кто догадается, какой предмет был извлечен из волшебного сундука, присоединяется к показывающему. А тот, в свою очередь, скажет, правильно ли его поняли. Чем больше человек присоединится к показывающему, тем лучше.

Приложение к теме №8. Работа за компьютером. Звуковое решение фильма.

Работа звукорежиссера в процессе озвучивания.

Тексты для озвучивания.

1. Еще минуточку-другую слышались пошаркивающие шаги уходящего спутника. Потом они стихли. Алексей остался один. С легким жужжанием светили высоко над головой яркие неоновые фонари. Только сбитый снег скрипел под ногами, да иногда лениво, со сна тявкала чуткая дворняга. Он шел к вокзалу и тихонько насвистывал себе под нос. Уже слышались звуки приходящих и уходящих поездов. Они подъезжали к станциям и подавали сигнал.

2. Была осень. Иван решил отправиться в лес. Листья шуршали под ногами, он шел, загребая листву ногами, насвистывал себе под нос какую-то песенку. Вскоре стемнело, идя по тропинке, он наступил на ветку, которая хрустнула под ногами. Вокруг него стайкой кружили комары, пища ему над ухом. Он пытался отогнать их от себя, часто попадая себе по лицу. Где-то ухала сова.

3. На ферме, на базах ее стоял птичий гвалт. Воробьи чирикали, перелетали с места на место. Тяжелые голуби, воркуя, поднимались сизой тучей, делали круг и опускались; стрекотали говорливые сороки; чопорное воронье, каркая, расселись на жердях изгороди в терпеливом ожидании. «Беларусь», синий тракторёнок, пофыркивая, пробирался глубокой колеей вдоль деревни.

4. Был темный пасмурный вечер. За окном выл холодный ветер, постукивая ветками березы в окно. В уголке за печью тихо шуршали мыши, лакомясь хлебными крошками. На стене висели часы и мерно тикали, отмеряя час за часом. Во дворе скрипела калитка. По крыше застучали капли дождя. Через минут пять озябший пес начал скулить и закапываться в свою конуру.

5. В деревне был обычный вечер: устало покрикивали петухи, квохтали куры, протяжно мычали коровы. Тетка Пелагея, звякнув ведром, поспешила к своей Пеструшке. Но тут прямо ей под ноги метнулся кот Васька и замяукал, заурчал, замурлыкал, выпрашивая подачки. Тетка шикнула на кота- нахала и, шаркая тапочками, вышла во двор.

6. Часы пробили полночь. За окном шумела непогода; завывал ветер, бросая в окна хлопья снега; где-то спросонья забрехал пес, потом затявкала соседская болонка, потом заскулила недовольная овчарка, и вот уже целый собачий хор заливался на улицах городка. Послышался шум открываемых дверей и недовольные голоса жителей, приказывающие собакам замолчать.

потом захохотали, громко и с удовольствием. Бедный Петька выскочил на улицу, громко хлопнув дверью.

Звукозаписи

Мини-викторина. Назови артиста, который или озвучивал героя мультфильма или пел песню за этого героя.

1. Кто озвучивал Карлсона? («Василий Ливанов)
10. Артистка, озвучившая Фрекен Бок? («Фаина Раневская)
2. Кто говорил за Чебурашку? («Клара Румянова)
3. Кто озвучивал Водяного и пел за него песню? («Анатолий Папанов)
4. Озвучивал и пел песни за Иванушку из мультфильма "Летучий корабль"? («Михаил Боярский)
5. Чьим голосом говорил Винни-Пух? («Евгений Леонов)
6. Кто озвучивал кота Матроскина? («Олег Табаков)
9. Артист, говоривший за почтальона Печкина? («Борис Новиков)
7. Какой артист пел за всех героев в мультфильме "Бременские музыканты"? («Олег Анофриев)

8.Какая актриса озвучивала Вовку из тридесятого царства? («Рина Зеленая»)

Литература

Литература для педагога

1. Гиппиус С. В. «Гимнастика чувств Тренинг творческой психотехники.» - СП, «Веды», 2010
2. Кнебель М. О. Поэзия педагогики. М., 1974.
3. Самоукина Н.В. Игры в школе и дома: Психотехнические упражнения и коррекционные программы. -М.: Новая школа, 1993
4. Станиславский К. С. Собрание сочинений в 8 томах. М., «Искусство» 1962.
5. Фопель К. «Как научить детей сотрудничать?» М., «Генезис», 1998.
6. Константинович В.С. Вселенная мультфильма: в 2 ч. / В.С. Константинович. – Омск: Весть, 1999-2006.
7. Анимация как феномен культуры: материалы второй междунар. науч.-практ. конф., 26-28 апр. 2006 г., Москва, ВГИК / сост. и науч. ред. Н.Г. Кривуля. – М.: ВГИК, 2006.
8. Асенин С.В. Волшебники экрана: эстетич. проблемы соврем. мультипликации / С.В. Асенин. – М.: Искусство, 1974. Бабиченко Д.Н. Искусство мультипликации / Д.Н. Бабиченко. – М.: Искусство, 1964.
9. Гинзбург С.С. Рисованный и кукольный фильм: очерки развития сов. мультипликац. кинематографии / С.С. Гинзбург. – М.: Искусство, 1957.
10. Иванов-Вано И.П. Кадр за кадром / И.П. Иванов-Вано; лит. запись А. Волкова; вступ. ст. С. Асенина. – М.: Искусство, 1980.
11. Иванов-Вано И.П. Мультипликация вчера и сегодня: (из лекций, прочит. на худож. фак. ВГИК) / И.П. Иванов-Вано; Всесоюз. гос. ин-т кинематографии. – М., 1974.
12. Константинович В.С. Эстетическая природа мультипликационного фильма: автореф. дис. ... канд. филос. наук / Константинович В.С.; Акад. обществ. наук. при ЦК КПСС. – М., 1990.
13. Кривуля Н.Г. Лабиринты анимации: исслед. художеств. образа рос. анимац. фильмов второй пол. XX в. / Н.Г. Кривуля. – М.: Грааль, 2002.
14. Курчевский В.В. Изобразительное решение мультипликационного фильма: о природе гротеска и метафоры: учеб. пособие / В.В. Курчевский ; Всесоюз. гос. ин-т кинематографии им. С.А. Герасимова.

15. Сапронов П.А., Культурология, СПб., Издательство «Союз», 2003
16. Кривошеев М.И. Экран в новом времени // Вестник ВГИК. 2010. № 2.
17. Эйзенштейн С.М. Собр. соч. в 6 т. М., Искусство, 1964. Т. 3.
18. Маньковская Н.Б. «Париж со змеями» (Введение в эстетику постмодернизма). - М., со змеями» (Введение в эстетику постмодернизма). - М., 1994
20. Асенин С.В. Мир мультфильма: идеи и образы мультипликац. Кино соц. стран / С.В. Асенин. – М.: Искусство, 1986.

5.2 Литература для обучающихся

1. Мудрость вымысла: Мастера мультипликации о себе и своем искусстве / Сост. и авт. вступ. ст. С. Асенин. - М., 1983.
2. Асенин С.В. Мир мультфильма: идеи и образы мультипликации. Кино соц. стран / С.В. Асенин. – М.: Искусство, 1986.
3. Иванов-Вано И.П. Кадр за кадром / И.П. Иванов-Вано; лит. запись А. Волкова; вступ. ст. С. Асенина. – М.: Искусство, 1980.

6.2. Мультфильмы для просмотра

(50 советских мультфильмов, рекомендованных Министерством культуры Российской Федерации)

1. Дед мороз и лето («В. Караваев, 1969) («20 мин.)
2. Большой Ух («Ю. Бутырин, 1989) («20 мин.)
3. Ёжик в тумане («Ю. Норштейн, 1975) («10 мин.)
4. Чиполлино («Б. Дежкин, 1961) («39 мин.)
5. Винни пух («Ф. Хитрук, 1969) («10 мин.)
6. Гадкий утенок («В. Дегтярев, 1956) («20 мин.)
7. Лягушка путешественница («В. Котеночкин, А. Трусов, 1965) («20 мин.)
8. Мороз Иванович («И. Аксенчук, 1981) («10 мин.)
9. Чебурашка («Р. Качанов, 1971) («20 мин.)
10. Рикки-Тикки-Тави («А. Снежно-Блоцкая, 1965) («21 мин.)
11. Теремок («П. Носов, В. Громов, 1945) («25 мин.)
12. Умка («В. Попов, В. Пекарь, 1969) («10 мин.)

13. Цветик-семицветик («В. Катаев, 1948) («20 мин.)
14. Золотая Антилопа («Л. Атаманов, 1954) («31 мин.)
15. Серая Шейка («В. Полковников, Л. Амальрик, 1948) («20 мин.)
16. Остров сокровищ («Д. Черкасский, 1988) («106 мин.)
17. Молодильные яблоки («И. Аксенчук, 1974) («20 мин.)
18. Варежка («Р. Качанов, 1967) («10 мин.)
19. Гуси-лебеди («И. Иванов-Вано, А. Снежно-Блоцкая, 1949) («20 мин.)
20. Сестрица Алёнушка и братец Иванушка («О. Ходатаева, 1953) («10 мин.)
21. Мойдодыр («И. Иванов-Вано, 1954) («16 мин.)
22. Каникулы Бонифация («Ф. Хитрук, 1965) («20 мин.)
23. Мой друг светофор («Ф. Епифанова, 1978) («10 мин.)
24. Дядя Степа («И. Аксенчук, 1964) («20 мин.)
25. Гора самоцветов («А. Татарский, 2005) («104 мин.)
26. В стране невыученных уроков («Ю. Прытков, 1969) («19 мин.)
27. Вовка в тридевятом царстве («Б. Степанцев, 1965) («20 мин.)
28. Приключения барона Мюнхгаузена («А. Солин, 1967) («16 мин.)
29. Сказка о попе и его работнике Балде («И. Ковалевская, 1973) («20 мин.)
30. Охотничье ружье («П. Сазонов, 1948) («10 мин.)
31. Волк и семеро козлят («П. Носов, 1957) («10 мин.)
32. Кошкин дом («Л. Амальрик, 1958) («29 мин.)
33. Тараканище («В. Полковников, 1963) («16 мин.)
34. Сказка о рыбаке и рыбке («М. Цехановский, 1950) («30 мин.)
35. Старик и море («А. Петров, 1999) («20 мин.)
36. Кот-рыболов («В. Полковников, 1964) («10 мин.)
37. Новый Гулливер («А. Птушко, 1935) («73 мин.)

38. У страха глаза велики («О. Ходатаева, 1946) («10 мин.) О любви и верности.
39. Золушка («И. Аксенчук, 1979) («18 мин.)
40. Влюбленное облако («Р. Качанов, А. Каранович, 1959) («15 мин.)
41. Летучий корабль («Г. Бардин, 1979) («18 мин.)
42. Снежная Королева («Л. Атаманов, 1957) («55 мин.)
43. Сказка о царе Салтане («Л. Мильчин, И. Иванов-Вано, 1984) («56 мин.)
44. Аленький цветочек («Л. Атаманов, 1952) («42 мин.)
45. Русалочка («И. Аксенчук, 1968) («29 мин.)
46. Снегурочка («И. Иванов-Вано, 1952) («69 мин.)
47. Мальчик-с-пальчик («О. Ходатаева, 1938) («10 мин.)
48. Маугли («Р. Давыдов, 1973) («100 мин.)
49. Дюймовочка («Л. Амальрик, 1964) («30 мин.)
50. Бременские музыканты («И. Ковалевская, 1969) («40 мин.)