

Департамент образования администрации г. Дзержинска  
Муниципальное бюджетное учреждение дополнительного образования  
«Дворец детского творчества» г. Дзержинска  
(МБУ ДО «Дворец детского творчества»)

Принята  
на заседании педагогического совета  
МБУ ДО «Дворец детского творчества»

Протокол № 5 от 30.08.2018г.

Утверждена  
приказом директора МБУ ДО  
«Дворец детского творчества»

Приказ от 31.08.2018.г № 175-п

КОПИЯ ВЕРНА

Директор *Сергей Иванович Каримов*

***Дополнительная общеобразовательная  
(общеразвивающая) программа  
технической направленности  
студии детской анимации «Синема»***

Возраст обучающихся: **с 7 лет**  
Срок реализации: **1 год**

**Автор-составитель:**  
Васильева Александра Сергеевна,  
педагог дополнительного образования

г. Дзержинск  
2018 год

# 1. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Мультипликация как вид детского творчества существует уже, по крайней мере, два десятка лет - как в нашей стране, так и во многих странах мира. Проводимые на различных уровнях смотры, конкурсы, фестивали по этому, увлекательному виду деятельности вызывают большой интерес детей и взрослых. Благодаря новым компьютерным технологиям искусство мультипликации стало делом, доступным для многих. Мультфильмы теперь с успехом делают и дети. Мультипликация предоставляет большие возможности для развития творческих способностей, сочетая теоретические и практические занятия, результатом которых является реальный продукт самостоятельного творческого труда детей. В процессе создания мультипликационного фильма у детей развиваются сенсомоторные качества, связанные с действиями руки ребенка, обеспечивающие быстрое и точное усвоение технических приемов в различных видах деятельности, восприятие пропорций, особенностей объемной и плоской формы, характера линий, пространственных отношений; цвета, ритма, движения.

Творческие способности, направленные на создание нового, формируются только на нестандартном материале, который делает невозможным работу по существующему шаблону, анимация - искусство, разрушающее все стереотипы изображения, движения, создания образов, чьи «границы совпадают только с границами воображения».

На занятиях юные мультипликаторы познают секреты производства рисованных, пластилиновых, кукольных, компьютерных мультфильмов, а также узнают о том, как придумываются и оживают любимые персонажи, кто наделяет их голосом и характером.

Занятия в детской мультипликационной студии помогут ребятам реализовать свои творческие замыслы. Здесь ребята смогут попробовать себя в качестве сценариста, режиссёра, художника и т. д. Под руководством педагога дети придумывают сюжеты сказок, рисуют и оживляют персонажей с помощью различных анимационных программ. Таким образом, работа детской студии мультипликации направлена на художественно-эстетическое воспитание учащихся и способствует развитию их творческой активности.

Программа, была создана на основе:

- анализа работы детских студии мультипликации области и России;
- учёта потребностей и запросов учащихся и родителей (законных представителей);
- анализа специальной литературы.

Дополнительная образовательная программа построена с учётом эмоциональной отзывчивости обучающихся, любознательности и способности овладевать определёнными теоретическими знаниями в области мультипликации, практическими навыками в области изобразительного и декоративно-прикладного искусства и работы на компьютере в программах «Adobe Photoshop», «Movie Maker» и «Pinnacle Studio HD Ultimate Collection 15».

Современные условия диктуют и новые требования к человеку: сегодня востребованы активные, коммуникабельные, творческие личности, способные масштабно мыслить и действовать. Искусство анимации и представляет собой совокупность различных видов деятельности, формирующих гармонично

развитую личность. Этим объясняется высокая актуальность данной образовательной программы.

Вопросы гармоничного развития и творческой самореализации находят свое разрешение в условиях анимационной студии. Открытие в себе неповторимой индивидуальности поможет ребенку реализовать себя в учёбе, творчестве, в общении с другими. Помочь в этих стремлениях призвана данная программа.

Новизна данной программы заключается в следующем:

- содержание занятий построено на взаимодействии различных видов искусства (живопись, декоративно-прикладное искусство, литература, музыка, театр), объединенных общей целью и результатом - созданием мультипликационного фильма;
- включение в содержание программы разнообразных видов изобразительной (рисование, лепка, конструирование, изготовление кукол из различных материалов и т. д.) и технической (освоение различных техник съемки, работа с кино, - видео, - аудио аппаратурой) деятельности;
- использование системы заданий и упражнений, раскрывающих изобразительно-выразительные возможности искусства мультипликации и направленных на освоение детьми различных материалов и технических приемов художественной выразительности;
- применение системно – деятельностного подхода при подаче как теоретического так и практического материала с обязательной демонстрацией мультипликационных кино, слайд – фильмов, а также практической деятельности с использованием технических средств.

Преимущество программы: постигая азы анимации и мультипликации, дети знакомятся с ведущими профессиями (художника, режиссера, сценариста, оператора, художника-мультипликатора и др.) и имеют возможность проживать эти роли, реализуясь и самовыражаясь на каждом учебном занятии.

Программа рассчитана на работу с детьми от 7 до 15 лет.

Занятия проводятся в группах, сочетая принцип группового обучения с индивидуальным подходом.

Численность обучающихся в группе: 10-12 человек.

Срок реализации программы – 1 год

Занятия проходят: 1 час в неделю, два занятия по 30 минут

Цель программы: эстетическое техническое и художественное образование детей в процессе создания мультипликационного фильма

Задачи:

- познакомить детей с основными видами мультипликации, освоить рисованную, пластилиновую и кукольную анимации, а также основные техниками создания мультфильмов;
- способствовать развитию интеллекта, раскрытию личностного потенциала, исследовательских, прикладных и конструкторских способностей каждого ребенка;
- создать атмосферу свободного творчества, самовыражения, радости созидания, активного участия во всех направлениях творчества.

Для наиболее успешного выполнения поставленных учебно-воспитательных задач программа представлена двумя разделами:

теоретический (образовательный);

—практический (творческий, исследовательский).

Теоретическая часть дается в форме бесед, дискуссий, театрализаций; мультимедийных занятий; с просмотром иллюстративного материала и мультипликационных фильмов.

Основная форма работы в студии – практические занятия.

Практическая часть включает следующую деятельность обучающихся:

**Литературное творчество:** сочиняют загадки, считалки, стихи, сказки и т.п.; создают свой сюжет мультфильма, делают литературный сценарий и др..

**Изобразительная деятельность:** выбирают наиболее выразительные сюжеты тематической композиции, проводят подготовительную работу (рисуют, лепят, клеят фоны и персонажей, мастерят, соединяют различные материалы, рисуют декорации); знакомятся со спецификой различных материалов (пластилин, бумага, крупа, глина, песок и т.д.) и учатся работать с ними, создают свой персонаж, учатся различать цвета, смешивать краски и др.

**Азбука звука:** поют, развивают речевой аппарат, отбирают звуки, шумы, пишут звуковой диктант, учатся выражать эмоции, работать с микрофоном, звукоподражать, делают запись закадрового текста – озвучивание и др..

**Киноведение:** учатся смотреть, постигать язык кино, анализировать выразительные средства, делают киноведческий анализ и т.д.

**Азбука актерского мастерства:** постигают азбуку движения, учатся распознавать эмоции, анализируют эмоциональное состояние героев и т. д.

**Анимация:** делают раскадровку сюжета, анимационное действие, рассчитывают движение по времени и в пространстве и т.д.

**Основы режиссуры:** знакомятся с построением киносюжета, создают сюжеты на разные темы, учатся разъединять сюжет по эпизодам и собирать в одно целое, снимают свои этюды и мультфильмы и т. д..

**Видеомонтаж:** делают компьютерное преобразование и художественное оформление мультипликационного фильма, его монтаж.

Для развития познавательной и интеллектуальной сферы учащимся предлагаются специально составленные кроссворды, ребусы, викторины. Также в процессе обучения учащиеся увидят множество увлекательных отечественных и зарубежных мультфильмов, познакомятся с историей и этапами развития данного вида творчества.

#### **Формы занятий:**

1. Занятия-игры, занятия-импровизации (взрослый – ведущий проблемно-игровой ситуации).
2. Занятия - беседа + практические и индивидуальные занятия (взрослый – ведущий организатор проблемной ситуации или ведущий диалога).
3. Проведение детских и взрослых художественных советов.
4. Фестивали детской мультипликации.
5. Студийные кино-праздники.
6. Выставки работ студии и выставки киноведческих материалов.
7. Видео – занятия.
8. Мульт презентации.

Наиболее **эффективными методами работы** по программе являются:

- объяснительно-иллюстративный;
- метод стимулирования и мотивации учебно-познавательной и
- созидательной деятельности;
- поисковый метод как основа создания творческой среды;
- метод творческих заданий;
- метод реализации творческих проектов;
- поиск оптимальных методов преодоления технических трудностей.

### **Ожидаемые результаты:**

К концу 1 года обучения обучающиеся **будут знать:**

- основные теоретические сведения о мультипликации;
- виды анимационного творчества;
- этапы создания анимационного фильма;
- техническое оснащение, необходимое для создания анимации;
- правила и нормы поведения, установленные в студии.
- материалы и выразительные средства, которыми пользуются художники;
- значение основных понятий: композиция, цвет, свет, силуэт, форма, гамма и т.д.
- названия основных и составных цветов.

**Будут уметь:**

- организовать своё рабочее место;
- создавать раскадровку для мультфильма;
- создавать простейших персонажей для мультфильма, используя разнообразные художественные материалы;
- создавать простейших персонажей для перекладной анимации;
- внимательно наблюдают окружающий мир;
- выражать чувства, мысли, свое отношение к изображаемому;
- пользоваться кистью, красками, массой для лепки, ножницами;
- передавать выразительные особенности формы и размеры предмета (высокий, низкий, большой, маленький);
- подбирать краски в соответствии с передаваемым в рисунке настроением;
- находить цвета для изображения разных состояний;
- выражать в слове свои впечатления о природе, о примечательных событиях жизни;
- пользоваться графическими материалами, добиваться разного характера линий;

### **Формы отслеживания результатов:**

1. Педагогическое наблюдение.
2. Педагогический анализ и оценка.
3. Дискуссия.
4. Беседа.
5. Опрос.
6. Контрольные тесты по учебным темам
7. Конкурсы различного уровня.

8. Выпуск мультфильмов.

9. Презентация творческих работ и т.п.

Основными видами отслеживания результатов освоения учебного материала являются входной, промежуточный и итоговый контроль.

### Формы представления результатов реализации программы:

В ходе реализации программы регулярно организуются:

- предварительные просмотры мультфильмов;
- открытые занятия для родителей;
- презентация творческих проектов;
- участие в фестивалях и конкурсах детского творчества районного, областного, регионального и Всероссийского уровней;
- отчетные мероприятия;
- демонстрация мультфильмов на районных мероприятиях;
- публикации мультфильмов в сети Интернет.

Все это позволяет обучающимся почувствовать себя успешными, развивать уверенность в себе и в своих способностях, что приводит к раскрытию их творческого потенциал

## 2. Учебно-тематический план

№	Наименование тем	Всего	Теория	Практика	Прогнозируемый результат
<b>1.</b>	<b>Введение.</b>	<b>1</b>	<b>0,5</b>	<b>0,5</b>	
1.1.	Введение в образовательную программу. Откуда взялись мультфильмы?	1	0,5	0,5	Знать правила поведения в студии. Знать правила техники безопасности и охраны труда в кабинете мультипликации. Знать оборудование, материалы и инструменты для выполнения практической работы по различным видам деятельности.
<b>2.</b>	<b>Мультипликация как вид искусства.</b>	<b>7</b>	<b>2,5</b>	<b>4,5</b>	
2.1	Откуда взялись мультфильмы?	1	0,5	0,5	Знать историю возникновения анимации, первые иллюзии движения, воспроизводившиеся в древнем Египте и древней Греции, китайский театр теней. Знать роль изобразительного искусства и его разнообразие в создании мультфильма. Уметь определять материалы используемые в анимации.

2.2	Мультипликация как вид искусства. История появления первого мультфильма.	2	1	1	Знать об истории создания первых мультфильмов - Александра Ширяева, Владислава Старевича. («О, прекрасная Люканида или борьба усачей и рогачей») Знать графические средства изобразительного искусства и его свойствами (карандаш, мел, уголь)
2.3	Кто делает мультфильмы? Знакомство с профессиями, работающими над созданием мультфильма.	2	1	1	Иметь первоначальное представление о профессиях, работающими над созданием мультфильма: сценарист, режиссёр, художник, мультипликатор, оператор, монтажёр, звукооператор, актёр. Знать понятия «Пятно», «Силуэт». Уметь соотносить форму реального предмета и его силуэт
2.4	Ролевая игра «Мы идём на киностудию».	2		2	Знать основные этапы работы над мультфильмом в условиях мульт-студии.
<b>3.</b>	<b>Волшебные краски чудесной страны.</b>	<b>9</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	
3.1	Графические материалы.	1	0,5	0,5	Знать графические материалы и их свойства. Владеть основными графическими техниками: штриховка, заливка цветом,
3.2	«Сказка про Карандаш». Техника работы карандашом.	1		1	Знать основные средства выразительности графики (линия, штрих, пятно). Владеть техникой работы карандашом. Уметь создать иллюстрацию к известным мультфильмам с помощью карандаша.
3.3	Линия и ее возможности.	1	0,5	0,5	Знать эмоциональные характеристики линии («ласковая», «сердитая», «смешная» и т.д.). Прямая, волнистая, зигзаг, циркулярная, замкнутая и пр. Уметь выполнять упражнения по проведению линий разной толщины, с разным нажимом, разными
3.4	Форма предметов: круг, треугольник, квадрат.	1	0,5	0,5	Знать базовые геометрические формы , используемые при рисовании мультипликационных объектов. Уметь создать собственного мульт. героя, используя базовые геометрические

3.5	Знакомство с правилами работы акварелью.	1	0,5	0,5	Знать понятие акварель, ее характеристики и особенности, основные инструменты и материалы для рисования Уметь смешивать три основных цвета, овладеть техникой работы кистью по сырому и по сухому.
3.6	Цветовой круг. Цветик- семицветик.	1	0,5	0,5	Знать основные и дополнительные цвета. Знать понятие - цветовой круг. □
3.7	Эмоции.	1	0,5	0,5	Знать понятие «эмоции». Уметь соотносить четыре основных эмоции с цветами
3.8	Цвет и эмоции.	1	0,5	0,5	Знать понятия «Портрет» «автопортрет». Уметь с помощью художественных свойств живописи выразить эмоциональное состояние.
3.9	Цвет и характер героев. Герой добрый и злой.	1	0,5	0,5	Знать понятия хроматические и ахроматические цвета. Уметь соотносить цвета и характера героя используя возможности цвета (выбеливание, насыщение цвета, размывание цвета и
<b>4.</b>	<b>Сказка как способ познания окружающего мира.</b>	<b>5</b>	<b>2,5</b>	<b>2,50</b>	
4.1	К.И. Чуковский «Муха- Цокотуха».	2	1	1	Знать автобиографические данные и творчество К.И. Чуковского. Уметь передавать характер известных героев с помощью художественных и театральных средств выражения.
4.2	Летающие насекомые (мухи, комары, жуки, бабочки).	1	0,5	0,5	Владеть техникой «Пятнография» Уметь преобразовывать цветовые пятна в графические образы.
4.3	«Немая сказка».	2	1	1	Знать понятия «экспозиция», «кульминация», «эпилог». Уметь анализировать литературное произведение по ориентировочной схеме.
<b>5.</b>	<b>Воображаемое «Его величество этюд».</b>	<b>3</b>	<b>1,5</b>	<b>1,5</b>	
5.1	Театральное искусство как основная составляющая мультфильма.	1	0,5	0,5	Знать понятие «театральное искусство». Значение театрального искусства в создании мультфильма.



5.2	Я актёр и ты актёр.	1	0,5	0,5	Уметь с помощью театральных средств выражения искать и передавать характер мультипликационного героя.
5.3	Пластика движения героя.	1	0,5	0,5	Знать понятие «Пластика движения», способы передачи пластичных движений героев в мультипликационных фильмах.
<b>6.</b>	<b>Ожившие картинки или как мы создаём анимацию.</b>	<b>6</b>	<b>2</b>	<b>4</b>	
6.1	Анимация. Виды анимации. Стоп-кадровая анимация.	1	0,5	0,5	Знать понятие «Анимация», «Стоп-кадровая анимация». Принципы стоп-кадровой съёмки.
6.2	Планы в мультфильмах.	1	0,5	0,5	Знать понятие и виды планов, используемых в мультипликации. Уметь рисовать планы с учётом их выразительности.
6.3	Персонажи моей сказки.	1		1	Уметь создать цветное пятно и графически дорисовать определенного
6.4	Движение. Съёмка этюда «Теремок, теремок, кто в теремочке живёт?».	1		1	Знать основные фазы движения героя в мультфильме. Уметь передать все фазы движения на мульт-станке.
6.5	Тайминг.	2	1	1	Знать понятие «тайминг». Уметь рассчитывать движение героя во времени при работе мульт- станке.
<b>7.</b>	<b>На берегу прекрасных звуков в стране скрипичного</b>	<b>1</b>	<b>0,5</b>	<b>0,5</b>	
7.1	Шумы и звуки в мультфильме. Говорящие картинки.	1	0,5	0,5	Знать понятие шум и звук в мультфильме. Уметь создавать определенные шумы и звуки озвучение элементарных немых фрагментов мультфильма.
<b>8.</b>	<b>Путь от замысла к мультфильму.</b>	<b>3</b>	<b>0,5</b>	<b>2,5</b>	
8.1	Как мы делаем мультфильм?	1	0,5	0,5	Знать этапы создания мультфильма. Уметь работать на мультстанке.
8.2	Монтаж.	2		2	Создание готового мультипликационного фильма.
<b>9.</b>	<b>Творческий отчет.</b>	<b>1</b>	<b>-</b>	<b>1</b>	

9.1	Итоговое занятие «Мультипликационны е бусы».	1		1	Демонстрация приобретенных в течение года знаний умений и навыков.
	<b>Итого</b>	<b>36</b>	<b>14</b>	<b>22</b>	

### 3. СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНО-ТЕМАТИЧЕСКОГО ПЛАНА

#### 3.1. Содержание учебно-тематический план первого года обучения

№	Тема	Теория	Практика
<b>1. Введение.</b>			
1.1.	Введение в образовательную программу. Откуда взялись мультфильмы?	Рассказ о студии. Знакомство со студийными традициями. Правила поведения в студии. Правила техники безопасности и охраны труда.	Знакомство с оборудованием и программами анимации в съёмочном павильоне. Движение. Анализ движения. Работа на мультстанке <u>Съёмка этюда «Я - герой»</u>
<b>2. Мультипликация как вид искусства.</b>			
2.1	Откуда взялись мультфильмы?	Что такое мультфильм? Знакомство детей с историей движущегося изображения в искусстве. Первые иллюзии движения, воспроизводившиеся ещё в древнем Египте и древней Греции. Устройство «Волшебного фонаря» (« <i>laterna magica</i> ») XIX века. Материалы и инструменты для создания мультфильма.	Практика: Простейшие оптические фокусы и опыты со светом. Совместное изготовление с детьми собственной модели «волшебного фонаря» для оживления нарисованной картинки.
2.2	Мультипликация как вид искусства. История появления первого мультфильма.	Понятие мультипликации и анимации. Чем анимация отличается от мультипликации. Видео-урок «В мире мультипликации». Первые мультфильмы - Александр Ширяев, Владислав Старевич. Просмотр первого мультфильма Владислава Старевича.	Составление монотонного силуэта героев мультфильма из готовых частей, тонирование персонажа с использованием графических средств по выбору педагога (уголь, карандаш, мел).

2.3	Кто делает мультфильмы? Знакомство с профессиями, работающими над созданием мультфильма.	Знакомство с профессиями, работающими над созданием мультфильма: сценарист, режиссёр, художник, мультипликатор, оператор, монтажёр, звукооператор, актёр. Загадки о профессиях. Демонстрация видео-урока «День рождения мультфильма». Обсуждение.	Изготовление силуэтов из цветной бумаги, отражающих профессии с помощью шаблонов. Составление коллективной композиции «Мастера мультипликации».
2.4	Ролевая игра «Мы идём на киностудию».		Ролевая игра «Мы идём на киностудию».
<b>3. Волшебные краски чудесной страны.</b>			
3.1	Графические материалы.	Графические материалы их свойства и художественные возможности (цветные мелки, цветные карандаши, масляные мелки и т.д. Техники работы графическими материалами.	Графические упражнения в техниках (штриховка, заливка цветом, тонирование героев мультфильма и т.д.)
3.2	«Сказка про Карандаш». Техника работы карандашом.	Техника работы карандашом. Основные средства выразительности графики (линия, штрих, пятно). Просмотр мультфильма «Карандаш»	Рисуем карандашом сказку. Создание иллюстраций к известным эпизодам сказок Андерсена, братьев Гримм, Гауфа, Перро, Дж. Родари, Ершова, Козлова, Носова и, конечно же, Льюиса Керролла
3.3	Линия и ее возможности.	Линия - след движения. Линия и ее возможности. Эмоциональные характеристики линии («ласковая», «сердитая», «смешная» и т.д.). Прямая, волнистая, зигзаг, замкнутая и пр.	Игра-эстафета «Рисуем линию на доске». Игра «Рисуем героя». Рисуем букашек, с помощью разных линий. Анализ работы. Вырезаем своих букашек. Движение. Анализ движения. Съёмка этюда «Кто живёт в траве!». Игры с линией («зверь на острове», «слепой дождик», «лесная тропинка»). Рисунок с дорисовкой линии, проведённой соседом.

3.4	Форма предметов: круг, треугольник, квадрат.	Базовые геометрические формы (круг, треугольник, квадрат). Соотношение формы предметов с геометрической формой животных, выполнять разбивку сложного предмета используя круг (овал), квадрат, треугольник.	Создаём героя из геометрических фигур из цветной бумаги. Движение. Анализ движения. Съёмка этюда «Круглый!»
3.5	Знакомство с правилами работы акварелью.	Основные свойства акварели. Три основных цвета (жёлтый, синий, красный). Техника работы кистью. Художественные инструменты и материалы для рисования (палитра, планшет)..	Разводим и смешиваем три основных цвета на палитре; правильно работаем кистью по сырому, по сухому. Выполнение задания «Мыльные пузыри». Движение. Анализ движения. Съёмка этюда «Мыльные пузыри».
3.6	Цветовой круг. Цветик-семицветик.	Основные и дополнительные цвета: цветовой круг. Работа с цветом. Просмотр мультфильма «Семь разноцветных феечек»	Создание своего цветового круга в виде «Цветика-семицветика» с использованием основных цветов.
3.7	Эмоции.	Понятие эмоции. 4 эмоции: радость, грусть, злость, спокойствие. Эмоции в мультфильме.	Рисуем эмоцию своему «Цветику-семицветику». Обсуждение. Движение. Анализ движения. Съёмка этюда «У меня в саду растут цветочки».
3.8	Цвет и эмоции.	Эмоция - цвет (радость, грусть, злость, спокойствие). Понятие портрет и автопортрет.	Рисуем свой портрет в разном эмоциональном состоянии (радость, грусть, злость, спокойствие). Обсуждение. Анализ цветового решения. Съёмка этюда «Это Я».
3.9	Цвет и характер героев. Герой добрый и злой.	Понятия хроматические и ахроматические цвета. Соотношение цвета и характера героя используя возможности цвета (выбеливание, насыщение цвета, размывание цвета и т.д.). героя.	Выполняем растяжку цвета от чёрного к белому, раскрашиваем одного героя в двух вариантах. Один добрый, другой злой. Просмотр мультфильма «Злобро». Обсуждение. Анализ цветового решения

#### 4. Сказка как способ познания окружающего мира.

4.1	К.И. Чуковский «Муха-Цокотуха».	Знакомство с произведением К.И. Чуковского «Муха-Цокотуха». Прослушивание аудио-версии произведения.	Коллективный театр-экспромт «Муха-Цокотуха». Анализ героев (добрый и злой).
4.2	Летающие насекомые (мухи, комары, жуки, бабочки).	Смещение цветов. Пятнография. Повторение пройденного материала.	Создание цветового пятна с использованием цветового круга. Графическая дорисовка образа своей «букашки» (по выбору).
4.3	«Немая сказка».	Знакомство с новыми терминами: экспозиция, кульминация, эпилог. Анализ композиции по усложнённой схеме (экспозиция - завязка - развитие действия - кульминация - развязка - эпилог).	Работа текстом. Игра «Собери сказку». Анализ сказки по схеме. Просмотр мультфильма «Козья хатка» с выключенным звуком. Коллективное воссоздание сюжета мультфильма с озвучиванием. Повторный просмотр мультфильма «Козья хатка» с

#### 5. Воображаемое «Его величество этюд».

5.1	Театральное искусство как основная составляющая мультфильма.	Понятие театральное искусство. Значение театрального искусства в создании мультфильма. Знакомство с киностудией Уолта Диснея.	Актёрские тренировки: «Дни железных дровосеков». Видео-урок киностудия Уолта Диснея. Просмотр мультфильмов «Микки Маус и другие», «Три поросёнка», «День и ночь». Анализ движения героев.
5.2	Я актёр и ты актёр.	Просмотр мультфильмов «Белоснежка и семь гномов», «Пиноккио». Анализ движения героев.»	Зарисовка героев в движении из мультфильма. Актёрские тренировки: «Зеркало», «Ожившая тень», «Осваиваем мы различные походки: Клоун, старик, малыш и Карлсон, Буратино, Баба-Яга, Кощей Бессмертный», «Поднимаем невидимые тяжести Бросаем невидимые предметы», «Фиксация позиция со стулом», игра «Самолёт», игра «Сыщик».

5.3	Пластика движения героя.	Знакомимся с пластикой движения героя. Позы.	Работа с разным материалом (пластилин, камни, ткань, нити, вата, песок). Создаём героя из материалов разных материалов. Съёмка этюда пластика героя с учётом физических свойств предмета.
<b>6. Ожившие картинки или как мы создаём анимацию.</b>			
6.1	Анимация. Виды анимации. Стоп-кадровая анимация.	Понятие «Анимация». Чем анимация отличается от мультипликации? Знакомство со «Стоп-кадровой анимацией». Принципы стоп-кадровой съёмки. Повторение пройденного материала.	<u>Съёмка этюда «Что у меня в кармане?»</u>
6.2	Планы в мультфильмах.	Характеристика планов. Дальний, общий, средний, крупный.	Чтение фрагментов сказки с игрой «Угадай план?». Коллективноиндивидуальная работа рисуем сказку «Теремок» (каждый выполняет одну сцену с учетом крупности). Анализ результатов. Игры с рамкой: условная «раскадровка».
6.3	Персонажи моей сказки.		Придумываем героя, живущего в теремке по мотивам сказки «Теремок». Игра «Теремок, теремок, кто в теремочке живёт?». Создание цветового пятна, с графической дорисовкой персонажа.
6.4	Движение. Съёмка этюда «Теремок, теремок, кто в теремочке живёт?».		Анализ движения героев. Фазы движения. <u>Съёмка этюда «Теремок, теремок, кто в теремочке живёт?»</u>

6.5	Тайминг.	Понятие тайминг. Расчёт движения во времени и пространстве.	<u>Съёмка этюда «Мотылёк»</u>
<b>7. На берегу прекрасных звуков в стране скрипичного ключа.</b>			
7.1	Шумы и звуки в мультфильме. Говорящие картинки.	Теория: Понятие шум и звук в мультфильме.	Практика: Создание шумов и звуков, озвучение немых фрагментов мультфильма «Шум дождя», «Шум моря», «Звук жужжания пчёл », «Звук музыкального оркестра», «Звук прибытия и отправления поезда». Анализ работы.
<b>8. Путь от замысла к мультфильму.</b>			
8.1	Как мы делаем мультфильм?	Теория: Знакомство с этапами создания мультфильма.	Практика: Работа на мультстанке «Оживи героя». Конкурсно-игровая программа «Как мы делаем мультфильм». Игра «Соедини слова в историю». Игра «Фоторобот героя мультфильма?». Игра «Как двигается герой?». Игра «Говорящие картинки».
8.2	Монтаж.		Практика: Монтаж мультфильма по итогам года. Подготовка к творческому отчёту.
<b>9.Творческий отчет.</b>			
9.1	Итоговое занятие «Мультипликационные бусы».		Практика: Конкурсно-игровая программа «День мультфильма». Демонстрация мультипликационных бусинок, сделанных за весь учебный год. Коллективный (семейный) просмотр этюдов, выполненных в течение года.



#### 4. МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ПРОГРАММЫ

В основе программы – методы и приемы, способствующие развитию художественно-эстетического вкуса учащихся, навыков межличностного общения, реализации творческого потенциала.

Образовательный процесс включает в себя следующие методы обучения:

- репродуктивный (воспроизводящий);
- иллюстративный (объяснение сопровождается демонстрацией наглядного материала);
- проблемный (педагог ставит проблему и вместе с детьми ищет пути ее решения);
- эвристический (проблема формируется детьми, ими предлагаются способы ее решения).

Методическое обеспечение программы.

Видео и медиосопровождение:

- Документальный фильм о деятельности мультипликатора Ю. Норштейн.
- Документальный фильм «День рождения мультфильма» Сергей Серегин.
- Видео урок «Семь феечек» Е.Р. Тихоновой, студия «Поиск».
- Фильмы Уолта Диснея.
- Мультфильмы: А. Татарского, студии «Пилот».
- Мультфильмы А. Петрова.
- Мультфильмы студии «А-фильм».
- Фестивальная программа фильмов.
- Мультфильмы Лизы Скворцовой.

Материалы для занятия по киноведению: Фильмы Федора Хитрука, Юрия Норштейна, Александра Татарского и студии «Пилот», Леонида Носырева, Гарри Бардина, Назарова, Алдашина, Александра Петрова, Уолта Диснея, Котеночкина.

Фонотека:

- Подборка различных звуков и шумов.
- Сборник фоновой музыки.

Дидактические материалы:

- Технологические карты изготовления куклы - марионетки.
- Технологическая карта фазы движения.
- Технологическая карта разработка образа героя.
- Репродукции картин великих художников.
- Схема создание мультфильма.
- Схема видов мультипликации.
- Конструктивное изображение фигуры человека (схема).

- Конструктивное изображение фигуры животных (схема).
- Схема «6 основных изобразительных планов в кино».

Диагностический инструментарий:

- Методика определения творческих способностей, З. Новлянская, А. Мелик- Пашаев.
- Методика на выявления уровня самооценки В.Г. Щур.
- Контрольные задания по учебным темам: «Мультипликация как вид искусства», «Устное народное творчество», «Сказка как способ познания окружающего мира», «Волшебные краски чудесной страны», «На берегу прекрасных звуков в стране скрипичного ключа», «Воображаемое если бы. Его величество этюд», «Путь от замысла до постановки», «Сценическая речь», «Дом чудес. Съёмка мультфильма, видеомонтаж».

Оборудование, техническое оснащение:

- Учебного кабинета для проведения групповых занятий, оснащенный мебелью, удовлетворяющей нормам СанПин, согласно возрастным особенностям детей.
- Мультимедийный проектор и экран для просмотра фильмов, слайдов.
- Планшеты для песочной анимации.
- Фотоаппараты, камера, компьютер.

Звукозаписывающее оборудование: компьютер, микшерный пульт и микрофоны.

Материалы для организации творческой деятельности: краски, гуашь, пластилин, бросовый материал, природный материал, канцелярские принадлежности, сыпучие материалы.

## 5. СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

### 5.1. Список литературы для педагогов

1. Анофриков работы детской студии мультипликации Учебное пособие. Детская киностудия «Поиск» / . - Новосибирск, 2008 г.
2. Бэдли Х. Как монтировать любительский фильм. Искусство / Х. Бэдли. - Москва – 1971г.
3. Велинский процесса производства мультфильмов в техниках перекладки.
4. Методическое пособие для начинающих мультипликаторов. Детская киностудия «Поиск»/ . - Новосибирск, 2004 г.
5. Гейн культура. – Екатеринбург, Центр «Учебная книга», 2003г.
6. , Нагибина Сказку сделаем из глины, теста, снега, пластилина. – Ярославль, 1998г.
7. Иткин В. Карманная книга мульт-жюриста. Учебное пособие для начинающих мультипликаторов. Детская киностудия «Поиск» / В. Иткин. – Новосибирск, 2006 год.
8. Красный руками детей / , . – Москва.,1990 г.
9. Курчевский В. Быль и сказка о карандашах и красках. – М.1980г.
10. Леготина курс «Мультимедийная презентация. Компьютерная графика. – Волгоград, ИТД «Корифей», 2006г.
11. Михайшина М. Уроки рисования. – Минск, 1999г.
12. Михайшина М. Уроки живописи. – Минск, 1999г.
13. Робертсон Б. Интенсивный курс рисования. Предметы. – Минск, 2000г.
- 14.Робертсон Б. Интенсивный курс рисования. Растения. – Минск, 2000г.
15. Робертсон Б. Интенсивный курс рисования. Пейзаж. – Минск, 2000г.
16. , Microsoft Power Point: серия «Первые шаги по информатике», учебно-методическое пособие – Волгоград, 2002г.
- 17.Сокольникова рисунок. – Обнинск: Титул, 1996г.
- 18.Сокольникова композиции. – Обнинск: Титул, 1996г.
- 19.Упковский в живописи. – М., 1983г.
20. Хоаким Чаварра, Ручная лепка. – М., 2003г.
- 21.Энциклопедический словарь юного художника. – М., 1983г.

#### Ресурсы Интернета:

- <http://www.lbz.ru/> – сайт издательства Лаборатория Базовых Знаний;  
<http://www.college.ru/> – Открытый колледж;  
<http://www. .ru> – сайт учителей информатики;  
<http://www.rusedu.info> – архив учебных программ.

## **5.2. Список литература для обучающихся**

- 1.Эйлис Ли, Бадд Уоррен, Рисуем 80 птиц. – Минск, 2000г.
- 2.Эйлис Ли, Бадд Уоррен, Рисуем 50 кошек. – Минск, 2000г.
- 3.Эйлис Ли, Бадд Уоррен, Рисуем 50 человек. – Минск, 2000г.
- 4.Эйлис Ли, Бадд Уоррен, Рисуем 50 лошадей. – Минск, 2000г.
- 5.Эйлис Ли, Бадд Уоррен, Рисуем 50 собак. – Минск, 2000г.
- 6.Эйлис Ли, Бадд Уоррен, Рисуем 50 средств передвижения. – Минск, 2000г.
- 7.Эйлис Ли, Бадд Уоррен, Рисуем 50 памятников архитектуры. – Минск, 2000г.
- 8.Эйлис Ли, Бадд Уоррен, Рисуем 50 акул, китов и других морских животных. – Минск, 2000г.
- 9.Эйлис Ли, Бадд Уоррен, Рисуем 50 сказочных персонажей. – Минск, 2000г.