**ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ ДЕТЕЙ МУЛЬТИПЛИКАЦИОННАЯ СТУДИЯ «КАДРИКИ»**

Направление – техническое

Тип программы: модифицированная

Возраст: 8 -18 лет

Срок реализации программы: 3 года

г. Алдан, 2022 г.

**ОГЛАВЛЕНИЕ**

|  |  |
| --- | --- |
| Введение | 3 |
| 1. Пояснительная записка
 | 4 |
| * 1. Условия реализации программы
 | 6 |
| * 1. Этапы обучения
 | 7 |
| * 1. Формы подведения итогов и контроля
 | 10 |
| 1. Учебный план
 | 11 |
| 1. Учебно – тематический план
 | 12 |
| 1. Методическое обеспечение программы
 | 29 |

**Введение**

«Дети – прирожденные аниматоры. Им близок и понятен язык условности, это «как будто» на котором и строятся все наши фильмы»

Ф.С.Хитрук

 На сегодняшний день перед педагогами всех, без исключения, образовательных учреждений стоит первостепенная задача – формирование всесторонне развитой гармоничной личности, а процесс компьютеризации требует формирования культуры медиапользования и информационной культуры школьников. На решение такого рода задач направлено медиаобразование – специальное педагогическое направление. Сегодня существует множество подходов к развитию творческих способностей и развитию медиакомпетентности учащихся. Одним из таких методов является мультипликация, или как ее сейчас принято называть – анимация.

Мультипликация — это универсальный и интернациональный язык общения детей и взрослых всего мира. Детская мультипликация – это особый вид искусства, самостоятельный и самоценный. Это синтетический вид деятельности, который включает в себя художественное, игровое, педагогическое направление и не только.

Авторская детская мультипликация – это наиболее универсальный и целостный вид творчества, так естественно подходящий детскому возрасту. Выразительные средства мультипликации являются естественными стимуляторами творческой активности и раскрепощения мышления детей. Обучение визуальному языку необходимо, так как ребенок, завтрашний взрослый не должен заглатывать поток окружающих его картин без разбора и их оценки. Мультипликация удовлетворяет потребности ребенка все делать своими руками, а также дает возможность самостоятельно создавать произведения искусства с помощью знакомого всем инструмента – компьютера.

Главная педагогическая ценность мультипликации заключается в универсальности ее языка, позволяющего организовать всеобъемлющую систему комплексного обучения детей всех возрастных групп и разных категорий.

Занятия в студии мультипликации дадут возможность любому ребенку побывать в роли идейного вдохновителя, сценариста, актера, художника, аниматора, режиссера и даже монтажера. То есть, дети смогут познакомиться с разными видами творческой деятельности, получат много новой необыкновенно интересной информации. Это прекрасный механизм для развития ребенка, реализации его потребностей и инициатив, раскрытия внутреннего потенциала, социализации детей через сочетание теоретических и практических занятий, результатом которых является реальный продукт самостоятельного творческого труда детей. В процессе создания мультипликационного фильма у детей развиваются сенсомоторные качества, восприятие цвета, ритма, движения, раскрываются коммуникативные способности личности.

Таким образом, искусство анимации представляет собой совокупность различных видов деятельности, формирующих гармонично развитую личность. Также данная образовательная программа позволяет реализовывать принципы интеграции и инклюзии (включения) в обучении. Этим объясняется высокая актуальность данной образовательной программы.

1. **Пояснительная записка**

Мультипликация — это универсальный и интернациональный язык общения детей и взрослых всего мира. Детская мультипликация – это особый вид искусства, самостоятельный и самоценный. Это возможность для ребенка высказаться и быть услышанным. И, несмотря на малый жизненный опыт, а, может быть, благодаря этому информация, которую несут в себе детские мультики, просто бесценна.

Мультипликация очень близка миру детства, потому что в ней всегда есть игра, полет фантазии и нет ничего невозможного. Это необычайное искусство, творческий вид кинематогрофа, позволяющий оживлять рисунки и предметы, посредством слова, звука, изображения отображающий мысли и чувства творящего. Возможности проявления детского творчества (сочинительство, изобразительная и анимационная деятельность, техника звуковой речи) при использовании современных коммуникативно-информационных технологий приобретают новую форму своего отражения.

**Направленность образовательной программы.**

Программа мультипликационная студия «Кадрики» имееттехническую направленность и создает условия, обеспечивающие развитие творческих способностей детей в анимационной деятельности с учетом их возможностей. Программа ориентирована на изучение основных графических и мультимедийных компьютерных программ в рамках их широкого использования, а также специальных профессиональных возможностей. При этом главное внимание уделяется не масштабу или объему информационного блока, а способам его освоения, развитию познавательного и творческого потенциала ребенка. Она рассчитана на детей от 8 – 18 лет, желающих приобрести начальные знания в области основ анимации и мультипликации.

Данная программа разработана с учётом следующих документов:

* СП 2.4.3648-20 Санитарно – эпидемиологических требований к организации воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодёжи.
* Письмо Минобрнауки РФ от 11. 12.2006 № 06-1844 «О Примерных требованиях к программам дополнительного образования детей».
* Письмо Минобрнауки РФ от18.11.2015 № 09-3242 «О направлении информации» (вместе с «Методическими рекомендациями по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы)»).
* Устав МКУ ДО "ЦДОД"

**Новизна программы** заключается в том, что она охватывает практически все сферы деятельности и оказывает влияние на все компоненты личности. Программа дает ребенку возможность создать мультипликационный фильм своими руками, проявить себя, свои чувства, умения, фантазию, талант и творчество. Данная программа сочетает в себе разные виды деятельности. Это позволяет достичь комплексного развития детей.

**Актуальность программы** определяется, прежде всего, запросом со стороны детей и родителей на программу, как наиболее интересному виду творческой деятельности, связанную с новыми технологиями, конструированием и экранным искусством, и дающую, с наибольшей полнотой, возможность развития способностей и самореализации.

Создавая героев мультипликационного фильма и декорации: из пластилина, делая аппликации, вырезая силуэты, рисуя красками, фломастерами, мягкими материалами, ребята изучают свойства и технические возможности художественных материалов. Искусство анимации развивает творческую мысль, формирует умение оригинальной подачи видения окружающего мира.

Мультипликация – это групповой творческий процесс. Как и во взрослой команде мультипликаторов, дети знакомятся с разными техниками, пробуют разные роли: режиссёра, оператора, сценариста, художника-мультипликатора, формируются умения пользоваться компьютерной техникой и программным обеспечением, мультстанками, камерой, освещением, инструкциями, работать в команде.

**Цель образовательной программы:** создание условий для формирования творческих и коммуникативных способностей посредством самовыражения через создание короткометражных мультфильмов различных жанров.

**Задачи:**

* знакомство с жанрами мультипликации и технологическим процессом создания мультипликационного фильма;
* формирование начальных навыков работы сценариста, режиссёра, художника-мультипликатора, аниматора, монтажера, актеров в процессе работы над фильмом;
* формирование начальных умений работы с различными видами анимационной деятельности, в том числе с компьютерным оборудованием и программным обеспечением, с использованием разнообразных приемов и различных художественных материалов;
* развитие познавательных способностей: внимания, восприятия, памяти и интуиции, образного, мышления, смекалки и эрудиции, зрительно-моторной координации;
* формирование умений работать в команде.

Поставленные цель и задачи реализуются через творческую деятельность с детьми по следующим направлениям: рисунок, живопись, декоративно-прикладное творчество, анимационный тайминг, оформительская деятельность, лепка, дизайн. Вопросы гармоничного развития и творческой самореализации находят свое разрешение в условиях анимационной студии. Открытие в себе неповторимой индивидуальности поможет ребенку реализовать себя в учебе, творчестве, в общении с другими. Помочь в этих стремлениях, призвана данная программа.

 При разработке программы «Кадрики» содержание выстраивалось на основе следующих педагогических принципов:

- тематический принцип: реальные события, происходящие в окружающем и вызывающие интерес детей, календарные праздники, сезонные явления в природе. Все эти факторы отражаются и при планировании образовательного процесса, что позволяет включить работу «Мультстудии» в целостный образовательный процесс и решать задачи развития детей комплексно;

- принцип от простого к сложному: от видоизменения сказок до придумывания собственных историй, от лепки простых по форме фигур до фигур детализированных, от съемки коротких (из двух-четырех кадров) мультфильмов до мультфильмов, требующих большего количества кадров;

- формирование познавательных интересов и познавательных действий ребенка в различных видах деятельности: создание мультфильма – это не только творческий процесс, но и исследовательская деятельность обучающихся (знакомство с историей мультипликации, придумывание из чего лучше всего сделать елочки, тележку, как заставить трубу паровоза дымить и т.д., освоение анимационной техники перекладки).

* 1. **Условия реализации программы**

Количество детей в группе – 15 человек, возраст от 8 – 18 лет.

Согласно Приложению № 3 к СанПину 2.4.4.1251-03 рекомендуемый режим занятий по программе таков: 45 минут занятие, 15 минут перерыв, 45 минут занятие.

Занятия проводится 6 раз в неделю по 3 часа.

Предполагаемый состав обучающихся по Программе: разновозрастная группа (такая форма организации образовательного процесса дает каждому ребенку возможность приобретения опыта межвозрастного взаимодействия и самоопределения в коллективе; расширяет диапазон содержания и форм деятельности на занятиях; позволяет разнообразить содержание занятия в связи с разными возрастными особенностями обучающихся);

Программа рассчитана на детей, имеющих различные интеллектуальные, художественные, творческие способности; набор в объединение осуществляется без специальной подготовки, от обучающихся не требуется специальных знаний, умений и навыков.

Основная форма занятия – комплексное учебное занятие, включающее в себя вопросы теории и практики, при организации которого органически сочетаются индивидуальные и групповые формы работы с учащимися.

Темы и занятия распределяются с учётом возрастных и психологических особенностей обучающихся.

Теоретическая часть занятий проводится в форме бесед, мультимедийных занятий с просмотром иллюстративного материала и мультипликационных фильмов. Основная форма работы в студии – практические занятия.

Практическая часть состоит из следующих разделов: 1. Тематическое рисование (рисунок по заданной теме). Ученики выбирают наиболее выразительные сюжеты тематической композиции, проводят подготовительную работу (эскизы, наброски и зарисовки). Рисование воспитывает организованность и внимание, развивает пространственное мышление и воображение. 2. Декоративно-прикладное творчество. Учащиеся знакомятся со спецификой различных материалов (пластилин, бумага, крупа, и т.д.) и самостоятельно учатся работать с ними. 3. Анимационный тайминг: раскадровка сюжета, анимационное действие, съемка.

**Оборудование и программное обеспечение анимационной студии:**

*Аппаратные средства:*

* + **Мультстанок стационарный** (СПАФ-32М) со световым планшетом **для перекладной анимации и** цифровой видеокамерой Full HD**;**
	+ **Мультстанок стационарный (**СКАФ-33)«Круглый манеж»предназначен для создания мультфильмов методом кукольной анимации **и** цифровой видеокамерой Full HD**;**
	+ Универсальный штатив (ШАУ-3) для съёмки мультфильмов в горизонтальной наклонной и вертикальной плоскостях, в любой известной технике детской мультипликации;
	+ Ноутбук;
	+ Комплект плакатов для детской студии мультипликации;
	+ Проектор и экран.
	+ флеш-накопители для записи и хранения материалов;

*Программные средства:*

* Операционная система семейства Windows;
* Movavi Фоторедактор для Windows
* Файловый менеджер (в составе операционной системы или др.);
* Антивирусная программа;
* Программа-архиватор;
* Пакет офисных приложений MS Office.
	1. **Этапы обучения**

Срок реализации программы – 3 года. Выполнение программы на 2052 часа: по 684 учебных часа каждый год обучения.

Программа состоит из четырех разделов: «Мультфильм как вид искусства», «Технологии создания мультфильма», «Мультпроекты», «Организационно-диагностический».

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

В разделе «Технология съемки мультфильма» дети знакомятся с процессом, этапами, техническими и художественными средствами создания мультфильмов в различных видах анимации (пластилиновой, кукольной, песочной и др.). Это некая проба работы с материалами и оборудованием. Дети учатся работать на специальном оборудовании: съемочном (камера, штатив), осветительном, осваивают монтажную программу «Movavi Video Editor».

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

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

По годам обучения содержание обучения структурировано следующим образом.

 **Первый год обучения** включает в себя азы мультипликации. Особенностью обучения на первом этапе является знакомство детей с лучшими образцами отечественной мультипликации. Проводится как работа над сверхкороткими бессюжетными мультфильмами, в которых происходит только одно какое-то интересное движение, так и создание коротких мультфильмов с сюжетом, определенным детьми (с использованием, стихов, басен, коротких рассказов и т.п.). Учащиеся знакомятся с оборудованием – видеокамерой, софитами, штативами – и учатся его правильно устанавливать и использовать.

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

**Третий год обучения.** Углубление знаний об анимации и драматургии выражается в том, что дети уже не используют готовые сюжеты и не копируют ранее придуманные техники, а предлагают для съемки собственные истории и свое видение для их воплощения на экране. Начинается работа над индивидуальными творческими проектами, когда один из учащихся как автор своего мультфильма может привлекать других детей на роли оператора, аниматора, монтажера, и одновременно сам может помогать в разных качествах другим ученикам осуществлять их собственные проекты.

Реализация поставленных задач невозможна без участия родителей, которые по мере необходимости привлекаются к совместному решению задач по воспитанию, развитию детей и организации образовательного процесса:

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| № | Вид работы | Цели проведения данных видов работ |
| 1. |  Индивидуальные и коллективные консультации для родителей, в том числе и через группу в социальных сетях "инстаграм"  | Совместное решение задач по воспитанию и развитию детей |
| 2. | Привлечение родителей к посильному участию в жизни детского коллектива | Формирование сплоённого коллектива. Совместное решение задач по воспитанию, развитию детей и организации образовательного процесса |
| 3. | Приглашение родителей на презентацию проектов мультипликационной студии «Кадрики» | Презентация достижений. Совместное решение задач по воспитанию детей |
| 4. | Анкетирование «Удовлетворённость результатами посещения ребёнком занятий в мультстудии» | Изучение потребностей родителей, степени их удовлетворения результатами |

**Ожидаемые результаты освоения программы**

1. **Освоение предметных знаний и умений**
	1. По завершению первого года обучения по программе «Кадрики»:

*Учащиеся будут знать:*

* виды мультфильмов (по жанру, по метражу, по технике исполнения);
* этапы создания мультфильма;
* название и назначение инструментов и материалов, используемых для создания персонажей, фонов, декораций; название и назначение технического оборудования: видеокамера, штатив, монтажный стол, монтажная программа; о возможности применения различных видов

изобразительного и декоративного творчества в анимации: рисунок, лепка, шитьѐ, природный и другие материалы.

*Учащиеся будут уметь:*

* изготавливать персонажей мультфильмов из пластилина, ткани, бумаги и т.п.;
* устанавливать штатив с видеокамерой, проводить съемку под наблюдением педагога;
* применять различные виды изобразительного и декоративного творчества (рисунок, лепка, шитьѐ, природный и другие материалы) для изготовления фонов, декораций;
* делать простейшую раскадровку с помощью педагога;
* использовать средства художественной изобразительности: крупность плана, свет и тень;
* озвучивать героев.
	1. По завершению второго года обучения по программе «Кадрики»

*Учащиеся будут знать:*

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

*Учащиеся будут уметь:*

* создавать сценарий к мультфильму с помощью педагога;
* пользоваться инструментами и графическими материалами (карандашами, гуашью, акварелью, кистью, палитрой, белой и цветной бумагой);
* делать простейшую раскадровку самостоятельно;
* передавать движение фигуры человека и животных;
* использовать средства художественной изобразительности: цвет, колорит, силуэт;
* проводить покадровую съемку самостоятельно.
	1. По завершению третьего года обучения по программе «Кадрики»

*Учащиеся будут знать:*

* технологии создания мультипликационных фильмов в технике перекладки, рисованной анимации;
* профессии, необходимые для создания профессионального мультфильма: сценарист, режиссер, художник-аниматор, оператор съемки, звукооператор, монтажер;
* основные этапы сюжета: экспозиция, завязка, развитие действия, кульминация, развязка;
* отдельные произведения выдающихся мастеров мультипликационного искусства;
* основные инструменты монтажной программы «Movavi Video Editor»;

*Учащиеся будут уметь:*

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

По окончании программы учащиеся овладеют следующими метапредметными умениями:

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

По завершению обучения по программе ребенок будет: стремиться выражать свои чувства средствами искусства;

* проявлять самостоятельность и ответственность, сопричастность общему делу;
* работать в коллективе, уважительно относиться к труду других, проявлять трудолюбие, выполнять сложную и трудоемкую работу, необходимую для получения творческого результата;
* проявлять творческую активность, участвовать в групповых и индивидуальных проектах, в конкурсных мероприятиях.
	1. **Формы подведения итогов и контроля**

В целях контроля усвоения программного материала и оценки уровня знаний проводится:

*Входная диагностика* *знаний* – проводится в начале учебного года с целью определения уровня знаний на момент поступления в Центр и комплектование учебных групп с учетом исходного уровня обученности. Форма проведения: тестирование, собеседование.

***Текущая проверка знаний и умений*** проводится в течение учебного годав процессе усвоения каждой изучаемой темы. Цель:диагностирование хода дидактического процесса, выявление динамики результатов усвоения программного материала, сопоставление реально достигнутых на отдельных этапах результатов, определение и ликвидация пробелов в усвоении материала, повышение общей продуктивности учебного труда. Главная функция:обучающая. Форма проведения -тестирование,устный опрос, практическая работа, викторина, конкурс, проект, творческие задания и т.п.

***Промежуточная диагностика*** знаний и умений проводится в конце первого полугодия по целому разделу или значительной части курса с целью диагностирования качества усвоения учащимися взаимосвязей между структурными элементами учебного материала. Главная функция:систематизация и обобщение. Форма проведения: тестирование, собеседование, контрольная работа, самостоятельная работа, практическая работа, зачет, реферат, защита проектов, круглый стол, викторина, конкурс, творческая работа, тематический вечер и т.п.

**Итоговая диагностика и учет знаний**, умений и навыков проводится в конце учебного года с целью диагностирования уровня (качества) фактической облученности в соответствии с поставленной на данном этапе целью. Главная функция: анализ динамики и эффективности дидактического процесса. Форма проведения: тестирование, практическая работа.

1. **Учебный план ПРОГРАММЫ**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **№** | **Наименование раздела** | **Количество часов** |
| **1-й г.о.** | **2-й г.о.** | **3-й г.о.** |
| **теория** | **практика** | **теория** | **практика** | **теория** | **Практика** |
| **1** | Раздел 1. Мультфильм как вид искусства  | 74 | 86 | 24 | 29 | 78 | 48 |
| **2** | Раздел 2. Технологии создания мультфильма  | 111 | 84 | 12 | 30 | 18 | 33 |
| **3** | Раздел 3. Мультпроекты  | 49 | 270 | 78 | 501 | 87 | 405 |
| **4** | Раздел 4. Организационно -диагностический  | 4 | 6 | 3 | 7 | 7 | 8 |
|  | Итого :  | 238 | 446 | 117 | 567 | 190 | 494 |
|  | **ВСЕГО ЧАСОВ ПО ПРОГРАММЕ:**  | **684** | **684** | **684** |

1. **Учебно-тематический план ПРОГРАММЫ**

**ПЕРВЫЙ ГОД ОБУЧЕНИЯ**

**Учебно-тематический план**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **№**  | **Наименование раздела и темы**  | **Количество часов**  |
| Всего  | теория  | практика  |
|   | **Раздел 1. Мультфильм как вид искусства**  | 160 | 74 | 86 |
| 1.1  | Композиция. Понятие крупности плана. Смена плана  | 20 | 10 | 10 |
| 1.2  | Сюжет и персонажи мультфильма  | 57 | 27 | 30 |
| 1.3  | Шедевры рисованной анимации. Создание элементарной рисованной анимации  | 45 | 9 | 36 |
| 1.4  | Наследие отечественной мультипликации  | 13 | 8 | 5 |
| 1.5  | Наследие мировой мультипликации  | 25 | 20 | 5 |
|  | **Раздел 2. Технологии создания мультфильма**  | 195 | 111 | 84 |
| 2.1  | Материалы и инструменты для создания мультфильма. Основные принципы использования фотоаппарата (веб -камеры) и компьютера  | 22 | 10 | 12 |
| 2.2  | Понятие мультфильма  | 22 | 20 | 2 |
| 2.3  | Основные техники создания мультфильма  | 133 | 75 | 58 |
| 2.4  | Элементарные движения персонажа и способы их создания  | 18 | 6 | 12 |
|   | **Раздел 3. Мультпроекты**  | 319 | 49 | 270 |
| 3.1  | Проект мультфильма без слов «Трудности жизни животных» в технике пластилиновой анимации  | 89 | 9 | 80 |
| 3.2  | Проект мультфильма «Сказки Земли» в технике пластилиновой анимации на плоскости  | 90 | 20 | 70 |
| 3.3  | Проект мультфильма «Кем мы станем» в технике перекладки  | 81 | 10 | 71 |
| 3.4  | Проект мультфильма «Рождество в стихах» в технике песочной анимации | 59 | 10 | 49 |
|   | **Раздел 4. Организационно - диагностический**  | 10 | 4 | 6 |
| 4.1  | Вводное занятие. Входная диагностика  | 2 | 1 | 1 |
| 4.2  | Промежуточная диагностика  | 3 | 1 | 2 |
| 4.3  | Итоговое занятие. Итоговая диагностика  | 5 | 2 | 3 |
|   | **ВСЕГО:**  | 684 | 238 | 446 |

**Содержание обучения**

**Раздел 1. Мультфильм как вид искусства**

**Тема 1.1. Композиция, крупность плана.**

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

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

**Тема 1.2. Сюжет и персонажи мультфильма.**

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

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

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

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

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

**Тема 1.4. Наследие отечественной мультипликации.**

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

**Тема 1.5. Наследие мировой мультипликации.**

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

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

**Раздел 2. Технологии создания мультфильма**

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

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

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

**Тема 2.2. Понятие мультфильма. Что такое мультфильм.**

***Теория.*** Понятие мультфильма. История появления мультфильмов, первые мультфильмы. ***Практика.*** Просмотр первых мультфильмов (реж. Старевич). Создание простейшего эффекта движения на бумаге.

**Тема 2.3. Основные техники создания мультфильмов.**

***Теория.*** Основные техники создания мультфильмов: пластилиновые мультфильмы, кукольные мультфильмы, песочная, рисованная анимация, техника перекладки. ***Практика.*** Отработка основных приёмов каждой техники.

**Тема 2.4. Элементарные движения персонажа и способы их создания.**

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

**Раздел 3. Мультпроекты**

**Тема 3.1. Проект мультфильма без слов «Трудности жизни животных» в технике пластилиновой анимации.**

**Этап 1. Разработка сюжета мультфильма «Трудности жизни животных». *Практика***. Просмотр существующих мультфильмов из серии «Трудности жизни животных», созданных в мастерской ранее. Выбор животного, разработка сюжета мультфильма.

**Этап 2. Эскиз персонажей и декораций.**

***Практика***. Сбор наглядного материала о внешнем виде животного и среды его обитания.

Разработка эскиза персонажей и декораций.

**Этап 3. Составление раскадровки мультфильма.**

***Теория.*** Понятие раскадровки и ее назначения.

***Практика***. Составление раскадровки мультфильма.

**Этап 4. Изготовление персонажей и декораций.**

***Теория.*** Способы создания устойчивости объектов из пластилина и картона.

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

**Этап 5. Съемка мультфильма.**

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

**Этап 6. Монтаж мультфильма.**

***Теория.*** Интерфейс монтажной программы «Movavi Video Editor», простейшие функции. Правила звукового оформления фильма. Правила оформления титров.

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

**Этап 7. Просмотр и обсуждение мультфильма.**

***Теория.*** Правила просмотра фильма. Правила заполнения зрительских карт.

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

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

**Этап 1. Мультфильмы-коллажи.**

***Теория.*** Понятие мультфильма-коллажа.

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

**Этап 2. Выбор сказок для проектирования.**

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

**Этап 3. Написание текста к мультфильму.**

***Теория.*** Основные принципы написания короткой истории.

***Практика***. Написание краткого переложения 5-ти выбранных сказок.

**Этап 4. Эскиз персонажей и декораций.**

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

**Этап 5. Составление раскадровки мультфильма.**

***Практика***. Составление раскадровки мультфильма и переходов между сценами.

**Этап 6. Изготовление персонажей, декораций и фона.**

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

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

**Этап 7. Съемка мультфильма.**

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

**Этап 8. Запись звука.**

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

 **Этап 9. Монтаж мультфильма.**

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

**Этап 10. Просмотр и обсуждение мультфильма.**

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

выявление достоинств и недостатков проекта.

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

**Этап 1. Выбор персонажей для мультфильма.**

***Теория.*** Знакомство с миром профессий.

***Практика***. Выбор персонажей для мультфильма – 5 профессий.

**Этап 2. Написание текста к мультфильму.**

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

**Этап 3. Составление раскадровки мультфильма.**

***Практика***. Составление раскадровки мультфильма.

**Этап 4. Изготовление персонажей и фона.**

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

***Практика***. Рисование и вырезание персонажей. Изготовление фона.

**Этап 5. Съемка мультфильма.**

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

**Этап 6. Запись звука.**

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

**Этап 7. Монтаж мультфильма.**

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

**Этап 8. Просмотр и обсуждение мультфильма.**

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

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

**Этап 1. Выбор стихотворения для мультфильма. Подготовительная работа.**

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

**Этап 2. Составление раскадровки мультфильма.**

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

***Практика***. Составление раскадровки мультфильма в соответствии со стихотворением.

**Этап 3. Съемка мультфильма.**

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

**Этап 4. Запись звука.**

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

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

**Этап 5. Монтаж мультфильма.**

***Теория.*** Простейшие принципы монтажа.

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

**Этап 6. Просмотр и обсуждение мультфильма.**

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

выявление достоинств и недостатков проекта.

**Раздел 4. Организационно-диагностический**

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

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

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

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

**Тема 4.2. Промежуточная диагностика.**

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

**Тема 4.3. Итоговые занятия. Итоговая диагностика.**

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

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

**ВТОРОЙ ГОД ОБУЧЕНИЯ**

**Учебно-тематический план**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **№** | **Наименование раздела и темы** | **Количество часов** |
| Всего | теория | практика |
|   | **Раздел 1. Мультфильм как вид искусства**  | 53 | 24 | 29 |
| 1.1  | Мышление картинками. Комиксы  | 31 | 14 | 17 |
| 1.2  | Художник-мультипликатор как профессия  | 22 | 10 | 12 |
|   | **Раздел 2. Технологии создания мультфильма**  | 42 | 12 | 30 |
| 2.1  | Основы построения сценария. Сюжет. Диалоги  | 21 | 6 | 15 |
| 2.2  | Нетрадиционные техники лепки  | 18 | 6 | 15 |
|   | **Раздел 3. Мультпроекты**  | 579 | 78 | 501 |
| 3.1  | Проект мультфильма «Русские легенды»  | 90 | 15 | 75 |
| 3.2  | Проект «Музыкальный клип»  | 90 | 15 | 75 |
| 3.3  | Проект по изготовлению стенгазеты «Мой любимый мультфильм»  | 87 | 12 | 75 |
| 3.4  | Проект «Весенние праздники»  | 96 | 12 | 84 |
| 3.5  | Проект мультфильма с одним главным героем «Вокруг света»  | 107 | 12 | 95 |
| 3.6  | Проект «Мой мультфильм»  | 109 | 12 | 97 |
|   | **Раздел 4. Организационно -диагностический**  | 10 | 3 | 7 |
| 4.1  | Вводное занятие. Входная диагностика  | 3 | 1 | 2 |
| 4.2  | Промежуточная диагностика  | 3 | 1 | 2 |
| 4.3  | Итоговое занятие. Итоговая диагностика  | 4 | 1 | 3 |
|   | **Всего часов второй год обучения:**  | 684 | 117 | 567 |

**Содержание второго года обучения**

**Раздел 1. Мультфильм как вид искусства**

**Тема 1.1. Мышление картинками. Комиксы.**

***Теория.*** Понятие комикса. Принцип мышления картинками. Связь комиксов и мультфильмов.

Комиксы и мультфильмы «Marvel» и «DC». Основные правила построения комиксов.

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

**Тема 1.2. Художник-мультипликатор как профессия.**

***Теория.*** Творческие задачи, которые решает художник-мультипликатор.

*Практика*. Просмотр мультфильмов проекта «Гора самоцветов».

Мастер-класс мультипликаторы.

**Раздел 2. Технологии создания мультфильма**

**Тема 2.1. Основы построения сценария. Сюжет. Диалоги**

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

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

**Тема 2.2. Нетрадиционные техники лепки.**

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

**Раздел 3. Мультпроекты**

**Тема 3.1. Проект мультфильма «Русские легенды».**

**Этап 1. Выбор сюжета и техники.**

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

**Этап 2. Съемка мультфильма.**

***Теория.*** Элементарные правила освещения предметов при съемке.

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

**Этап 3. Монтаж мультфильма.**

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

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

**Этап 4. Просмотр и обсуждение мультфильма.**

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

**Тема 3.2. Проект «Музыкальный клип».**

**Этап 1. Подготовительная работа.**

***Теория.*** Основные особенности музыкального клипа.

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

**Этап 2. Составление раскадровки.**

***Теория.*** Особенности видеоряда музыкальных клипов.

***Практика***. Составление раскадровки мультфильма с учетом текста выбранной песни.

**Этап 3. Изготовление героев, декораций и фона.**

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

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

**Этап 4. Съемка мультфильма.**

***Практика***. Съемка мультфильма по кадрам в соответствии с раскадровкой.

**Этап 4. Монтаж мультфильма.**

***Теория.*** Способы увеличения (уменьшения) громкости звука в программе «Movavi Video Editor».

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

**Этап 5. Просмотр и обсуждение мультфильма.**

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

выявление достоинств и недостатков проекта.

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

**Этап 1. Подготовительный и поисковый.**

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

***Консультация.*** Основные периоды и направления развития анимации. **Этап 2. Практический.**

***Практика***. Изготовление стенгазеты.

***Консультация.*** Основные элементы стенгазеты (заголовок, слоган, иллюстрации, текст). **Этап 3. Презентационный.**

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

***Консультация.*** Основные правила устного выступления.

**Тема 3.4. Проект «Мультфильм-лотерея “Весенние праздники”». Этап 1. Подготовительный и поисковый**

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

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

**Этап 2. Практический.**

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

**Этап 3. Презентационный.**

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

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

**Этап 1. Подготовительная работа.**

***Теория.*** Отличительные особенности народных традиций разных стран.

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

**Этап 2. Составление раскадровки.**

***Теория.*** Повторение понятия «переход» между сценами.

***Практика***. Составление раскадровки мультфильма с учетом выбранной техники.

**Этап 3. Изготовление персонажей, фона, декораций.**

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

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

**Этап 4. Съемка мультфильма.**

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

***Практика***. Съемка мультфильма по кадрам в соответствии с раскадровкой. **Этап 5. Запись звука.**

***Теория.*** Элементарные правила для записи звука без шумов.

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

**Этап 6. Монтаж мультфильма.**

***Теория.*** Функции программы «Movavi Video Editor», для замедления (ускорения) видео.

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

**Этап 7. Просмотр и обсуждение мультфильма.**

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

выявление достоинств и недостатков проекта.

**Тема 3.6. Проект «Мой мультфильм»**.

 **Этап 1. Подготовительный.**

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

***Консультация.*** Технологии разработки сюжета без заданной темы.

**Этап 2. Поисково-аналитический.**

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

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

**Этап 3. Практический.**

***Практика***. Составление раскадровки с учетом эскизов и выбранной техники мультфильма.

Изготовление героев, декораций, фона в соответствии с эскизами и раскадровкой.

Съемка мультфильма в соответствии с раскадровкой.

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

Монтаж снятых кадров. Монтаж звука. Запись готового фильма.

***Консультации.*** Определение основных сюжетных точек.

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

Соблюдение правил крупности плана, сменяемости планов.

Соблюдение правил умеренности при звуковом оформлении мультфильма. **Этап 4. Презентационный.**

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

***Консультация.***  Анализ качества выполнения проекта.

**Раздел 4. Организационно-диагностический**

**4.1. Вводное занятие. Техника безопасности.**

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

***Практика.*** Инструктаж по правилам поведения на занятиях. Планирование работы мастерской на учебный год. Знакомство с календарем конкурсных мероприятий. Составление индивидуального плана проектной деятельности на год. Оформление проектной папки. ***Входная диагностика.*** Входная диагностика «Мультфильмы: кто и как их делает».

**Тема 4.2. Промежуточная диагностика.**

***Практика***. Анкетирование-тест «Мои успехи».

**Тема 4.3. Итоговые занятия. Итоговая диагностика.**

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

***Практика***. Промежуточная аттестация: презентация проектов, созданных в течение учебного года. Домашнее задание на лето: заполнение рабочих тетрадей «36 драматических ситуаций»: пробное выполнение первой ситуации. Участие в итоговом мероприятии Фестивале творчества «Мы в Центре». Подведение итогов всего учебного года. Просмотр лучших мультфильмов года.

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

**ТРЕТИЙ ГОД ОБУЧЕНИЯ**

**Учебно-тематический план**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **№** | **Наименование раздела и темы** | **Количество часов** |
| Всего  | теория  | практика  |
|   | **Раздел 1. Мультфильм как вид искусства**  | 126 | 78 | 48 |
| 1.1  | Сценарий мультфильма: 36 драматических ситуаций Ж.Польти  | 18 | 6 | 12 |
| 1.2  | Великие мультипликаторы. Русские мультипликаторы  | 72 | 48 | 24 |
| 1.3  | Великие мультипликаторы. Зарубежные мультипликаторы  | 36 | 24 | 12 |
|   | **Раздел 2. Технологии создания мультфильма**  | 51 | 18 | 33 |
| 2.1  | Эксперимент «Делаем пластилин сами»  | 24 | 6 | 18 |
| 2.2  | Компьютерные спецэффекты при монтаже  | 27 | 12 | 15 |
|   |  **Раздел 3. Мультпроекты**  | 492 | 87 | 405 |
| 3.1  | Проект «Снова в школу»  | 77 | 12 | 65 |
| 3.2  | Проект «Анимационное поздравление с новым годом» в технике рисованной анимации  | 77 | 12 | 65 |
| 3.3  | Проект «Сказка о маме»  | 77 | 12 | 65 |
| 3.4  | Проект «Свободная тема»  | 77 | 12 | 65 |
| 3.5  | Проект «В деревне»  | 77 | 12 | 65 |
| 3.6  | Проект мультфильма «Русская классика»  | 80 | 15 | 65 |
| 3.7  | Проект «Мульт музей»  | 77 | 12 | 15 |
|   | **Раздел 4. Организационно - диагностический**  | 15 | 7 | 8 |
| 4.1  | Вводное занятие. Входная диагностика  | 6 | 3 | 3 |
| 4.2  | Промежуточная диагностика  | 2 | 1 | 1 |
| 4.3  | Итоговое занятие. Итоговая диагностика  | 7 | 3 | 4 |
|   | **Всего часов третий год обучения:**  | 684 | 190 | 494 |

**Содержание третьего года обучения**

**Раздел 1. Мультфильм как вид искусства**

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

***Теория.*** 36 драматических ситуаций Жоржа Польти.

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

**Тема 1.2. Великие мультипликаторы. Российские мультипликаторы.**

***Теория.*** Знакомство с творчеством отечественных мультипликаторов (В. Старевич, Ф. Хитрук, Р. Качанов, Ю. Норштейн, А. Петров и др.). ***Практика.*** Просмотр и обсуждение работ российских мультипликаторов.

**Тема 1.3. Великие мультипликаторы. Зарубежные мультипликаторы.**

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

**Раздел 2. Технологии создания мультфильма**

**2.1. Эксперимент «Делаем пластилин сами».**

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

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

**Тема 2.2. Компьютерные спецэффекты при монтаже.**

***Теория.*** Возможности создания спецэффектов с помощью компьютерной программы «Movavi Video Editor».

***Практика.*** Упражнения по созданию спецэффектов в программе «Movavi Video Editor»**.**

**Раздел 3.**

**Мультпроекты Тема 3.1. Проект мультфильма «Снова в школу».**

**Этап 1. Разработка сюжета и выбор техники исполнения мультфильма.**

***Теория***. Основные составляющие части сюжета мультфильма.

***Практика.*** Разработка сюжета мультфильма. Выбор техники исполнения мультфильма.

**Этап 2. Составление раскадровки.**

***Практика.*** Составление раскадровки мультфильма с учетом выбранной техники.

**Этап 3. Изготовление героев и декораций, элементов фона.**

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

**Этап 4. Съемка мультфильма.**

***Практика***. Съемка мультфильма по кадрам в соответствии с раскадровкой.

**Этап 5. Запись звука.**

***Теория.*** Ошибки, которые следует избегать при записи звука.

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

**Этап 6. Монтаж мультфильма.**

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

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

**Этап 7. Просмотр и обсуждение мультфильма.**

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

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

**Этап 1. Принципы рисования маслом на стекле.**

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

**Этап 2. Съемка мультфильма.**

***Теория.*** Особенности освещения съемочной площадки при съемке на стекле.

***Практика***. Съемка мультфильма по кадрам в соответствии с раскадровкой.

**Этап 3. Монтаж мультфильма.**

***Теория.*** Компьютерные переходы между кадрами.

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

**Этап 4. Просмотр и обсуждение мультфильма.**

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

выявление достоинств и недостатков проекта.

**Тема 3.3. Проект мультфильма «Сказка о маме».**

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

***Теория.*** Композиция сценария.

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

**Этап 2. Составление раскадровки.**

***Теория.*** Принципы схематичного рисования персонажей в раскадровке с разных ракурсов. ***Практика***. Составление раскадровки мультфильма в соответствии с выбранной техникой исполнения мультфильма.

**Этап 3. Изготовление героев, декораций, элемента фона.**

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

**Этап 4. Съемка мультфильма.**

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

***Практика***. Съемка мультфильма по кадрам в соответствии с раскадровкой.

**Этап 5. Запись звука.**

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

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

**Этап 6. Монтаж мультфильма.**

***Теория.*** Основные программы для воспроизведения видео на компьютере.

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

**Этап 7. Просмотр и обсуждение мультфильма.**

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

**Тема 3.4. Проект мультфильма «Свободная тема»**

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

***Теория.*** Повторение материала о видах конфликта в драматическом произведении.

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

**Этап 2. Составление раскадровки.**

***Теория.*** Раскадровки известных мультфильмов.

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

**Этап 3. Изготовление героев, декораций, элемента фона.**

***Теория.*** Эскизы персонажей известных мультфильмов.

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

**Этап 4. Съемка мультфильма.**

***Теория.*** Дополнительное съемочное оборудование в профессиональных студиях.

***Практика***. Съемка мультфильма по кадрам в соответствии с раскадровкой.

**Этап 5. Запись звука.**

***Теория.*** Озвучивание фильмов в профессиональных студиях.

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

**Этап 6. Монтаж мультфильма.**

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

**Этап 7. Просмотр и обсуждение мультфильма.**

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

**Тема 3.5. Проект мультфильма «В деревне»**

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

***Теория.*** Тема и идея литературного произведения. Кульминация произведения.

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

**Этап 2. Составление раскадровки.**

***Теория.*** Раскадровки известных мультфильмов. Понятие «аниматик».

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

**Этап 3. Изготовление героев, декораций, элемента фона.**

***Практика***. Упражнения по эскизированию персонажей известных мультфильмов.

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

**Этап 4. Съемка мультфильма.**

***Практика***. Съемка мультфильма по кадрам в соответствии с раскадровкой. **Этап 5. Запись звука.**

***Практика***. Проведение кастинга среди желающих записать голос. Запись текста. **Этап 6. Монтаж мультфильма.**

***Практика***. Монтаж снятых кадров. Создание специальных эффектов в мультфильме в программе «Movavi Video Editor». Монтаж звука. Запись готового фильма.

**Этап 7. Просмотр и обсуждение мультфильма.**

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

**Тема 3.6. Проект мультфильма «Русская классика»**

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

***Теория.*** Знакомство с рассказами-миниатюрами русских классиков.

***Практика***. Чтение нескольких рассказов, выбор одного рассказа. Составление краткого сценария будущего мультфильма. Выбор техники исполнения мультфильма.

**Этап 2. Составление раскадровки.**

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

**Этап 3. Изготовление героев и декораций, элементов фона.**

***Теория.*** Словесный портрет героев. Иллюстрации произведения.

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

**Этап 4. Съемка мультфильма.**

***Практика***. Съемка мультфильма по кадрам в соответствии с раскадровкой. **Этап 5. Запись звука.**

***Теория.*** Правила записи диалогов.

***Практика***. Проведение кастинга среди желающих записать голос. Запись текста. **Этап 6. Монтаж мультфильма.**

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

**Этап 7. Просмотр и обсуждение мультфильма.**

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

**Тема 3.7. Проект «Мульт музей».**

**Этап 1. Формирование фонда миниатюрного «Мульт музея».**

***Теория.*** Самые известные музеи мультфильмов в мире и их экспонаты.

***Практика***. Изготовление из пластилина, из бумаги, из подручных средств и т.д. миниатюрных копий персонажей мультфильмов студии «Кадрики», созданных за весь период обучения.

**Этап 2. Презентация музея.**

***Теория.*** Основные правила составления и проведения экскурсии по музею.

***Практика***. Презентация экспонатов, проведение экскурсии с рассказом о каждом экспонате. Коллективное обсуждение итогов проекта.

**Раздел 4. Организационно-диагностический**

**4.1. Вводное занятие. Техника безопасности.**

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

***Практика***. Инструктаж по правилам поведения на занятиях. Планирование работы мастерской на учебный год. Знакомство с календарем конкурсных мероприятий. Составление индивидуального плана проектной деятельности на год. Оформление проектной папки. ***Входная диагностика***. Анкета «Я и мультфильмы».

**Тема 4.2. Промежуточная диагностика.**

***Практика***. Анкетирование-тест «Мои успехи».

**Тема 4.3. Итоговое занятие. Итоговая диагностика.**

***Практика***. Презентация проектов, созданных в течение учебного года. Участие в итоговом мероприятии Фестивале интеллекта и творчества «Мы в Центре». Коллективное подведение итогов обучения по программе.

***Итоговая диагностика***. Анализ творческих работ. Анализ реализованных проектов. Рефлексивный лист «Чему я научился в Мультстудии «Кадрики».

**МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ПРОГРАММЫ**

**Педагогические технологии, методы, приемы и формы организации образовательного процесса**

Одним из непременных условий успешной реализации курса является разнообразие форм и видов работы, которые способствуют развитию творческих возможностей обучающихся. На занятиях по программе применяются следующие словесные, наглядные, проблемные методы и приемы обучения и воспитания:

* игры, стимулирующих инициативу и активность детей;
* моральное поощрение инициативы и творчества;
* сочетание индивидуальных, групповых и коллективных форм деятельности;
* просмотры мультфильмов с последующим обсуждением и анализом;
* наблюдение над языком анимации, секретами создания образа, съемки, монтажа;
* рассказ, беседа, побуждающий или подводящий диалог;
* упражнения и творческие задания;
* создание благоприятных условий для свободного межличностного общения;
* регулирование активности и отдыха;
* мастер-классы профессионалов по созданию мультфильмов;
* показ работ родителям, учащимся из других объединений;
* участие в фестивалях и конкурсных мероприятиях городского и выше уровня.

Мультфильмы для просмотра выбираются с учетом возраста детей и их интересов. Сюжеты должны быть увлекательными, развивающими фантазию и творческие способности, способствующими формированию положительных черт характера ребенка. Выбор мультфильма или его фрагментов делает педагог, исходя из целей показа и имеющихся в его распоряжении фильмов (см. Перечни мультфильмов, рекомендуемых для просмотра). Демонстрируются мультфильмы на экране или мониторе телевизора.

Формирование навыков восприятия киноискусства предполагает не только просмотры и обсуждение фильмов, но и выполнение разнообразных упражнений и творческих заданий, помогающих освоить язык экрана. Педагог перед просмотром дает детям конкретное задание, связанное с темой занятия. Например, обсуждение просмотренного мультфильма может идти по таким вопросам:

1. **Сюжет** (история): какая в мультфильме идея? Все ли тебе было понятно в мультфильме? Что в истории было для тебя самым интересным? «Зацепила» ли история тебя лично? С самого ли начала? Фильм получился слишком длинный, слишком короткий? Или – в самый раз? Можно ли из мультфильма вырезать что-то лишнее? Какие были в мультфильме смешные моменты, грустные, трогательные, страшные? Какими средствами это удалось автору выразить?
2. **Герои**: что в облике героев тебе запомнилось больше всего. Есть ли у героев в облике что-то очень особенное: «свои» движения, походка, мимика, голос? Какой у героя характер? Насколько этот характер сложен? Или сложность здесь вовсе не нужна? Использованы ли в мультфильме необычные превращения героев? Или, может быть, именно в этом мультфильме превращать или создавать необыкновенного, фантастического героя вовсе необязательно? Вызывает ли герой сочувствие, сопереживание? Или вспоминается ли вам что-то из вашей жизни, похожее на то, что было в мультфильме? Как бы ты определил, что несут в мир герои этого мультфильма.
3. **Монтаж** (история в движении): какие сцены тебе запомнились? Достаточно ли разнообразны монтажные планы в мультфильме? Выразительны ли крупные планы, передают ли они настроение и характер героя. Много ли в мультфильме движения? Какие удачные примеры движения ты запомнил? Каков темп мультфильма – быстрый или медленный? Соответствует ли это общей задаче автора и общей атмосфере фильма? Есть ли в мультфильме разговоры героев. Как они сняты?
4. **Изображение**: какая техника использована в мультфильме? Какие возможности этой техники использованы? Какие картинки кадров остались в твоей памяти. Хорошо ли картинка читалась? Успел ли ты все на ней разглядеть? Соответствует ли выбранное автором цветовое решение задаче фильма?
5. **Звук**: что тебе понравилось в звуковом оформлении мультфильма? Что ты можешь сказать о каждом из звуковых планов? Всегда ли хорошо слышен (и хорошо понятен) голос? Какую роль в мультфильме играет музыка? Были ли в мультфильме интересные и необычные шумы?

Анализ и самоанализ созданного детьми на занятиях мультфильма проходит по этим же вопросам.

При анализе и оценке готовых творческих работ используются **зрительские карты** для обсуждения просмотренных мультфильмов с критериями самооценки.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| №  | Наименование критерия  | Максимальное число баллов  | Оценка  |
| 1.  | Оригинальность названия мультфильма  | 3  |   |
| 2.  | Соответствие содержания названию  | 3  |   |
| 3.  | Эмоциональный эффект от просмотра мультфильма  | 5  |   |
| 4.  | Использование оригинальных спецэффектов  | 4  |   |
| 5.  | Дизайн (цветовая гамма, стиль, шрифт, качество графических объектов)  | 2  |   |
| 6.  | Законченность темы  | 3  |   |
|   | ИТОГО :  | 20  |   |
| 7.  | Нужно ли доработать ролик? Твои предложения автору  |   |  |

Одним из основных методов организации образовательной деятельности по программе «Кадрики» является проектный метод обучения. В течение года реализуется 4-6 проектов. В рамках проекта учащиеся создают мультфильм, работа над которыми проходит в несколько этапов, характерных для проектной деятельности: поисковый (определение проблемного поля, выбор темы и идеи, определение жанра), аналитический (конкретизация темы, определение количества персонажей и их характеристик), практический (написание сюжета, написание диалогов и авторских ремарок, оформление готового сценария), презентационный (презентация мультфильма в объединении), контрольный (анализ недочетов и ошибок, корректировка сценария). Далее готовый сценарий ждёт съемка. Процесс съемки и монтажа также представляет собой проект, над которым работает еще одна проектная группа учащихся во главе со сценаристом.

Метод проектов ориентирован на самостоятельную творческую деятельность учащихся, которая выполняется либо индивидуально, либо группой учащихся под руководством или с помощью педагога в течение определенного отрезка времени. Обучение созданию проектов ведется поэтапно. В первый год обучения педагог «ведет» учащихся по этапам проекта, оказывая значительную помощь, с тем чтобы учащиеся освоили логику и технологию создания проектного продукта и смогли в третий год обучения самостоятельно реализовать проект «Мой мультфильм» или «Свободная тема». Учитывая возраст учащихся, постепенно и дозированно вводится такой прием, как консультирование. На консультации педагог выступает в роли наставника (специалист, обладающий экспертными знаниями в определенной области и обучающий других посредством передачи опыта, организующий и курирующий самостоятельное решение задач обучаемым). Он не дает ученику готовых решений и ответов на вопросы, не указывает, что надо сделать для решения проблемы, а помогает найти наилучшее решение самостоятельно.

Проектная деятельность ставит учеников в активную позицию по отношению к своему учению, создает условия для самостоятельного определения своих целей, становления и развития умения встраиваться в общую задачу. Проектная деятельность всегда предполагает выход за рамки изучаемого, это тренирует у ученика умение и способность действовать в ситуации неопределенности, не бояться таких ситуаций.

**Дидактическое и методическое обеспечение программы**

***Методические материалы для педагога:***

1) Комплексы оздоровительно-профилактических упражнений, предотвращающих и снижающих утомление обучающихся во время занятия (для младшего и среднего школьного возраста).

***Организационно-методические материалы:***

1. Перспективный план работы педагога на текущий год;
2. Календарно-тематическое планирование учебного материала на учебный год;
3. Положения, приказы, информационные письма о проведении мероприятий различного уровня по профилю центра.
4. Инструкции по охране труда и технике безопасности.

***Диагностический инструментарий:***

1. Диагностический комплекс для мониторинга процесса и результатов освоения программы:
	1. Анкета-тест для входной диагностики «Что я знаю о мультфильмах» (первый год обучения).
	2. Анкета-тест для входной диагностики «Мультфильмы: кто и как их делает» (второй год обучения).
	3. Анкета-тест для входной диагностики «Я и мультфильмы» (третий год обучения).
	4. Анкета-тест «Мои успехи» для промежуточной диагностики.
	5. Рефлексивный лист для итоговой диагностики «Чему я научился за год».
2. Диагностический комплекс для мониторинга результатов проектной деятельности:
	1. Рефлексивный лист участника проекта;
	2. Зрительские карты для обсуждения, самооценки просмотренных мультфильмов с критериями.
3. Анкета для родителей «Удовлетворённость результатами посещения ребёнком занятий».

***Авторские наглядные и дидактические материалы для учащихся:***

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| №  | *Название наглядных или дидактических материалов*  | *Где используется: год обучения, раздел, тема*  | *Цель использования*  |
| 1.  | Альбом раскадровок  | Все года обучения. Раздел «Мультпроекты» при разработке любого мультфильма  | Алгоритмизация процесса раскадровки мультфильма и повышение его качества  |
| 2.  | Рабочая тетрадь «36 драматических ситуаций»  | 2-й г.о. на итоговых занятиях дается задание на лето по самостоятельной работе в тетрадях. 3-й г.о. Раздел «Мультфильм как вид искусства», Тема 1.1. Затем используется постоянно при создании сценариев мультфильма  | Знакомство с основами драматургии. Повышение качества создаваемых сценариев  |
| 3.  | Дидактическая игра «Определи крупность плана»  | 1-й г.о. Раздел «Мультфильм как вид искусства», Тема 1.1.   | Усвоение понятия «крупность плана»  |
| 4.  | Медиапрезентация «Крупность плана»  | 1-й г.о. Раздел «Мультфильм как вид искусства», Тема 1.1.  | Усвоение понятия «крупность плана»  |
| 5.  | Медиапрезентация «Основные техники мультипликации»  | 1-й г.о. Раздел «Технологии создания мультфильма». Тема 2.3.  | Знакомство с основными техниками мультипликации  |
| 6.  | Медиапрезентация «Сценарий мультфильма. Виды конфликта»  | 2-й г.о. Раздел «Технологии создания мультфильма». Тема 2.1.  | Знакомство с понятием конфликт и разнообразием видов конфликта в художественном произведении (литературном, кино, мультипликации)  |
| 7.  | Учебный фильм «В мастерской Александра Петрова»  | Проект «Анимационное поздравление с Новым годом» в технике рисованной анимации  | Знакомство с работой профессиональных мультипликационных студий. Демонстрация техники «ожившей живописи»  |
|  |

***Электронные образовательные ресурсы:***

* 1. Кратко о процессе создания рисованного мультфильма. [http://www.diary.ru](http://www.diary.ru/)
	2. Клуб сценаристов [http://forum.screenwriter.ru](http://forum.screenwriter.ru/)
	3. Правила работы с фотоаппаратом и штативом [http://www.profotovideo.ru](http://www.profotovideo.ru/)
	4. Что такое сценарий <http://www.kinotime.ru/>
	5. Раскадровка <http://www.kinocafe.ru/>
	6. Как делают мультфильмы – технология <http://ulin.ru/whatshow.htm>
	7. Мультипликационный Альбом<http://myltyashki.com/multiphoto.html>
	8. http://esivokon.narod.ru/glava01.html - авторский проект Е. Сивоконь «Если вы любите мультипликацию»

**Перечень отечественных мультфильмов, рекомендуемых для просмотра в рамках программы**

(\* помечены мультфильмы продолжительностью более 30 минут)

1. Прекрасная Люканида, или война рогачей с усачами (первый русский мультфильм, один из первых в мире кукольных фильмов). Режиссер Владислав Старевич, 1912 год.
2. Цветик-семицветик. Режиссер М.Цехановский, 1949. 3) Снежная королева. Режиссер Л.Атаманов, 1957.\* 4) Чиполлино. Режиссер Б.Дежкин, 1960.
3. Старая игрушка. Режиссер С.Самсонов, 1964.
4. Топтыжка (в технике бесконтурного рисунка). Режиссер Ф.Хитрук, 1964.
5. Каникулы Бонифация (цветной рисованный). Режиссер Ф.Хитрук, 1965.
6. Варежка. Режиссер Р.Качанов, 1967.
7. Учитель пения. Режиссер А.Петров, 1968.
8. Клубок. Режиссер Н.Серебряков, 1968.
9. Малыш и Карлсон. Режиссер Б.Степанцев,1968.
10. Карлсон вернулся. Режиссер Б.Степанцев, 1969.
11. Вини-Пух. Режиссер Ф.Хитрук, 1969.
12. Ну, погоди! Режиссер В.Котеночкин, 1969-1981 (разные выпуски).
13. Вини-Пух идет в гости. Режиссер Ф.Хитрук, 1971. 16) Чебурашка. Режиссер Р.Качанов, 1971.
14. Шапокляк. Режиссер Р.Качанов, 1974
15. И мама меня простит. Режиссер А.Петров, 1975.
16. Конек-Горбунок. Режиссер И.Иванов-Вано, 1975 (новая версия). \* 20) Цапля и журавль. Режиссер Ю.Норштейн, 1975.
17. Ежик в тумане. Режиссер Ю.Норштейн, 1976.
18. Голубой щенок. Режиссер Е.Гамбург, 1976.
19. Трое из Простоквашино. Режиссер В.Попов, 1978.
20. Волшебное кольцо. Режиссер Л.Носырев, 1979.
21. Премудрый пескарь. Режиссер В.Караваев, 1979.
22. Сказка сказок. Режиссер Ю.Норштейн, 1980.
23. Мороз Иванович. Режиссер И.Аксенчук, 1981.
24. Пластилиновая ворона. Режиссер А.Татарский, 1981 г.
25. Падал прошлогодний снег. Режиссер А.Татарский, 1983 г.
26. Пуговица. Режиссер В.Тарасов, 1982.
27. Жил был Пес. Режиссер Э. Назаров, 1982.
28. Медведь-липовая нога. Режиссер Г.Баринова, 1984.
29. Следствие ведут колобки. Режиссер А. Татарский, И.Ковалев. Студия «Пилот», 1986.
30. Петух и боярин. Режиссер Л.Мильчин, 1986.
31. Мартынко. Режиссер Э.Назаров, 1987.
32. Рождество. Режиссер М. Алдашин, 1996.
33. Старик и море. Режиссер А.Петров, 1999. Премия «Оскар» в 2000 г.
34. Гора самоцветов. Сборник мультфильмов по мотивам сказок народов России. Режиссеры А.Татарский, О.Ужинов, Н.Чернышова, В. Корецкий. 2004-2010 гг. 39) Моя любовь. Режиссер А.Петров, 2007.

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

**Перечень зарубежных мультфильмов, рекомендуемых для просмотра в рамках программы**

(все мультфильмы продолжительностью более 30 минут)

1. Белоснежка и семь гномов. Snow White and the Seven Dwarfs (1937). США, реж. [Уильям Коттрелл.](https://www.kinopoisk.ru/name/206608/)
2. Путешествия Гулливера. Gulliver's Travels (1939). США, реж. [Дэйв Фляйшер.](https://www.kinopoisk.ru/name/358415/)
3. Фантазия. Fantasia (1940). США, реж. [Норман Фергюсон.](https://www.kinopoisk.ru/name/213060/)
4. Пиноккио. Pinocchio (1940).США, реж. [Норман Фергюсон.](https://www.kinopoisk.ru/name/213060/)
5. Бэмби. Bambi (1942). США, реж. [Джеймс Элгар.](https://www.kinopoisk.ru/name/29085/)
6. Золушка. Cinderella (1949). США, реж. [Клайд Джероними.](https://www.kinopoisk.ru/name/198306/)
7. Алиса в стране чудес. Alice in Wonderland (1951). США, реж. [Клайд Джероними.](https://www.kinopoisk.ru/name/198306/)
8. Леди и бродяга. Lady and the Tramp (1955).США, реж. [Клайд Джероними.](https://www.kinopoisk.ru/name/198306/)
9. Спящая красавица. Sleeping Beauty (1958). США, реж. [Клайд Джероними.](https://www.kinopoisk.ru/name/198306/)
10. 101 далматинец. One Hundred and One Dalmatians (1961). США, реж. [Клайд Джероними.](https://www.kinopoisk.ru/name/198306/)
11. Книга джунглей. he Jungle Book (1967). США, реж. [Вольфганг Райтерман.](https://www.kinopoisk.ru/name/167094/) 12) Могила светлячков. Hotaru no haka (1988). Япония, реж. [Исао Такахата.](https://www.kinopoisk.ru/name/141264/)
12. Мой сосед Тоторо. Tonari no Totoro (1988). Япония, реж. [Хаяо Миядзаки.](https://www.kinopoisk.ru/name/47753/)
13. Ведьмина служба доставки. Majo no takkyûbin (1989). Япония, реж. [Хаяо Миядзаки.](https://www.kinopoisk.ru/name/47753/)
14. Русалочка. The Little Mermaid (1989). США, реж. [Рон Клементс.](https://www.kinopoisk.ru/name/38043/)
15. Красавица и чудовище. Beauty and the Beast (1991). США, реж. [Гари Труздейл.](https://www.kinopoisk.ru/name/173/)
16. Кошмар перед Рождеством. The Nightmare Before Christmas (1993).США, реж. [Генри Селик.](https://www.kinopoisk.ru/name/52544/)
17. Король Лев. The Lion King (1994). США, реж. [Роджер Аллерс.](https://www.kinopoisk.ru/name/7313/)
18. История игрушек. Toy Story (1995).США, реж. [Джон Лассетер.](https://www.kinopoisk.ru/name/23948/)
19. Принцесса Мононоке. Mononoke-hime (1997). Япония, реж. [Хаяо Миядзаки.](https://www.kinopoisk.ru/name/47753/)
20. История игрушек 2. Toy Story 2 (1999).США, реж. [Джон Лассетер.](https://www.kinopoisk.ru/name/23948/)
21. Унесенные призраками. Sen to Chihiro no kamikakushi (2001). Япония, реж. [Хаяо Миядзаки.](https://www.kinopoisk.ru/name/47753/)
22. Шрек. Shrek (2001). США, реж. [Эндрю Адамсон.](https://www.kinopoisk.ru/name/47247/)

**МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ПРОГРАММЫ**

1. **Помещения,** необходимые для реализации программы**:**
	1. Учебный кабинет, удовлетворяющий санитарно – гигиеническим требованиям, для занятий группы 15 человек (парты, стулья, доска, шкафы и стеллажи для хранения методических и наглядных материалов).
	2. Класс, укомплектованный стационарным компьютерам или ноутбуками необходимым программным обеспечением (программы для монтажа видео «Movavi Video Editor») и с выделенным каналом выхода в Интернет.
	3. Зал с демонстрационным оборудованием (проектор, экран, звуковая аппаратура) для показа мультфильмов и родителям.
2. **Оборудование**, необходимое для реализации программы:
	1. Мультстанок (специальный стол с несколькими ярусами стекол);
	2. Мультимедийная проекционная установка;
	3. Компьютерная программа «Movavi Video Editor».
	4. Многофункциональное устройство черно-белое, цветное;
	5. Осветительное оборудование (фонари, настольные лампы);
	6. Флеш-карта;
	7. Колонки.
	8. Микрофоны (для записи голоса и озвучивания мультфильма).
	9. Стол для песочной анимации с матовым стеклом и подсветкой.

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

1. **Инструменты для изготовления персонажей, фонов, декораций:** стеки для пластилина и глины, стекла размера А3, доски для лепки, ножницы, кисти натуральные и синтетические различных размеров, клейкая бумажная лента, скотч.

1. **Канцелярские принадлежности**: ручки, карандаши, маркеры, корректоры; блокноты, тетради, офисная бумага, клей, ножницы, степлеры; файлы, папки.