

Государственное бюджетное общеобразовательное учреждение  
Самарской области средняя общеобразовательная школа  
с. Красный Яр муниципального района Красноярский  
Самарской области

Структурное подразделение дополнительного образования  
**ДЕТСКО-ЮНОШЕСКИЙ ЦЕНТР**



«Утверждаю»

Директор ГБОУ СОШ с.Красный Яр  
Жаднова С.Н./  
2019 г.

«ПРИНЯТО»

на заседании педагогического совета  
Протокол № 1 от «2» Сентя 2019 г.

## Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа

### «Азбука мультипликации»

Технической направленности

Возраст детей: 5 - 8 лет

Срок обучения: 1 год

Составитель: Мещерякова Н.М.,  
педагог дополнительного образования

с. Красный Яр, 2019 г

## Введение в программу

Анимация - необычное искусство, объединяющее воедино самые разные виды творчества. В переводе с латинского, анимация - «одушевление», и ее задача - вложить душу, оживить изобразительную и прикладную деятельность, литературу, музыку с помощью движения. Убедительно, без назиданий и нравоучений, в ярких, хорошо запоминающихся образах ожившие рисунки и куклы учат детей доброте и находчивости, помогают отличать хорошее от плохого. Поэтому анимация - чудесная воспитательная сила, которая приходит к человеку очень рано, первой знакомит его со всеми существующими видами искусства и доставляет истинную радость.

Под анимационной технологией, прежде всего, мы понимаем - синтез видов деятельности, который требует для своего воплощения мастерства в самых разнообразных видах творчества:

литературном - написание сценария фильма;

изобразительном - изображение персонажей, декораций;

прикладном - изготовление макетов, моделей и игрушек;

пластике - знакомство с ритмом, движением и его видами;

музыке - звуковое оформление фильма;

технике - освоение современного оборудования.

Работая над созданием фильма, ребенок самостоятельно находит себя в том виде творчества, который ему наиболее близок.

Называя данную программу «Технология анимации», мы рассматриваем не только технологию самого анимационного процесса, а еще и использование педагогических методик, направленных на формирование мировоззрения и духовности молодого человека. В основе педагогической технологии, применяемой для реализации программы - сопровождение выбора обучаемого, его авторское самовыражение. Такой принцип помогает педагогу сознательно объединять на занятии различные виды деятельности. Руководитель предлагает каждому ребенку найти оптимальное сочетание собственных интересов и организационно-педагогических возможностей данной программы. Дети с самыми различными способностями, иногда не обладающие сценическими данными или имеющие физические недостатки, могут воплотить на экране собственный образ, раскрыть душу.

Стремительное внедрение в учебный процесс современного оборудования, наличие видеотехники и компьютеров сделали анимацию доступным и универсальным средством художественного обучения и воспитания. Инновационные технологии открыли дополнительные возможности анимации, кроме традиционного использования в кино: применение в

индустрии развлечений (создание компьютерных игр), рекламе (мультипликационные заставки, рекламные ролики), промышленности (компьютерные макеты и действующие модели различных процессов). Возрастает профессиональная заинтересованность в специалистах, знакомых с ани-

мационной спецификой, что требует дополнительной подготовки молодежи в данной области.

Образовательный курс «Азбука мультипликации» предоставляет возможность ребенку с самого раннего возраста приобщиться к комплексному анимационному творчеству, которое открывает своеобразный и интересный вид деятельности, целый мир, яркий, веселый и чистый, как всё, что связано с детством.

Кино, как жанр искусства, всегда остается популярным. Кино и общественная жизнь очень тесно переплетены. Фильм – это наиболее доступное средство приобщения к «разумному, доброму, вечному». Через фильм авторам подвластно повлиять на отдельные аспекты жизни общества. Люди смотрят фильмы по телевизору, ходят на премьеры в кинотеатры, почитают известных киноактеров и киноактрис. Формируя культуру восприятия экранного творчества у детей через знакомство с выдающимися произведениями кинематографа, взрослые оказывают влияние на содержание духовно-нравственной сферы личности ребенка.

Предлагаемая радикальная дополнительная образовательная программа развивает дает обучающихся посредством кинотворчества и предоставляет им возможность почувствовать, что они могут повлиять на отдельные аспекты жизни общества через свои работы. Дети учатся пользоваться видеокамерой и программой монтажа, создавать свои фильмы, в которых будет важна моральная составляющая.

Помимо профессиональных и теоретических знаний, которые помогут ребенку сориентироваться в теле- и кинопространстве, ему предоставляется возможность развить свои таланты, приобрести навыки организатора и руководителя и, победив свои комплексы, научиться общаться, отстаивать свою точку зрения, придумывать и разрабатывать свою идею.

За основу данной программы взяты авторские дополнительные общеобразовательные программы по мультипликации «Технология анимации», автор Нагибина Маргарита Ивановна (2006 г.) и «Киностудия «Пегас», автор Ковалёва Марина Владимировна (2011 г.) , разработанные для внеурочной деятельности детей.

## **ПРОГРАММА «Азбука мультипликации»**

### **Пояснительная записка**

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа ознакомительного уровня «АЗБУКА МУЛЬТИПЛИКАЦИИ» составлена педагогом дополнительного образования Мещеряковой Нелли Марсельевной на основе программы «Анимация и кино» в 2019 году для работы с детьми 5 – 8 лет в системе дополнительного образования детей. Программа рассчитана на 1 год обучения (108 часов). Занятия проходят 2 раза в неделю по 1,5 часа, продолжительность занятия составляет 30 минут

в группе детей 5 - 6 лет и 40 минут в группе детей 7 - 8 лет с перерывом 10 - 15 минут. В одной подгруппе занимается от 7 до 10 детей.

Программа реализуется по принципу «обучение через действие», её основой является создание детьми мультипликационного продукта в детской творческой мастерской – мультипликационной студии. Посещая мультстудию, ребёнок проходит через множество ролей. Для создания полноценного анимационного фильма нужно придумать героев-персонажей и нарисовать их (слепить из пластилина, сделать из папье-маше и т.д.). Далее - сочинить про них историю, разработать сценарий и создать декорации. Терпеливо, шаг за шагом, нужно будет «оживлять» своих героев, скрупулёзно снимая на фотокамеру или веб-камеру каждое их мельчайшее движение и изменение. После, также сосредоточенно, нужно будет монтировать видео и записывать аудиотреки (озвучивать получившийся мультфильм). В результате получится авторский творческий продукт, готовый к показу.

Занятия в мультстудии имеют арттерапевтическую составляющую. Дети принимают участие в специфической деятельности на пересечении искусства, психологии и технологий. У ребят появляется возможность преодолеть негативные чувства и получить яркие эмоции. Они учатся терпению, усидчивости, взаимоуважению, умению сотрудничать и создавать коллективный продукт.

### **Характеристика программы «Азбука мультипликации»**

Программа модернизированная, ознакомительного уровня технической направленности, форма обучения очная

Стратегическая цель программы: Конструктивная социализация личности ребёнка посредством детско-юношеского анимационного творчества.

Задачи образовательные:

- Освоение основ технологии создания мультипликационных фильмов;
- Формирование коммуникативной компетентности воспитанников студии (способности конструктивно и продуктивно взаимодействовать в группе сверстников и взрослых)<sup>4</sup>
- Сформировать систему базовых знаний по технологии создания экранных произведений (монтаж, операторская съемка);
- Прививать эстетический вкус и общечеловеческие ценности через знакомство с классическими произведениями кинематографа.

Развивающие задачи:

- Способствовать развитию художественных способностей;
- Способствовать развитию наблюдательности, внимательности, творческого воображения и фантазии через наброски, упражнения,

тематические композиции, через работу с натуры, по представлению, памяти;

Способствовать развитию интереса к истории Православия, к образцам личного подвига благочестия.

Воспитательные задачи:

- Воспитывать любовь к Родине, ее народу, культуре, святыням;
- Воспитывать художественный вкус и уважение к труду;
- Приобщать ребёнка к истории и культурным традициям своей страны;
- Воспитывать потребность в здоровом образе жизни.

Задачи педагогические:

- Создать условия для творческой активности детей;
- Научить их переводить свои идеи и замыслы на язык мультипликации, используя богатую палитру её изобразительных возможностей;
- Научить создавать мультфильм от сценария до монтажа и презентации.

Как правило, занятия по программе строятся по комбинированному типу. Первая часть занятия - теоретическая, посвящена основам анимации, истории мультипликационного искусства, вторая часть – практическая. В перерыве проходит динамическая пауза, проводятся релаксационные игры. В первой части занятия используются аудио и видеоматериалы, учебные пособия, в которых большое внимание уделяется произведениям анимационного искусства. Вторая часть занятий посвящена приобретению знаний, умений и навыков в области практического воплощения творческих замыслов детей (рисунок, живопись, композиция, лепка, конструирование, декорирование и др.).

Главным методом работы с детьми является игра. Формы занятий: мастер-классы, мастерские, практические занятия. На занятиях учащиеся получают теоретические и практические представления о предмете, формируются представления о тонкостях анимационных процессов. Итоговая работа – мультпоказ.

На занятиях дети знакомятся с основными понятиями и терминами мультипликации, узнают об истории анимации, приобщаются к опыту известных мультипликаторов и режиссеров. Просматриваются и обсуждаются мультипликационные фильмы различных жанров, видов, выполненные в различных техниках. Обучающиеся знакомятся с основными выразительными приёмами мультфильма, планами (дальний, общий, средний, крупный, сверхкрупный, деталь).

Формы занятий

- Литературно-творческие занятия. Здесь приобретается способность выразить желаемое языком кино – это прослушивание сказок, просмотр мультфильмов, сочинение историй, стихов, сценариев, знакомство с основными законами стихосложения, и правилами составления рассказа, составление раскадровки;

- Занятия по изобразительной деятельности – это создание набросков, поиски образов героев, изготовление фонов и бутафории, необходимой по сценарию, в различных техниках декоративно-прикладного творчества (бумагопластика, квиллинг, оригами, папье-маше, торцевание, живопись, витраж, аппликации из бумаги и пластилина, силуэтное вырезание, коллаж, лепка и др.);
- Практические анимационные занятия: дети осуществляют оживление персонажей, снимают этюды в различных техниках (рисованная техника, перекладка, пластилиновая анимация, песочная анимация, stopmotion и пр.), а также просматривают и обсуждают результат.
- Занятия по актёрскому мастерству и звуку. Такие занятия предполагают непосредственно само озвучивание созданного мультфильма и знакомство с природой и разновидностью звуков (музыка, речь, голоса животных, шумовые и звуковые эффекты, паузы). Сюда также относятся упражнения по сценической речи, правильной артикуляции, выразительному чтению, этюды на одушевление и перевоплощение, изучение эмоций, чувств, мимики, жестов, особенностей движения.

Ключевые компетентности:

навыки формирования творческих идей, написания литературного сценария, представления сценария в виде отдельных сцен (раскадровки);  
 навыки разработки внешнего вида персонажей, фонов, бутафории;  
 умение пользоваться современными и традиционными изобразительными техниками при создании героев, фонов, бутафории;  
 навыки анимации;  
 навыки работы и взаимодействия в творческой группе;

Прогнозируемые результаты:

Развитие коммуникативных способностей, внимания при просмотрах фильмов, умения пересказывать и сочинять рассказы. Выполнять простейшие упражнения на движение в анимации. Владение элементарными навыками организации художественного творческого процесса.

В результате изучения курса дети должны знать:

виды изобразительной деятельности;  
 способы работы с различными материалами, необходимыми для создания фильма;  
 основные теоретические сведения о мультипликации;  
 этапы создания анимационного фильма;  
 техническое оснащение, необходимое для создания анимации;  
 правила техники безопасности в процессе работы.

Дети должны уметь:

работать по готовому сценарию;

создавать собственный литературный сценарий;  
 изображать персонажи и место их действия в фильме, изготавливать куклы, декорации и действующие модели;  
 использовать различные материалы для создания образа, композиции, фильма;  
 выполнять покадровую съемку для осуществления движения;  
 осуществлять показ готового фильма;  
 обсуждать и анализировать готовый фильм.

### Учебно-тематический план (108 часов, 3 часа в неделю)

#### Модуль 1. Введение в мультипликацию

№ п/ п	Название раздела, темы	Кол-во учебных часов		
		Теория	Практика	Всего
<b>Раздел 1. Развитие восприятия экранного образа</b>				
1	Вводное занятие. Инструктаж по правилам поведения и техники безопасности на занятиях. Основа представлений о мультипликации и анимационном творчестве. Просмотр и обсуждение мультфильмов	1	3	4
2	Введение. Понятие «анимация» и «мультипликация». Просмотр анимационных фильмов. Беседа о любимых мультфильмах и их героях	2	4	6
3	Формирование первоначальных навыков восприятия в процессе просмотра анимационного фильма. Зрительное, звуковое, эмоциональное восприятие.	2	4	6
4	Игра-викторина	-	2	2
<b>Раздел 2. Драматургия</b>				
5	Сказка-фантазия. Литературный и экранный вариант одной истории. Видение автора - писателя и автора - режиссера и художника.	2	4	6

6	Собственное сочинение. Короткая история или сказка с иллюстрациями.	-	2	2
7	Создание своей книжки-малышки	-	2	2
<b>Раздел 3. История анимации</b>				
8	История возникновения анимации. Эффект движения в наскальной живописи. Простейшие аппараты для передачи движения и их применение.	2	4	6
9	Игра-викторина	-	2	2
	<b>ИТОГО по 1 модулю:</b>	<b>9</b>	<b>27</b>	<b>36</b>

## **Модуль 2. Правила создания мультфильма**

<b>Раздел 1. Движение - основа анимации</b>				
1	Анимация, как концентрированный вид искусства. Первые навыки ориентации во времени.	2	4	6
2	Движение на экране - основа визуального образа. Оживший рисунок. Движение в мультфильме.	2	4	6
3	Показательная съемка	-	4	4
<b>Раздел 2. Оснащение процесса съемки</b>				
4	Оснащение съемочного процесса. Рабочий стол. Устройство для съемки - камера.	2	2	4
5	Показательная съемка	-	6	6
6	Особенности съемочных работ. Подготовка к съемочному процессу. Правила работы в съемочной мастерской.	2	6	8
7	Известные операторы-мультипликаторы	2	-	2
	<b>ИТОГО по 2 модулю:</b>	<b>10</b>	<b>26</b>	<b>36</b>

## **Модуль 3. Создание авторского мультфильма**

<b>Раздел 1. Прикладное творчество в анимации</b>				
1	Работа над изготовлением марионетки.	1	5	6

2	Аппликация. Технология работы с природным материалом. Цвет и фактура природных материалов.	2	4	6
3	Проведение выставки-конкурса	-	2	2
4	Съемка этюда	-	4	4
Раздел 2. Звуковое оформление фильма				
5	Музыка в мультфильме и ее значение. Просмотр фрагментов музыкальных фильмов. Музыка времен года.	1	2	3
6	Отработка навыков рисования. Основные понятия: пейзаж, портрет, натюрморт. Виды и жанры.	1	3	4
7	Фон - место движения персонажа в рисованном мультфильме. Фон - пейзаж и фон - натюрморт.	1	3	4
Раздел 3. Изобразительная деятельность в анимации				
8	Портрет. Образ главного героя и работа над ним. Персонажи фильма.	1	3	4
9	Мимика героев мультфильмов	1	2	3
	ИТОГО по 3 модулю:	8	28	36
	ИТОГО за год:	27	81	108

## СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

Вводное занятие. Инструктаж по правилам поведения и техники безопасности на занятиях. Основа представлений о мультипликации и анимационном творчестве. Просмотр и обсуждение мультфильмов

Введение. Понятие «анимация» и «мультипликация». Просмотр анимационных фильмов. Беседа о любимых мультфильмах и их героях.

Особенности занятий по программе «Технология анимации». Основные темы и виды практических работ.

Беседа о мультипликации. Выбор мультфильмов для просмотра предоставляется обучаемым. Для этого дети должны рассказать о своем любимом фильме и его главном герое.

Задание (выполняется по желанию или по предложенным раздаточным карточкам, в которых указывается название мультфильма или имя героя):

Пересказ сюжета запомнившегося фильма.

Представление «Я в роли героя мультфильма».

Формирование первоначальных навыков восприятия в процессе просмотра анимационного фильма. Зрительное, звуковое, эмоциональное восприятие.

Воздействие фильма на зрителя. Умение видеть, слышать, сопереживать, восхищаться, радоваться, удивляться. Творческие возможности зрителя.

Задание: Просмотр анимационных фильмов Ю. Норштейна «Лиса и заяц», «Цапля и журавль», «Ежик в тумане», «Сказка сказок».

Вопросы:

Какой фильм вам наиболее понравился? Почему?

Какие чувства вызывают герои?

Что мы видим в фильме, что слышим?

Какое настроение вызывает просмотренный фильм?

Практическая работа: Составляем словесное описание главных героев.

Игра-викторина «Стол находок». Необходимо угадать имя мультгероя по потерянным им предметам

## II. Драматургия

Сказка-фантазия. Литературный и экранный вариант одной истории. Видение автора - писателя и автора - режиссера и художника.

Слово и экранное изображение на примере разбора сказки Эдуарда Успенского «Чебурашка», и мультфильма Романа Качанова «Крокодил Гена и его друзья».

Задание. Чтение сказки Э. Успенского и просмотр фильмов о Чебурашке.

Сказка и мультфильм-сказка, сравнение.

Роль звука в мультфильме.

Значение образа в мультфильме.

Практическая работа: Изображаем главных героев.

Проводим сравнение, чем отличается в нашем представлении литературный и экранный образы героев?

Собственное сочинение. Короткая история или сказка с иллюстрациями.

Каждый ученик рассказывает свою историю и показывает иллюстрации к ней. Примерные темы: «У нас в гостях Медвежонок», «Я люблю всё живое» и др.

Задание: Составление собственного рассказа.

Изображение героев придуманного рассказа.

Иллюстрации к рассказу.

Твоя «книжка-малышка» - оформление собственной книжки.

## III. История анимации

История анимации. История возникновения анимации. Эффект движения в наскальной живописи. Простейшие аппараты для передачи движения и их применение.

Основные исторические сведения о появлении анимации. Демонстрация работы аппаратов, предшествующих появлению кино. Оптическая игрушка - зоотроп (барабан с прорезями, через которые в процессе вращения можно наблюдать движение, предварительно изображенное по фазам на ленте).

Задание: Изображение на заготовке — ленте простейшего движения по фазам (скачет мячик).

Просмотр рисунков в барабане зоотропа.

Простейшие аппараты для передачи движения и их применение

Практическая работа: Игра в волшебников. Необходимо дорисовать недостающие фазы движения из предложенного ряда последовательных рисунков на ленте зоотропа.

Игра-викторина «Угадай недостающий фрагмент»

#### IV. Движение – основа анимации

Анимация, как концентрированный вид искусства. Первые навыки ориентации во времени.

Анимационное искусство и его составляющие (драматургия, рисунок, музыка, движение, время). Значение временного пространства в мультфильме. «Знакомство с Секундочкой» - игровая ситуация. Девочка-Секундочка рассказывает о себе. Что такое секунда? Много это или мало, долго или коротко? Что может произойти за секунду в жизни и на экране. Значение секунды в анимационном фильме.

Задание: Рисуем «секунду». Этюд «Секундочка и ее портрет».

Выражение движения продолжительностью в одну секунду - это 24 рисунка с изображением разных этапов движения (фаз).

Практическая работа: «Стрелки на часах», этапы движения.

Движение на экране - основа визуального образа. Оживший рисунок. Движение в мультфильме.

Значение движения в анимации. Темп и ритм при передаче движения. Понятие фазы движения. Анализ этапов движения.

Задание: Просмотр фильмов из серии «38 попугаев». Особенности движения различных героев (кто как двигается - прыгает, бежит, ползает, летает и т.п.).

Изображение этапов простейшего движения (восход солнца, прыгающий мячик).

Практическая работа: «Карманный» мультфильм - движение в блокноте (бегущие стрелки часов, вырастающий цветок).

Показательная съемка. Ожившие предметы.

#### V. Оснащение процесса съемки

Оснащение съемочного процесса. Рабочий стол. Устройство для съемки - камера.

Роль съемочного процесса в создании фильма. Оператор и его роль в фильме. Глаз камеры - объектив. Что видит глаз камеры и то, что он не должен видеть (в объектив камеры при съемке не должны попадать руки). Знакомство с основными правилами поведения в съемочной мастерской.

Задание: Просмотр сюжета о работе оператора. Экскурсия в съемочную мастерскую.

Практическая работа: Игра «Познакомимся с видеокамерой».

Показательная съемка. Выполняются упражнения на движение и сравнение их между собой:

используем все рисунки-фазы (24 рисунка), снимая каждый по 1 разу; снимаем лишь каждую вторую фазу движения (12 рисунков) по 2 раза;

снимаем каждую третью фазу движения (8 рисунков) по 3 раза;  
снимаем каждую четвертую фазу (6 рисунков) по 4 раза;  
снимаем каждую шестую фазу (4 рисунка) по 6 раз.

Как изменяется движение с уменьшением количества рисунков?  
Какое количество рисунков-фаз допустимо для плавного движения? (8 рисунков).

## VI. Технология съемочного процесса

Особенности съемочных работ. Подготовка к съемочному процессу.  
Правила работы в съемочной мастерской.

Правила техники безопасности в процессе съемки. Порядок на съемочном столе. Особенности подготовительного этапа. Композиция кадра, освещение, скорость движения.

Задание: Движение без видеокамеры. Движения на фланелеграфе. Детали (из бархатной бумаги) держатся на фланелеграфе за счет сил сцепления их можно свободно перемещать, не прикрепляя к фону (двигаем руки и ноги персонажа, изменяя их положение).

Практическая работа: «Играем под камерой» - двигаем заготовку и снимаем. Игровая ситуация выбирается преподавателем в зависимости от персонажей.

Известные операторы мультипликаторы. Михаил Друян.  
Съемка этюда.

## VII. Прикладное творчество в анимации

Работа над изготовлением марионетки.

Прикладное творчество и его роль в работе над мультфильмом. Процесс изготовления динамических игрушек и способы соединения деталей. Детали для осуществления движения и их хранение в процессе съемки (изготовление конвертов для мелких деталей, их обозначение).

Задание: Изучение заготовок, выполненных к анимационным фильмам, движение персонажей в фильме.

Практическая работа: Выполняем персонажи для театра марионеток. Аппликация. Технология работы с природным материалом. Цвет и фактура природных материалов.

Аппликация. Виды, классификация, способы выполнения, материалы. Волшебные превращения природы. Развитие фантазии, с использованием для работы различных природных материалов.

Задание: Создание необычного образа из природного материала с использованием листьев, веточек, семян, цветов, иголок и др.

Практическая работа: Выполнение анимационного образа в технике аппликации.

Проведение выставки-конкурса. Съемка Этюда.

## VIII. Звуковое оформление фильма

Музыка в мультфильме и ее значение. Просмотр фрагментов музыкальных фильмов.

Беседа о роли музыкального оформления фильма. Слова и музыка, их значение (песня, опера, фильм).

Задание: Прослушивание музыкальных фрагментов анимационных фильмов.

Практическая работа: Игра «Угадай мелодию». Детям предлагается узнать песенку из мультфильма по звучащей мелодии, назвать мультфильм и выбрать героя этого мультфильма.

Музыка времен года. Прослушивание произведений Вивальди и Чайковского. Обсуждение.

## IX. Изобразительная деятельность в анимации

Отработка навыков рисования. Основные понятия: пейзаж, портрет, натюрморт. Виды и жанры.

Роль изобразительного искусства в жизни человека. Жанры живописи. Пейзаж в литературе и живописи. Сельский и городской пейзаж. Виды. Техника выполнения. Понятия «перспектива», «колорит», «контраст».

Задание: Просмотр фильма «Пластилиновая ворона».

Практическая работа: Практическая работа по закреплению навыков рисования пейзажа.

Фон - место движения персонажа в рисованном мультфильме. Фон пейзаж и фон - натюрморт.

Пейзаж - фон, на котором происходит действие в анимации. Натюрморт фон, на котором происходит действие в мультфильме. Стилизация реальных форм в декоративные.

Задание: На примере предлагаемых для просмотра фрагментов рассмотреть фон, на котором происходит действие.

Как художники-аниматоры прорисовывают фон?

Как изображается фон в объемной анимации?

Практическая работа: У нас в гостях Солнечный Зайчик. Подвижное - на неподвижном, герой двигается, фон неподвижен.

Портрет. Образ главного героя и работа над ним. Персонажи фильма.

Портрет как жанр живописи. Портретное сходство. Особенности при изображении портретов в анимации. Непосредственное изготовление персонажей по эскизам художника

Задание: Просмотр фильма «Каникулы Бонифация», проанализировать образы, зарисовать героев.

Портрет героя - персонажа будущего фильма.

Практическая работа: Изображение портрета героя различными способами (рисуем карандашом, красками, вырезаем, выклеиваем.).

Мимика героев мультфильмов. Передачи настроения через рисунок.

Создание игрушки «Настроения»

## X. Специфика языка экрана

Разноплановость - крупный, средний и общий план в анимации, значение смены планов. Крупные планы в литературе и кино. Анализ литературного и экранного изображения. Описание и изображение планов произведения.

Задание: Просмотр фильмов «Умка», «Мама для мамонтенка». Использование писателем, художником и режиссером разных планов.

Практическая работа: Персонаж на общем, среднем и крупном планах. Ракурс. Изображение персонажа в различных поворотах. Стилистика и гротеск в изображении анимационных героев.

Понятие «ракурс» и «точка съемки». Особенности изображения персонажа в различных ракурсах. Знакомство с иллюстрациями в книгах. Комиксы, особенности выполнения.

Задание: Просмотр мультфильмов из серии «Ну, погоди» и сериалов Диснея.

Практическая работа: Составление комиксов.

Понятие перекладки, разновидности и использование для создания анимационного образа.

Технология изготовления «перекладки». Аппликация в процессе создания персонажа. Разделение выполненной заготовки на подвижные и неподвижные части. Выразительность героя, выполненного в технике перекладки. Например, для того чтобы герой говорил и мигал, необходимо изготовить несколько вариантов глаз и ротиков в разных положениях (фазах).

Задание: Повторение технологии изготовления динамической игрушки. Создание образа собственного героя в технике «перекладки».

Практическая работа: Выполнение подвижных заготовок для съемки. Съемка этюда.

Итоговое занятие.

Проводится в форме дискуссии. Вопросы дискуссии соответствуют темам пройденного материала и объявляются детям и родителям заранее. Занятие сопровождается демонстрацией авторских сюжетов для зрителей.

Задание: Обсуждение детских фильмов.

Оформление выставки детских работ

## **МОНИТОРИНГ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО РЕЗУЛЬТАТА**

Отслеживание результатов деятельности детей в процессе реализации программы осуществляется на разных этапах ее выполнения. Это возможное фиксирование на занятиях, собраниях и творческих мероприятиях взаимодействия педагога и ребенка, родителей и детей, родителей и педагогов, обучаемых между собой. Данная диагностика проводится в рамках программы по методике Савенкова А.И. и показывает хорошие результаты по разделам и блокам. Продуктивность каждого занятия отмечается в виде стимул-контроля, который проводится при

подведении итога занятия, а особые успехи фиксируются в личную карту творческих достижений обучаемых и при составлении портфолио каждого выпускника.

Профессиональная ориентация прослеживается по дальнейшей деятельности наших выпускников продолжается во ВГИКе, в «Мастерской Александра Петрова» и вузах города. В коллективе школы анимации имеется книга достижений, отзывы родителей, прессы, летопись коллектива и работа по созданию музея анимации, подтверждающие результативность данного курса на протяжении 10 лет.

### Карта стимул – контроля

Тема занятия:				
№	Критерии	Показатели		
1.	Интерес к занятию	высокий	средний	низкий
2.	Новизна в творческой деятельности	есть	нет	не знаю
3.	Самостоятельность в процессе творчества.	полная	частичная	отсутствует
4.	Сотворчество с кем (педагоги, родители, сверстники и т.п.)	да	нет	
5.	Роль педагога	наблюдение	общение	помощь
6.	Удовлетворенность результатом	полная	частичная	отсутствует
Фамилия обучаемого:				
	Продукт, полученный в результате творческой деятельности .	Пример: Литературное произведение, рисунок, анимационный фильм и т.п.		
	Реальное использования продукта творческой деятельности	Пример: Конкурс стихов, выставка изобразительного творчества, фестиваль анимационных фильмов.		

Показателем эффективности работы образовательной программы «Технология анимации» и возможными критериями результативности могут быть:

для обучающихся - внешняя результативность:

стабильность деятельности коллектива;

внутренняя результативность:

потребность в кинообразовании;

овладение методами анализа;

создание индивидуальных проектов обучающихся;

сознательный выбор проведения досуга;

для родителей - заинтересованность и увлеченность ребенка;

возможность работать совместно с детьми;

отношение доверия к педагогам.

Формами подведения итогов работы могут служить обучающие экскурсии «Введение в анимацию», кино - просветительские анимационные программы для разновозрастных групп школьников, семьи.

В конце учебного года определяется степень усвоения программного материала по уровневой шкале:

№	Уровень	Характеристика деятельности
1.	Досуговый	Интерес к выбранному виду и содержанию деятельности, основной мотив присутствия на занятиях - общение со сверстниками.
2.	Репродуктивный	Желание воспроизводить готовые знания по киноискусству, осваивать опыт деятельности по образцам. Уровень коммуникации педагога и обучающегося.
3.	Поисковый	Глубокое проникновение в предмет, заинтересованное отношение к проблемным ситуациям, желание их разрешить, обучающийся старается сам увеличить объем знаний по истории кино, драматургии, изобразительной деятельности и анимационному творчеству. Приобретается способность переноса приобретенных знаний в новые условия (в семью, класс, референтную группу).
4.	Рефлексивно-созидающий	Интерес у обучающихся становится креативным, возникает потребность создать свое и важное, например, анимационную программу (просветительскую, экологическую, познавательную, сказочную), сочинить стихи, написать картину, выразить себя через различные ситуации, творческие работы (сценарии, рефераты, исследовательские работы).

В процессе освоения программы планируется получить следующие виды продукта деятельности обучающихся:  
результаты изобразительного, прикладного, литературного творчества;  
анимационные фильмы;  
дневники просмотренных анимационных фильмов;  
личные проекты, просветительские программы фильмов, акции;  
рефераты, исследовательские работы.

## **ИНФОРМАЦИОННОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ПРОГРАММЫ**

### Список литературы

#### Техника анимации

- Асенин С.А. Мир мультфильма. - М.: Искусство, 1986.  
Асенин С.В. Мудрость вымысла. - М.: Искусство, 1983.  
Иванов-Вано И.П. Кадр за кадром. - М.: Искусство, 1980.  
Каранович А.Г. Мои друзья - куклы. - М.: Искусство, 1971.  
Котеночкин В. «Ну, Котеночкин, погоди!». - М.: «Алгоритм», 1999.  
Норштейн Ю.Б., Ябусова Ф.А. Сказка сказок. - М.: «Красная площадь», 2005.  
Норштейн Ю.Б. Снег на траве. - М.: ВГИК, 2005.  
Уайтэкер Гарольд, Халас Джонс. Тайминг в анимации (перевод Ф.С.Хитрук). - М.: «Магазин искусства», 2001.  
Халатов Н. Мы снимаем мультфильмы. - М.: Молодая гвардия, 1986.

#### Кинодраматургия

- Левин Е.С. Композиция сценария (развитие действия, кульминация, развязка). - М., 1991.  
Михалков-Кончаловский А.С. Парабола замысла. - М.: Искусство, 1977.  
Нехорошее Л.Н. Течение фильма. О кинематографическом сюжете. - М., 1971.

#### Дизайн звука

- Воскресенская И.М. Звуковое решение фильма. - М., 1984.  
Мацкевич Ю.Я. Музыка и звук фильма. - М., 1971.

#### Основы режиссуры

- Тарковский А.А. Уроки режиссуры. Учебное пособие. - М., 1993.  
Феллини Ф. Делать фильм. - М.: Искусство, 1984.

#### Педагогика

- Баженова Л.М., Бондаренко Е.А., Усов Ю.Н. Библиотека программ по искусству и эстетическому воспитанию. Основы экранной культуры. - М.: SvR- Аргус, 1994.

Бондаренко Е.А. Диалог с экраном. Пособие для среднего школьного возраста по предмету: Основы экранной культуры. - М.: SvR-Аргус, 1994.

Бондаренко Е.А. Экскурсия в мир экрана. Пособие для среднего и старшего школьного возраста по предмету: Основы экранной культуры. - М., SvR-Аргус, 1994.

Красный Ю.Е., Курдюкова Л.И. Мультфильм руками детей. Книга для учителя. - М., Просвещение, 1990.

Курчевский В.В. Детское мультипликационное кино. Вопросы эстетического и нравственного воспитания. Учебное пособие. - М.: ВГИК, 1988.

Мелик-Пашаев А.А., Новлянская З.Н. Ступеньки к творчеству. - М.: «Искусство в школе», 1995.

Современный кинематограф и педагогический процесс. - М., 1990.

Шангина Е.Ф. Выявление и развитие актерских и режиссерских способностей. - М., 1993.

#### Прикладное и изобразительное творчество

Алексеев В.Е. Организация технического творчества учащихся. - М.: Высшая школа, 1984.

Гукасова А.М. Рукоделие в начальных классах. Книга для учителя. - М.: Просвещение, 1985.

Нагибина М.И. Чудеса из ткани своими руками. Учебное издание. - Ярославль: «Академия развития», 1997.

Нагибина М.И. Природные дары для поделок и игры. Учебное издание. - Ярославль: «Академия развития», 1997.

Нагибина М.И., Городкова Т.В. Мягкие игрушки - мультяшки и зверюшки. Учебное издание. - Ярославль: «Академия развития», 1998.

Нагибина М.И. Чудеса для детей из ненужных вещей. Учебное издание. - Ярославль: «Академия развития», 1998.

Нагибина М.И. Плетение для детворы из ниток прутьев и коры. Учебное издание. - Ярославль: «Академия развития», 1997.

Нагибина М.И., Горичева В.С. Сказку сделаем из глины, теста, снега, пластилина. Учебное издание. - Ярославль: «Академия развития», 1998.

Нагибина М.И. Из простой бумаги мастерим как маги. Учебное издание. - Ярославль: «Академия развития», 1997.

Перевертень Г.И. Самоделки из бумаги. - М.: Просвещение, 1983.

Перевертень Г.И. Книга для учителя по воспитательной работе. Техническое творчество в начальных классах. - М.: Просвещение, 1988.

Столяров Ю.С. Техническое творчество школьников. - М.: Педагогика, 1984.

#### Перечень видео-материалов

- Лев Атаманов - режиссер рисованных фильмов. «Аленький цветочек» (1952), «Золотая антилопа» (1954), полнометражный фильм «Снежная королева» (1957), «Пастушка и трубочист» (1965), «Скамейка» (1967, рисунки

Бидструпа), «Балерина на корабле» (1969), «Пони бежит по кругу» (1974), «Котенок по имени Гав» (1977-1980, серия из четырех фильмов) Валентина и Зинаида Брумберг - режиссеры, художники, сценаристы. «Красная шапочка», «Кот в сапогах» (1938), «Сказка о царе Салтане» (1943), «Палка-выручалка» (1956), «Исполнитель желаний» (1957).

Анатолий Резников - художник, сценарист. Серия «Приключения кота Леопольда» (1976).

Александр Винокуров - художник-мультипликатор рисованных фильмов. «Маугли» (1967-1971).

Владимир Дегтярев (1916-1974) - художник, режиссер. «Когда зажигаются елки» (1950), «Сердце храбреца» (1951), «Два жадных медвежонка» (1954), «Гадкий утенок» (1956), «Конец черной топи» (1960), «Кто сказал мяу?» (1962), «Паровозик из Ромашкова» (1967), «Козленок, который считал до десяти» (1968), «Новогодняя сказка» (1972).

Борис Дежкин - художник, режиссер-постановщик. «Необыкновенный матч» (1955), «Шайбу, шайбу!» (1964), «Матч-реванш» (1968).

Иван Иванов-Вано - режиссер рисованных и кукольных фильмов, художник, сценарист. «Мойдодыр» (1939), «Краденое солнце» (1944), «Зимняя сказка» (1945), «Гуси-лебеди», «Сказка о мертвой царевне и семи богатырях» (1951), полнометражный «Снегурочка» (1952), «Мойдодыр» (1954), полнометражный «Двенадцать месяцев» (1956), «В некотором царстве...», «Приключения Буратино» (1959), «Левша» (1964), «Как один мужик двух генералов прокормил» (1965), «Пойди туда - не знаю куда» (1966), «Легенда о злом великане» (1968), «Времена года» (1969), «Сеча при Керженце» (1971, совместно с Ю.Норштейном), полнометражный «Конек-горбунок» (1975).

Роман Качанов - советский режиссер, художник и сценарист. «Варежка» (1967), «Крокодил Гена» (1969), «Чебурашка» (1971), «Мама» (1972), «Аврора» (1973), «Шапокляк» (1974), «Метаморфоза» (1978), «Тайна третьей планеты» (1981).

Вячеслав Котеночкин - художник-мультипликатор, режиссер. «Ну, погоди!» (с 1969).

Эдуард Назаров - художник и режиссер. «Принцесса и людоед» (1977), «Охота» (1979), «Жил-был пес» (1982).

Юрий Норштейн - режиссер рисованных и кукольных фильмов, художник. «Цапля и журавль» (1974), «Ежик в тумане» (1975), «Сказка сказок» (1979).

Леонид Носырев - режиссер. «Веселая карусель»: «Антошка» (1969), «Два веселых гуся» (1970), «Рыжий-рыжий-конопатый» (1972), «Хомяк-молчун» (1972), «Вершки и корешки» (1974), «Не любо - не слушай» (1977), «Дождь» (1978), «Волшебное кольцо» (1979), «Тигренок на подсолнухе» (1981). Наталья Орлова - художник-мультипликатор. «Вершки и корешки», «Конек-Горбунок». «Чудеса в решетке», «Серебряное копытце», «Мышонок Пик», «Тайна третьей планеты»

Александр Петров - режиссер, художник, сценарист. «Кот в колпаке», «Добро пожаловать», «Корова» (1990), «Сон смешного человека» (1992), «Русалка» (1997), «Старик и море» (1999).

Владимир Тарасов - режиссер, художник рисованного кино. «Контакт» (1978).

Владимир Угаров - режиссер, художник. «Веселая карусель», «Рассеянный Джованни» (1971), «Шкатулка с секретом» (1976), «Халиф-аист» (1981).

Федор Хитрук - художник, режиссер рисованных фильмов. «История одного преступления» (1962), «Топтыжка» (1964), «Каникулы Бонифация» (1965), «Человек в рамке» (1966), «Фильм, фильм, фильм!» (1968), «Винни-Пух» (1969-1972), «Остров» (1973), «Дарю тебе звезду» (1974), «Икар и мудрецы» (1976), «Олимпиадики» (1982).

Андрей Хржановский - режиссер рисованного кино. «Жил-был Козявин» (1966), «Стеклянная гармоника» (1968), «Бабочка» (1972), «Дом, который построил Джек» (1976), «Я к вам лечу воспоминаньем» (1977), «И с вами снова я» (1980), «Осень» (1982), «Полкота» (2002).

Юрий Бутырин, Алексей Люткевич - режиссеры. Серия мультфильмов о приключении Незнайки: 7 частей по 13 мин. (1997).

Михаил Гумеля - режиссер и художник. «Волшебная свирель» (1998).

Леонид Шварцман - режиссер и художник. «Обезьянки - скорая помощь» (1997).

Гарри Бардин - режиссер и сценарист. «Брек», «Конфликт», «Выкрутасы», «Чуча» (1998), «Чуча-2» (2001).

Александр Алексеев (Франция) - режиссер-мультипликатор, художник. «Ночь на Лысой горе» (1933), «Мимоходом» (1943), «Хмель» (1951), «Истинная красота» (1953), «Рифмы» (1954), «Сок земли» (1955), «Нос» (по Гоголю), «Картинки с выставки» (1972), «Три темы» (1977).

Уолт Дисней (США) - режиссер рисованных фильмов, художник и продюсер. «Пароходик Вили» (1928), серия мультфильмов о Микки Маусе (121 фильм), «Танец скелетов» (1929), серия мультфильмов об утенке Дональде (126 фильмов), серия мультфильмов о псе Плуто (48 фильмов), первый полнометражный фильм «Белоснежка и семь гномов» (1938), «Пиноккио» (1939), «Фантазия» (1940), «Дамбо» (1941), «Бемби» (1942), «Золушка», «Алиса в стране чудес» (1951), «История Робин Гуда» (1952), «Питер Пен» (1953), «Спящая красавица» (1959), «Винни Пух», «Книга джунглей» (1966).

Фредерик Бак (Канада) - режиссер, художник, аниматор. «Человек, который сажал деревья», «Краю» и другие фильмы.

Список литературы, используемый при составлении программы

Агеева И.Д. Литературные забавы на уроках и праздниках: Методическое пособие, - М.: ТЦ Сфера, 2006. – 240 с.

Актерский тренинг. Гимнастика чувств. Гиппиус С.В. СПб.: Прайм-ЕВРОзнак, 2009. – 377 с.

- Введенская Л.А., Павлова Л.Г. Риторика и культура речи. Изд. 3-е, дополненное и переработанное. Серия «Высшее образование». Ростов-на-Дону: Изд-во «Феникс», 2004. – 544 с.
- Время колокольчиков. (Советская рок-поэзия) Составитель Стасов З. – М.: Искусство, 1990. - 127 с.
- Играем с пользой: организаторам развивающего досуга. А.А. Данилова, Е.М. Литвиченко. - Новосибирск: Сиб.унив. изд-во, 2005. – 144 с.
- Клюева Н.В., Касаткина Ю.В. Учим детей общению. Характер, коммуникабельность. Популярное пособие для родителей и педагогов: Ярославль: «Академия развития», 1997. – 240 с.
- Лютова О.А. Литературные игры и праздники в начальной школе: Методическое пособие. - М.: ТЦ Сфера, 2006. – 96 с.
- Прикладная конфликтология. Хрестоматия. Сост. Сельченко К.В. 2007. – 624 с.
- Программы дополнительного художественного образования детей: Н.И. Кучер, Е.П. Кабакова - М.: Издательство «Просвещение», 2006 г. – 250 с.
- Розенталь Алан. Создание кино и видеофильмов, как увлекательный бизнес. - М.: Издательство «Триумф»;
- Савченко М.Ю., Обухова Л.А. Формирование коллектива класса: Сценарии занятий с учащимися. Работа с родителями. Диагностика учащихся. Занятия, тренинги. - М.: «5 за знания», 2006. – 256 с.
- Современная драматургия, 1990, №2.
- Социальная психология. Пойми себя, чтобы понять других. Чалдини Р., Кенрик Д., Нейберг С. 2002. – 336 с.
- Социальная психология. Пойми других, чтобы понять себя. Чалдини Р., Кенрик Д., Нейберг С. 2002 - 256 с.
- Телевизионная журналистика: Учебник// Редколлегия Г.В. Кузнецов, В.Л. Цвик, А.Я. Юровский - М.-Издательство МГУ, Издательство «Высшая школа», 2002. -304 с.
- Хухлаева О. В. «Тропинка к своему Я: уроки психологии в средней школе» (5-6 классы), Издательство: Генезис, 2005. – 562 с.
- Хухлаева О. В. «Тропинка к своему Я: уроки психологии в средней школе» (7-8 классы), Издательство: Генезис, 2005. – 324 с.
- Царев М. Мир театра. Книга для учителя. – М.: Просвещение, 1987. – 255 с.

Список литературы, рекомендуемой обучающимся  
и педагогу по освоению программы

- Ладыженская Т.А., Никольская Р.И., Сорокина Г.И., Ладыженская Н.В. Детская риторика в рассказах и рисунках. Учебник для 3 класса. – М.: ООО «Баланс», ООО «С-инфо», 2003. – 208 с.
- Ладыженская Т.А., Ладыженская Н.В., Ладыженская Т.М. Детская риторика в рассказах и рисунках. Учебник – тетрадь для 4 класса. – М.: ООО «Баланс», ООО «С-инфо», 2003. – 192 с.

Играем с пользой: организаторам развивающего досуга. А.А. Данилова, Е.М. Литвиченко. - Новосибирск: Сиб.унив. изд-во, 2005. – 144 с.

Клюева Н.В., Касаткина Ю.В. Учим детей общению. Характер, коммуникабельность. Популярное пособие для родителей и педагогов: Ярославль: «Академия развития», 1997. – 240 с.

Лютова О.А. Литературные игры и праздники в начальной школе: Методическое пособие. - М.: ТЦ Сфера, 2006. – 96 с.

Прикладная конфликтология. Хрестоматия. Сост. Сельченко К.В. 2007. – 624 с.

Программы дополнительного художественного образования детей: Н.И. Кучер, Е.П. Кабакова - М.: Издательство «Просвещение», 2006 г. – 250 с.

Розенталь Алан. Создание кино и видеofilмов, как увлекательный бизнес. - М.: Издательство «Триумф»; г. Жуковский: Издательство ЭРА, 2002., 352 с.

Савченко М.Ю., Обухова Л.А. Формирование коллектива класса: Сценарии занятий с учащимися. Работа с родителями. Диагностика учащихся. Занятия, тренинги. - М.: «5 за знания», 2006. – 256 с.

#### Интернет-ресурсы

Синецкий Д. Видеокамера и видеосъемка

Соколов А. Г. Монтаж: телевидение, кино, видео — Editing: television, cinema, video. — М.: Издательство «625», 2001.—207 с.

«Как хороший сценарий сделать великим», краткий путеводитель для начинающих сценаристов, написанный голливудским консультантом сценарного отдела ЛИНДОЙ СЕГЕР авторизованный перевод с английского Сергея Белошникова и Владимира Нахабцева-младшего.

Долинин Д. «Киноизображение для «чайников». Издание автора, Санкт-Петербург, 2006.

Реферативное изложение главы из книги МАЙКЛА РАБИГЕРА. Перевод А. Лыковой Научный редактор Н.Л.Горюнова Редактор Л. С. Сребницкая.

Обзор американских учебников сценарного мастерства, составленный Александром Чечевницким. Книга первая. Приложение к журналу «КИНОСЦЕНАРИИ» Москва 1993.

[www.digitalvideo.ru](http://www.digitalvideo.ru) журнал «Цифровое видео.