

Муниципальное образовательное учреждение дополнительного образования
«Центр анимационного творчества «Перспектива»»

Принята
на заседании педагогического совета
МОУ ДО ЦАТ «Перспектива»
Протокол № 4_
« 12 » 05 2025 год

У Т В Е Р Ж Д А Ю
Директор МОУ ДО ЦАТ «Перспектива»

О.В. Кулигина
« 12 » мая 2025 год
М.П.

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА

художественной направленности

«Мультстудия» дошкольники»

I уровень обучения
(возраст детей 6 -7 лет, срок реализации 1 год)

Автор-составитель: педагоги
дополнительного образования
Кулигина Ольга Валерьевна,
Высоцкая Екатерина Алексеевна

Ярославль
2025

Пояснительная записка

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа **«Мультстудия» дошкольники»** приобщает детей к анимации и относится к *художественной направленности*.

Программа разработана на основании следующих нормативных документов:

- Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации» N 273-ФЗ от 29.12.2012 года;
- Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 года, утв. распоряжением Правительства РФ от 31.03.2022 года № 678-р;
- Санитарные правила СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи» (утв. постановлением Главного государственного санитарного врача РФ от 28.09.2020 г. N 28);
- Приказ Министерства просвещения РФ от 27 июля 2022 г. N 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам».

В настоящее время искусство анимации все глубже проникает в жизнь людей. Процесс создания анимационных фильмов становится более доступным, а их значимость в жизни людей более обширной (развивающая, обучающая, расширяющая кругозор, развлекательная, рекламная, позволяющая самовыражаться). Анимация – это искусство, объединяющее 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. Движение осуществляется методомпокадровой съёмкипоследовательных фаз рисованных (графическая или рисованная мультипликация) или объёмных (объёмная или кукольная мультипликация) объектов.

Работа над мультфильмом предоставляет большие возможности для развития творческих способностей ребенка, сочетая теоретические и практические занятия, результатом которых является реальный продукт самостоятельного творческого труда. В процессе создания мультипликационного фильма у детей развиваются сенсомоторные качества, связанные с действиями руки ребенка, обеспечивающие быстрое и точное усвоение технических приемов в различных видах деятельности, восприятие пропорций, особенностей объемной и плоской формы, характера линий, пространственных отношений; цвета, ритма, движения.

Новизна

В настоящее время в огромном количестве используются мультипликационные заставки, рекламные ролики, компьютерные макеты и действующие модели технологических процессов, слайд-шоу, презентации, обучающие мультфильмы и многое другое.

Анимационная деятельность достаточно недавно появилась в системе дополнительного образования и весьма успешно работает. Наша программа предусматривает интегрированный подход к процессу обучения анимации. Обучение в студии проводится по следующим курсам:

1. «Теория анимации» (знакомство с различными техниками мультфильмов, просмотр и обсуждение мультфильмов).
2. «Практикум сценариста» (создание сценария, разработка характера персонажа).
3. «Практикум художника» (создание персонажей, фона, атрибутов, декораций).
4. «Практикум аниматора» (съемка под камерой, монтаж, озвучивание).

В процессе обучения дети знакомятся с созданием мультфильмов в различной технике, учатся составлять сценарии, пополняют знания по рисунку и живописи уже с точки зрения анимации, получают практические знания съемочного процесса. Обучающиеся студии получают возможность увидеть шедевры мировой мультипликации и на их примере получить теоретические знания по анимационным техникам.

Успех в работе обеспечивается за счет взаимодействия каждого курса, что позволяет сосредоточиться на едином продукте - анимационном сюжете. Таким образом, перед рисованием героя, необходимо понять его характер, его действия и процесс изобразительного творчества интегрируется в процесс придумывания истории. Хотя может быть и обратный процесс - выполняя какое-то упражнение в рисунке, ребенок получает яркий образ, который оживает в его сознании и появляется история.

Любой курс внутри программы может взаимодействовать между собой в любых вариантах, это позволяет более полно донести до детей анимационные знания, поскольку анимация - комплексный процесс.

Актуальность

Данная образовательная программа дает возможность творческой реализации ребенка в сфере анимации, способствующей комплексному эстетическому развитию. Анимация включает в себя неограниченное число видов деятельности, в каждой из которой ребенок сможет себя попробовать. Детям представляется возможным побывать режиссером, сценаристом, художником, оператором, монтажером, звукорежиссером и аниматором.

Работа над созданием анимационного фильма способствует развитию у детей творческих способностей, фантазии, развитию речи, обучает умению работать в коллективе и возможность увидеть плод своего воображения на экране.

Региональный компонент

На занятиях дети приобщаются к национальному культурному наследию Ярославского края: образцам национального местного фольклора, народным художественным промыслам, национально-культурным традициям, произведениям местных писателей, поэтов, композиторов, художников. В создаваемых мультфильмах отражаются традиции, обычаи и особенности характера русского народа. Также дети знакомятся с анимацией Ярославских мультипликаторов. Одним из наиболее ярких примеров, безусловно, является Александр Петров - режиссер, художник, аниматор. Заслуженный деятель искусств, член Союза кинематографистов, член международной ассоциации аниматоров АСИФА, член Американской киноакадемии, дважды лауреат Государственных премий, обладатель премии Американской киноакадемии «Оскар», уроженец Ярославского края. Для более точного понимания характера и движений героя (животные, человек) или природы, на занятиях выполняются пластические этюды. Двигаясь, дети ощущают радость жизни, красоту и гармонию окружающего мира, заключенную в самом ритме движения. Совместное исполнение движений способствует созданию общего приподнятого настроения в коллективе, единое ритмичное дыхание под музыку регулирует психофизиологические процессы, максимально концентрирует внимание.

Цель программы: развитие творческих способностей детей через создание анимационных фильмов.

Задачи:

Образовательные

- получение базовых знаний о компьютере, его устройстве и принципах, о программах для съемки и монтажа;
- формирование специальных знаний по предмету (основы жанровой композиции, законы перспективы, компоновка, цветоведение, особенности анимации в рисунке, специальные термины, дать понятие о специфике рисования героев (мимика, фазы движения), фоне (общий, крупный, средний план).

Развивающие

- расширение кругозора обучаемых, приобщение их к экранному творчеству и лучшим образцам мировой художественной культуры;
- способствовать самостоятельной работе детей в поиске необходимой информации посредством различных источников (интернет, литература, жизненные наблюдения и т.д.) для создания анимационных фильмов;
- способность уметь организовать рабочее место, спланировать последовательность работы над созданием мультфильма.

Воспитательные

- воспитание активного отношения к творческой деятельности, дисциплинированности, трудолюбия, плодотворного общения со сверстниками и взрослыми, умения работать в коллективе;
- развитие образного мышления, потребностей и интереса обучающихся к анимационной деятельности.

Исходя из цели и задач, программа отвечает следующим **педагогическим принципам:**

- Индивидуализация (индивидуальный подход). На занятиях обеспечивается развития ребенка в соответствии со своими склонностями, интересами, возможностями.
- Систематичности и последовательности. Предполагается постепенное усложнение преподаваемого материала.
- Доступности. Программа строится в соответствии с возрастными и индивидуальными особенностями обучающихся.
- Наглядности. На занятиях используется большое число различного наглядного материала (литературные произведения, режиссерские сценарии (раскадровки), иллюстрации, изображения животных, людей и др., муляжи, куклы и т.д.).
- Демократичности. Дети свободны в выборе своей траектории развития, являются полноправными членами всего педагогического процесса.
- Сознательности. Педагог стимулирует познавательную деятельность обучающихся, способствующие восприятию, запоминанию, сохранению, переработке учебного материала, его самостоятельному анализу и обобщению и последующему применению (использование знаний полученных на занятиях в устной и письменной речи).

Адресность программы

Программа 1 уровня адресована детям 6-7 лет (дошкольники) и рассчитана на один год обучения. В дальнейшем желающие могут продолжить заниматься по программе 2 уровня.

Режим занятий – дети занимаются 2 раза в неделю по 2 академических часа.

Объем программы – 144 часа.

Формы организации образовательного процесса – групповые занятия.

Формы и методы работы

Для продуктивной работы на занятиях нами используются разнообразные формы и методы: рассказ, беседа, практическое занятие, экскурсии по профилю деятельности, выходы на пленэр, участие в фестивалях, а также широко используется наглядный материал, ИКТ, мультимедийные технологии, игры и игровые приемы, которые создают непринужденную творческую атмосферу. Частично поисковый метод направлен на развитие познавательной активности и самостоятельности. Он заключается в выполнении небольших заданий, решение которых требует самостоятельной активности.

Большое внимание уделяется работе над творческим проектом. Это позволяет соединить полученные знания и умения с собственной фантазией и образным мышлением, формирует у ребенка творческую и познавательную активность.

Планируемые результаты I уровень (дошкольники)

Курс «Теория анимации»

В результате изучения курса дети должны знать:

- правила техники безопасности;
- основные термины анимации, особенности двумерной и трехмерной анимации;
- основы предметной анимации, из природных и сыпучих материалов, перекладки;

Дети должны уметь:

- создавать простейшую анимационную игрушку (динамическая игрушка);
- отличать некоторые виды анимационных техник (предметная, из природных материалов, перекладка).

Курс «Практикум сценариста»

В результате изучения курса дети должны знать:

- правила техники безопасности;
- основы создания литературного сценария;

Дети должны уметь:

- выделять основные части сюжета;
- самостоятельно разрабатывать образ героя;
- создавать комикс.

Курс «Практикум художника»

В результате изучения курса дети должны знать:

- правила техники безопасности при работе;
- особенности создания анимационного персонажа и декораций в техниках (предметная, бумажная перекладка, из природного материала и др.);
- основы работы с персонажами и фонами;

Должны уметь:

- создавать простейших анимационных персонажей и декорации в анимационных техниках (предметная, бумажная перекладка, из природного материала);
- работать над мультфильмом сообща, придерживаясь одного стиля создания материалов для мультфильма.

Курс «Практикум сценариста»

В результате изучения курса дети должны знать:

- правила техники безопасности при работе со съемочным оборудованием;
- основные анимационные понятия;
- устройство анимационного станка;
- особенности работы на съемочном оборудовании;
- функции программы Anima Shooter;

Должны уметь:

- под руководством педагога работать на съемочном оборудовании;
- осуществлять помощь при подготовке рабочего станка к съемке;
- работать в программе AnimaShooter;
- участвовать в подборе музыки к своим сюжетам, озвучивать мультфильмы.

Содержание программы

Учебный план

Блоки	1-ый уровень
	1 год обучения
Теория анимации	36
Практикум сценариста	36
Практикум художника	36
Практикум аниматора	36
ИТОГО:	144

I уровень (дошкольники)

Курс "Теория анимации"

Первый год обучения

№	Название тематических блоков	Количество часов			Формы аттестации (контроля)
		Теория	Практика	Всего	
Введение. Тема 1. Вводный инструктаж процесса киносъемки (2 часа)					
1.1.	Правила поведения и техника безопасности на занятиях. Что такое анимация?	2	-	2	Вводный контроль, тест
Тема 2. Экскурс в историю анимации (3 часа)					
2.1	Создание анимационных игрушек (динамическая игрушка, тауматроп)	1	2	3	Просмотр работ
Тема 3. Виды анимации. Процесс «оживления» под камерой (10 часов)					

3.1	Виды анимации (рисованная, перекладка, с использованием природных и сыпучих материалов).	2	2	4	Просмотр работ, обсуждение.
3.2	Демонстрация процесса съемки анимации. Работа над сюжетами в различных техниках.	2	4	6	Анализ выполненной работы
Тема 4. Анимация из природных материалов (10 часов)					
4.1	Технология работы с природным материалом.	1	1	2	Анализ выполненных работ
4.2	Работа с природным материалом.	2	2	4	Игра
4.3	Съемка собственного сюжета	1	3	4	Анализ выполненных работ
Тема 5. Анимация из сыпучих материалов (10 часов)					
5.1	Технология работы с сыпучим материалом.	1	1	2	Анализ выполненных работ
5.2	Работа с сыпучим материалом.	2	2	4	Игра
5.3	Съемка собственного сюжета	1	3	4	Анализ выполненных работ
Тема 6. Итоговое занятие (1 час)					
6.1	Просмотр и обсуждение выполненной работы. Диагностика	1	-	1	Итоговая диагностика
	ИТОГО:	16	20	36	

Курс "Практикум сценариста"

Первый год обучения

№	Название тематических блоков	Количество часов			Формы аттестации (контроля)
		Теория	Практика	Всего	
Введение. Тема 1. Вводный инструктаж (2 часа)					
1.1.	Правила поведения и техника безопасности на занятиях. Введение в тему	1	1	2	Вводный контроль
Тема 2. Теоретические основы написания литературного сценария (3 часа)					
2.1	Основные понятия. Структура сценария. Особенности написания сценария	1	2	3	Обсуждение
Тема 3. Работа над проектом - создание литературного сценария (6 часов)					
3.1	Обсуждение и выбор идеи в группе. Написание сценария. Проработка героев	0,5	5,5	6	Конкурс на лучший сценарий
Тема 4. Теоретические основы создания режиссёрского сценария (3 часа)					
4.1	Понятия крупности кадра. Правила создания раскадровки	2	1	3	Опрос, обсуждение
Тема 5. Работа над проектом - создание режиссёрского сценария (3 часа)					
5.1	Работа над созданием раскадровки	0,5	2,5	3	Анализ выполненной работы
Тема 6. Теоретические основы по работе над сценарием анимационного фильма (18 часов)					

6.1	Создание собственной истории. Характеры персонажей	5	5	10	Анализ выполненных работ
6.2	Правила оформления сценария	0,5	1,5	2	Презентация и обсуждение работ
6.3	Планы в фильме. Работа с комиксами	2,5	3,5	6	Презентация и обсуждение работ
Тема 7. Итоговое занятие (1 час)					
7.1	Просмотр и обсуждение выполненной работы. Диагностика	1	-	1	Итоговая диагностика
	ИТОГО:	14	22	36	

Курс "Практикум художника"
Первый год обучения

№	Название тематических блоков	Количество часов			Формы аттестации (контроля)
		Теория	Практика	Всего	
Введение. Тема 1. Вводный инструктаж. Введение в тему (7 часов)					
1.1.	Правила поведения и техника безопасности на занятиях. Введение в тему	1	1	2	Вводный контроль
1.2.	Персонаж анимационного фильма	0,5	1,5	2	Анализ выполненных работ
1.3.	Комиксы. Отличие фона от рисунка	2	1	3	Анализ выполненных работ
Тема 2. Работа над проектом (18 часов)					
2.1	Работа над персонажами	1	8	9	Анализ выполненных работ
2.2	Работа над фонами и декорациями	1	8	9	Анализ выполненных работ
Тема 3. Основы работы с персонажами и фонами (10 часов)					
3.1	Мимика персонажа. Строение тела и пропорции	1	3	4	Игра
3.2	Мультипликационные очеловеченные образы. Хорошие и плохие персонажи	1,5	0,5	2	Обсуждение
3.3	Фон и движущийся объект, фон из подручных материалов	2,5	1,5	4	Обсуждение, игра
Тема 4. Итоговое занятие (1 час)					
4.1	Просмотр и обсуждение выполненной работы. Диагностика	1	-	1	Итоговая диагностика
	ИТОГО:	11,5	24,5	36	

Курс "Практикум аниматора"
Первый год обучения

№	Название тематических блоков	Количество часов			Формы аттестации (контроля)
		Теория	Практика	Всего	
Введение. Тема 1. Вводный инструктаж (2 часа)					

1.1.	Правила поведения и техника безопасности на занятиях. Введение в тему	1	1	2	Вводный контроль
Тема 2. Программы для видеомонтажа (16 часов)					
2.1	Понятие монтажа, выполнение упражнений на фотографиях	3	6	9	Обсуждение, игра
2.2	Практическая работа в программе AnimaShooter.	2	5	7	Просмотр и обсуждение выполненных работ
Тема 3. Работа над проектом - съёмка(11 часов)					
3.1	Работа на съёмочном станке	1	10	11	Анализ выполненных работ
Тема 4. Работа над проектом - монтаж и озвучание (6 часов)					
4.1	Монтаж фильма, звуковые планы фильма, запись звука	1	3	4	Игра
4.2	Творческие игры	2	-	2	Игра
Тема 5. Итоговое занятие (1 час)					
7.1	Просмотр и обсуждение выполненной работы. Диагностика	1	-	1	Демонстрация готовых работ, итоговая диагностика
	ИТОГО:	11	25	36	

Содержание учебно-тематического плана

I уровень (дошкольники)

Курс «Теория анимации»

Тема	Содержание
	1 год обучения
Вводное занятие	Правила поведения и техника безопасности на занятиях. Знакомство с материалами и оборудованием. Знакомство со съёмочной мастерской. Основные понятия: Анимация - это последовательность сменяющих друг друга кадров; Аниматор - художник оживляющий персонаж;
Экскурс в историю анимации	Первые шаги в мультипликации были сделаны задолго до изобретения кинематографа. Попытки запечатлеть движение в рисунке начались в первобытную эпоху, продолжились в античные времена и привели к появлению примитивной мультипликации в первой половине XIX века. Динамическая игрушка - игрушка, передающие виды движения живых существ и механизмов.
Знакомство с различными техниками	Создание фильмов из бытовых предметов, которые оживают и действуют без человеческой помощи, было модно среди режиссеров уже на заре анимации. В разные времена аниматоры одушевляли обувь, веревочки, спички, пуговицы, куски мяса и кухонную посуду, разыгрывая между ними истории.
Анимация из природных и сыпучих материалов	Природный материал - это самый доступный и интересный материал для детского творчества. Персонажей и декорации для мультфильма можно смастерить из шишек, листьев, желудей, палочек, веточек, коры, цветов, плодов и семян и т.д. Хотя и более распространенное название данной техники — песочная анимация, оно не совсем верно, так как в качестве материала может выступать любой легкий порошок –

	песок, соль, кофе и т.д. Порошок тонкими слоями (обычно руками, но возможно кисточками или любыми другими подходящими инструментами) наносится на подсвеченное сзади или спереди стекло. С помощью диапроектора или световой доски изображение передают на экран. Между кадрами аниматоры видеоизменяют очертания порошка.
Перекладка	Старейший вид анимации. Суть этого вида анимации в том, что нарисованный на картоне или бумаге объект режется на отдельные кусочки и эти кусочки передвигаются (перекладываются) от кадра к кадру. Отсюда и название - перекладка! Многие считают такую анимацию примитивной, но в умелых руках такие мультфильмы могут получиться очень интересными.

Курс «Практикум сценариста»

<i>Тема</i>	<i>Содержание</i>
	<i>1 год обучения</i>
Вводное занятие	Правила поведения и техника безопасности на занятиях. Знакомство с объединением
Теоретические основы написания литературного сценария	Основы разработки сценария (понятие сценария, его значение, структура, особенности сценария анимационного фильма). Сценарий - это детальное описание сюжета будущей картины с указанием места действия, действующих лиц, происходящих событий и диалогов. Литературный сценарий - законченное произведение. Он должен содержать полное, последовательное и конкретное описание сюжета, состоящего из разработанных сцен и эпизодов, диалоги и раскрывать образы героев. Любой литературный сценарий мультфильма можно условно разделить на части: -завязку — первое событие, где герой или герои попадают в ту или иную ситуацию, которую ему предстоит решить, здесь возникает конфликт; -основная часть — это испытания, т.е. события, которые происходят с героем; -кульминацию — самая высокая точка развития сценария; -развязка — разрешение драматической ситуации.
Теоретические основы создания режиссёрского сценария - раскадровки	Деление по крупности кадров: дальний план (главный персонаж занимает около 1/3 кадра и меньше. Дальним планом можно показать общее место событий, большую толпу людей), общий (объект съемки уже лучше виден в кадре, чем в дальнем плане. Он занимает примерно чуть больше половины кадра. Человек (или группа людей) виден в полный рост. Этот план позволяет создать впечатление о самом герое), средний (это чуть выше колена, где-то на середине бедра и над головой есть еще небольшое пространство. Этот план хорошо показывает действия между несколькими людьми), крупный (кадре уже редко помещаются несколько персонажей, так как в кадре практически одно лицо (от груди до макушки)) и детальный (это детали. В таких кадрах раскрываются детали объекта: крупно лицо, глаз, кисть руки, часы, пуговица на одежде, кольцо и всякие подобные мелочи, которые могут что-то рассказать зрителю) план. Все названия планов исходят относительно размера главного героя или героев в кадре. Раскадровка — последовательность рисунков, служащая вспомогательным средством при создании фильмов, мультфильмов или рекламных роликов.
Теоретические основы по работе над сценарием анимационного фильма	Персонаж — действующее лицо спектакля, кинофильма, книги, игры и т. п. Персонажем является любое лицо, персона, личность, или сущность, которые существуют в произведении искусства. Персонажи могут быть полностью вымышленными или основанными на реальной, исторической основе. Персонажами могут быть люди, животные, сверхъестественное, мифическое. Комикс - это история в картинках. Существует много определений комикса, однако все они, в целом, сводятся к тому, что комикс представляет собой серию изображений, в которой рассказывается какая-либо история. Согласно большинству исследователей, комикс — это единство повествования и визуального действия. Скотт МакКлауд, автор книги «Суть комикса», предлагает краткое определение «последовательные изображения», и более полное — «смежные

	рисунки и другие изображения в смысловой последовательности». Жорж Садуль определяет комиксы, как «рассказы в картинках». В комиксах не обязательно присутствует текст, существуют и «немые» комиксы с интуитивно понятным сюжетом. Но чаще всего, прямая речь в комиксе передаётся при помощи филактера — «словесного пузыря», который, как правило, изображается в виде облачка, исходящего из уст, или, в случае изображения мыслей, из головы персонажа. Слова автора обычно помещают над или под кадрами комикса. Комиксы могут быть любыми и по литературному жанру, и по стилю рисования. В виде комиксов адаптируются даже произведения классиков литературы. Рисунок в комиксе имеет некоторую долю условности. Он упрощается для скорости рисования и удобства восприятия и идентификации читателя с персонажем. Комикс тесно связан с кино, и особенно с мультипликацией. Как отмечает всё тот же МакКлауд, «Фильм на плёнке — это очень медленный комикс. Пространство для комикса значит то же, что время для фильма». В английском языке, слово «cartoon» — «кариатура» может обозначать и комикс, и мультфильм.
--	---

Курс «Практикум художника»

<i>Тема</i>	<i>Содержание</i>
	<i>1 год обучения</i>
Вводное занятие.	Правила поведения и техника безопасности на занятиях. Знакомство с объединением.
Введение в тему. Выполнение творческого задания.	Отличие фона в анимационном фильме от рисунка. Фон - это основа сцены, без нее никуда, на этой основе двигаются и живут герои. Герои всегда должны быть хорошо видны на фонах, поэтому герои всегда рисуются ярче и даже делается им контур, т.к. если герой будет сливаться с фоном, теряться на нем, если фон будет слишком много внимания забирать на себя, то зритель не поймет, что происходит на экране, потеряет нить рассказываемой истории. фоны имеют важное свойство быть статичными, то есть крепко закрепленными и никуда не двигаться. Поэтому на рабочем съемочном столе фон крепится на скотч. Если фон будет подвижен, то в мультфильме будет ощущение, что камера болтается и это будет отвлекать. Комиксрисованные истории, рассказы в картинках. Комикс сочетает чертытаких видов искусства, как литература и изобразительное искусство. Среди других названий этого вида искусства и отдельных его разновидностей — рисованные истории, длямасштабных комиксов — графические романы (они же графические новеллы), для коротких — стрипы. Внекоторых странах с развитой индустрией рисованных историй для них есть своё название. Так, вофранкоязычном мире комикс называют фр. <i>bande dessinée</i> (рисованная лента) или BD, японские комиксы называются манга.
Работа над проектом	Наброски персонажей. Наброски фонов. Работа над персонажами. Персонаж должен быть: -простым;-таким, который можно легко и просто нарисовать, то есть легко запомнить, как он выглядит;-симметричным;-ярким;-реалистичным. Работа над крупным планом. Работа над фоном и декорациями. Создание дополнительных деталей для декораций. Особенности работы с фоном-панорамой.
Работа с персонажам и и фоном	Эмоции и мимика персонажа. Рисуем голову. Любой персонаж должен уметь выражать свои эмоции на происходящие события. Чем ярче и разнообразнее мимика персонажа, тем интересней можно обыграть его реакцию на то или иное событие. Строение тела и пропорции. Пропорции – это самый важный фактор. Художник должен учитывать относительные размеры частей тела, потому что, основываясь на них, мы определяем строение тела персонажей. Мультипликационные образы и характер персонажей. В выборе образа необходимо учесть не только личные качества героя, но и его

	гармоничное сочетание с окружающим миром. Также персонаж должен быть выразительным и «не избитым», обладать определенной долей шарма. Хорошие и плохие персонажи. Добрых героев, согласно традициям, рисуют полноватыми. У него нос картошкой, большие щеки, движения плавные. Кучерявые или волнистые волосы. Линии, для его создания плавные. Нет острых углов. Злой персонаж, наоборот, худой, угловатый, с острыми локтями. Нос длинный, движения резкие, волосы зализаны. Линии для рисования злодеев резкие, рваные. Раскрашивание фонов. Фон не должен быть ярче персонажа. Материалы для изготовления фонов. Зависит от техники исполнения мультфильма. Используется бумага, природные материалы, текстиль и т.д.
--	---

Курс «Практикум аниматора»

<i>Тема</i>	<i>Содержание</i>
	<i>1 год обучения</i>
Вводное занятие	Правила поведения и техника безопасности на занятиях. Знакомство с объединением
Введение в тему. Выполнение творческих заданий.	Выполнение творческих заданий предложенных педагогом.
Программа для видеомонтажа	Знакомство с программой AnimaShooter. Интерфейс, настройки, функции (увеличение-уменьшение кадра). Практические упражнения в программе. Понятие монтажа. Монтаж — творческий и технический процесс в кинематографе, на телевидении или звукозаписывающих студиях, позволяющий в результате соединения отдельных фрагментов исходных записей получить единое, композиционно целое произведение. Монтаж является важнейшей частью кинематографического языка, способной придать повествованию выразительность и внятность минимальными средствами.
Работа над проектом (съемка)	Работа на съемочном станке. Съемка разных по крупности планов используя программу AnimaShooter.
Работа над проектом (монтаж и озвучивание)	Черновой монтаж фильма. Разбор звуковых планов фильмов. Запись звука, подбор шумов и музыки. Итоговый монтаж. Просмотр фильма.

Календарный учебный график

I уровень (дошкольники)

Курс "Теория анимации"

Первый год обучения

№	Дата	Тема занятия	К-во часов	Форма занятия	Форма контроля
1	сентябрь	Вводное занятие. Правила поведения и техника безопасности на занятиях. Знакомство с материалами и оборудованием	1	Беседа, игра	Опрос
2		Что такое анимация. Двумерная и трехмерная анимация. Знакомство с основными терминами	1	Беседа, презентация, демонстрация мультфильмов	Опрос
Экскурс в историю анимации					
3		Создание простейшей анимационной игрушки – тауматропа.	1	Беседа, игра, практическая работа	Просмотр работ
4	октябрь	Создание простейшей анимационной игрушки (динамическая игрушка). Разнообразные движения под камерой	1	Беседа, игра, практическая работа	Просмотр работ
5		Создание простейшей анимационной игрушки (динамическая игрушка). Разнообразные движения под камерой	1	Беседа, игра, практическая работа	Просмотр работ
Виды анимации. Процесс «оживления» под камерой					
6		Знакомство с техникой в съёмочной мастерской	1	Игра, практическая работа	Опрос
7		Оживление сюжета "Мои руки"	1	Игра, практическая работа	Анализ выполненных работ
8	ноябрь	Оживление сюжета "Мои руки"	1	Игра, практическая работа	Анализ выполненных работ
9		Описание техник и демонстрация мультфильмов	1	Беседа, презентация, демонстрация мультфильмов	Опрос
10		Описание техник и демонстрация мультфильмов	1	Беседа, презентация, демонстрация мультфильмов	Опрос
11		Описание техник и демонстрация мультфильмов	1	Беседа, презентация, демонстрация мультфильмов	Опрос
12		Работа над простейшим движением. "Поезд"	1	Игра, практическая работа	Анализ выполненных работ
13	декабрь	Работа над простейшим движением. "Поезд"	1	Игра, практическая работа	Анализ выполненных работ
14		Работа над простейшим движением. "Кораблик"	1	Беседа, игра, практическая работа	Анализ выполненных работ
15		Работа над простейшим движением. "Кораблик"	1	Беседа, игра, практическая работа	Анализ выполненных работ
Анимация из природных материалов					
16		Технология работы с природным материалом. Цвет и фактура	1	Беседа, презентация, демонстрация мультфильмов	Игра
17	январь	Технология работы с природным материалом. Цвет и фактура	1	Беседа, презентация, демонстрация мультфильмов	Игра

18		Создание очеловеченного образа персонажа с использованием природных материалов	1	Беседа, игра, практическая работа	Обсуждение, демонстрация работ
19		Создание очеловеченного образа персонажа с использованием природных материалов	1	Беседа, игра, практическая работа	Обсуждение, демонстрация работ
20	февраль	Фон и его значение в процессе съёмки	1	Практическая работа	Обсуждение, демонстрация работ
21		Фон и его значение в процессе съёмки	1	Практическая работа	Обсуждение, демонстрация работ
22		Работа с природным материалом. Этюд "Осень"	1	Беседа, практическая работа	Анализ выполненных работ
23		Работа с природным материалом. Этюд "Осень"	1	Беседа, практическая работа	Анализ выполненных работ
24	март	Работа с природным материалом. Этюд "Осень"	1	Беседа, практическая работа	Анализ выполненных работ
25		Работа с природным материалом. Этюд "Осень"	1	Беседа, практическая работа	Просмотр и обсуждение работ
Анимация из сыпучих материалов					
26		Технология работы с сыпучими материалами. Разнообразие материалов.	1	Беседа, презентация, демонстрация мультфильмов	Игра
27		Технология работы с сыпучими материалами. Разнообразие материалов.	1	Беседа, презентация, демонстрация мультфильмов	Игра
28	апрель	Рисование на песке	1	Беседа, игра, практическая работа	Обсуждение, демонстрация работ
29		Рисование на песке	1	Беседа, игра, практическая работа	Обсуждение, демонстрация работ
30		Методы работы с сыпучими материалами в анимации. Съёмка «на просвет».	1	Беседа, практическая работа	Обсуждение
31		Методы работы с сыпучими материалами в анимации. Съёмка «на просвет».	1	Беседа, практическая работа	Обсуждение
32		Работа над сюжетом, выполненным солью/чаем. Этюд «Метаморфозы»	1	Беседа, практическая работа	Анализ выполненных работ
33	май	Работа над сюжетом, выполненным солью/чаем. Этюд «Метаморфозы»	1	Беседа, практическая работа	Анализ выполненных работ
34		Работа над сюжетом, выполненным солью/чаем. Этюд «Метаморфозы»	1	Беседа, практическая работа	Анализ выполненных работ
35		Работа над сюжетом, выполненным солью/чаем. Этюд «Метаморфозы»	1	Беседа, практическая работа	Просмотр и обсуждение работ
36		Повторение изученного материала. Подведение итогов	1	Беседа, игра	Диагностика результатов, тест
итого			36		

Курс «Практикум сценариста»
Первый год обучения

№	Дата	Тема занятия	К-во часов	Форма занятия	Форма контроля
1	сентябрь	Вводное занятие. Правила поведения и техника	1	Беседа, игра	Опрос

		безопасности на занятиях. Знакомство с объединением			
2		Введение в тему. Выполнение творческих заданий.	1	Беседа, игра, практическая работа	Демонстрация работ
Теоретические основы написания литературного сценария					
3		Основы написания сценария	1	Беседа, игра	Опрос и обсуждение
4	октябрь	Структура сценария: завязка, действие, кульминация, развязка	1	Беседа, игра, практическая работа	Опрос и обсуждение
5		Выполнение творческого задания	1	Практическая работа	Конкурс на лучший сценарий
Работа над проектом (создание литературного сценария)					
6		Выбор идеи. Обсуждение в группе. Выбор анимационной техники	1	Беседа, игра, практическая работа	Обсуждение
7		Написание литературного сценария (при помощи педагогов)	1	Практическая работа	Анализ выполненных работ
8	ноябрь	Написание литературного сценария (при помощи педагогов)	1	Практическая работа	Анализ выполненных работ
9		Написание литературного сценария (при помощи педагогов)	1	Практическая работа	Анализ выполненных работ
10		Проработка образа главного героя (характер)	1	Практическая работа	Обсуждение
11		Проработка образа главного героя (характер)	1	Практическая работа	Обсуждение
Теоретические основы создания режиссёрского сценария					
12		Крупность кадра (понятия крупного, среднего и общего планов)	1	Беседа, презентация	Опрос
13	декабрь	Раскадровка - комикс	1	Беседа, практическая работа	Демонстрация и обсуждение работ
14		Выполнение творческого задания	1	Практическая работа	Демонстрация и обсуждение работ
Работа над проектом (создание режиссёрского сценария - раскадровки)					
15		Проработка раскадровки	1	Практическая работа	Анализ выполненных работ
16		Проработка раскадровки	1	Практическая работа	Анализ выполненных работ
17	январь	Обсуждение в группе и исправление недочётов	1	Беседа, практическая работа	Анализ выполненных работ
Теоретические основы по работе над сценарием анимационного фильма					
18		Как создать свою историю - тематические игры	1	Беседа, игра, практическая работа	Игра
19		Как создать свою историю - тематические игры	1	Беседа, игра, практическая работа	Игра
20	февраль	Как создать свою историю - тематические игры	1	Беседа, игра, практическая работа	Игра
21		Как создать свою историю - тематические игры	1	Беседа, игра, практическая работа	Игра
22		Разработка характеров персонажей	1	Беседа, игра, практическая работа	Игра
23		Какие бывают характеры.	1	Беседа, игра, практическая работа	Обсуждение
24	март	Театрализованные игры	1	Беседа, игра, практическая работа	Игра
25		Как придумать героя, на которого хочется быть похожим?	1	Беседа, игра, практическая работа	Обсуждение, игра
26		Как придумать героя, на которого хочется быть похожим?	1	Беседа, игра, практическая работа	Обсуждение, игра

27		Как придумать героя, на которого хочется быть похожим?	1	Беседа, игра, практическая работа	Обсуждение, игра
28	апрель	Как правильно оформить сценарий	1	Беседа, практическая работа	Опрос
29		Как правильно оформить сценарий	1	Беседа, практическая работа	Опрос
30		Планы в фильме. Выполнение творческих заданий	1	Беседа, игра, практическая работа	Демонстрация и обсуждение работ
31		Планы в фильме. Выполнение творческих заданий	1	Беседа, игра, практическая работа	Демонстрация и обсуждение работ
32		Рисование комиксов - историй в картинках с сюжетом	1	Беседа, практическая работа	Анализ выполненных работ
33	май	Рисование комиксов - историй в картинках с сюжетом	1	Беседа, практическая работа	Анализ выполненных работ
34		Рисование комиксов - историй в картинках с сюжетом	1	Беседа, практическая работа	Анализ выполненных работ
35		Рисование комиксов - историй в картинках с сюжетом	1	Беседа, практическая работа	Анализ выполненных работ
36		Повторение изученного материала. Подведение итогов	1	Беседа, игра, чаепитие	Презентация работ
итого			36		

Курс «Практикум художника»
Первый год обучения

№	Дата	Тема занятия	К-во часов	Форма занятия	Форма контроля
1	сентябрь	Вводное занятие. Правила поведения и техника безопасности на занятиях. Знакомство с объединением	1	Беседа, игра	Опрос
2		Введение в тему. Выполнение творческих заданий.	1	Беседа, практическая работа	Демонстрация работ
3		Выполнение творческого задания «Представление себя в качестве анимационного персонажа»	1	Беседа, игра, практическая работа	Игра
4	октябрь	Выполнение творческого задания «Представление себя в качестве анимационного персонажа»	1	Беседа, игра, практическая работа	Игра
5		Что такое комикс?	1	Беседа, практическая работа	Опрос, демонстрация работ
6		Что такое комикс?	1	Беседа, практическая работа	Опрос, демонстрация работ
7		Отличие фона в анимационном фильме от рисунка	1	Практическая работа	Обсуждение
Работа над проектом (создание персонажей, декораций и фонов)					
8	ноябрь	Наброски персонажей. Выбор наиболее понравившегося образа	1	Беседа, практическая работа	Конкурс на лучшего персонажа
9		Наброски персонажей. Выбор наиболее понравившегося образа	1	Беседа, практическая работа	Конкурс на лучшего персонажа
10		Наброски фонов. Выбор наиболее удачных	1	Беседа, практическая работа	Демонстрация и обсуждение работ
11		Работа над персонажами	1	Беседа, практическая работа	Анализ выполненных работ
12		Работа над персонажами	1	Беседа, практическая работа	Анализ выполненных работ

13	декабрь	Работа над фонами и декорациями	1	Беседа, практическая работа	Анализ выполненных работ
14		Работа над фонами и декорациями	1	Беседа, практическая работа	Анализ выполненных работ
15		Создание образов для крупных планов	1	Беседа, практическая работа	Анализ выполненных работ
16		Создание образов для крупных планов	1	Беседа, практическая работа	Анализ выполненных работ
17	январь	Создание образов для крупных планов	1	Беседа, практическая работа	Анализ выполненных работ
18		Работа над фонами	1	Беседа, практическая работа	Анализ выполненных работ
19		Работа над фонами	1	Беседа, практическая работа	Анализ выполненных работ
20	февраль	Создание дополнительных деталей для фонов (подвижные части фонов, детали интерьера)	1	Беседа, практическая работа	Анализ выполненных работ
21		Создание дополнительных деталей для фонов (подвижные части фонов, детали интерьера)	1	Беседа, практическая работа	Анализ выполненных работ
22		Работа над персонажами	1	Беседа, практическая работа	Анализ выполненных работ
23		Работа над персонажами	1	Беседа, практическая работа	Анализ выполненных работ
24	март	Особенности работы с фоном-панорамой	1	Беседа, практическая работа	Анализ выполненных работ
25		Особенности работы с фоном-панорамой	1	Беседа, практическая работа	Анализ выполненных работ
Основы работы с персонажами и фонами					
26		Эмоции и мимика персонажа. Творческие игры с зеркалом	1	Беседа, игра, практическая работа	Игра
27		Эмоции и мимика персонажа. Творческие игры с зеркалом	1	Беседа, игра, практическая работа	Игра
28	апрель	Строение тела и пропорции. Выполнение творческого задания	1	Беседа, практическая работа	Демонстрация работ
29		Строение тела и пропорции. Выполнение творческого задания	1	Беседа, практическая работа	Демонстрация работ
30		Очеловеченные образы животных в мультфильмах	1	Беседа, игра, демонстрация мультфильмов (фрагмент)	обсуждение
31		Хорошие и плохие персонажи. Выполнение творческого задания	1	Беседа, демонстрация мультфильмов (фрагмент), практическая работа	Выставка работ
32		Фон из подручных материалов	1	Практическая работа	Анализ выполненных работ
33	май	Фон из подручных материалов	1	Практическая работа	Анализ выполненных работ

34		Фон и движущийся объект	1	Практическая работа	Анализ выполненных работ
35		Фон и движущийся объект	1	Практическая работа	Анализ выполненных работ
36		Повторение изученного материала. Подведение итогов	1	Беседа, игра, чаепитие	Презентация работ
итого			36		

Курс «Практикум аниматора»
Первый год обучения

№	Дата	Тема занятия	К-во часов	Форма занятия	Форма контроля
1	сентябрь	Вводное занятие. Правила поведения и техника безопасности на занятиях. Знакомство с объединением	1	Беседа, игра	Опрос
2		Введение в тему. Выполнение творческих заданий.	1	Беседа, практическая работа	Демонстрация выполненных работ
Программы для видеомонтажа					
3		Знакомство с программой AnimaShooter	1	Беседа, презентация, практическая работа	Опрос
4	октябрь	Знакомство с программой AnimaShooter	1	Практическая работа	Анализ выполненных работ
5		Понятие монтажа	1	Беседа, практическая работа	Опрос
6		Выстраивание кадров в логической последовательности по раскадровке	1	Практическая работа	Игра
7		Выстраивание кадров в логической последовательности по раскадровке	1	Практическая работа	Игра
8	ноябрь	Выстраивание кадров в логической последовательности по раскадровке	1	Практическая работа	Игра
9		Выполнение упражнения на фотографиях	1	Беседа, практическая работа	Демонстрация работ
10		Выполнение упражнения на фотографиях	1	Практическая работа	Демонстрация работ
11		Выполнение упражнения на фотографиях	1	Практическая работа	Демонстрация работ
12		Статика и движение, их соотношение	1	Беседа, практическая работа	Обсуждение, игра
13	декабрь	Статика и движение, их соотношение	1	Практическая работа	Игра
14		Статика и движение, их соотношение	1	Практическая работа	Игра
15		Практические упражнения в AnimaShooter	1	Практическая работа	Анализ выполненных работ
16		Практические упражнения в AnimaShooter	1	Практическая работа	Анализ выполненных работ
17	январь	Практические упражнения в AnimaShooter	1	Практическая работа	Анализ выполненных работ
18		Практические упражнения в AnimaShooter	1	Практическая работа	Анализ выполненных работ
Работа над проектом (съемка)					
19		Работа на съёмочном станке	1	Практическая работа	Анализ выполненных работ
20	февраль	Работа на съёмочном станке	1	Практическая работа	Анализ выполненных работ

21		Работа на съёмочном станке	1	Практическая работа	Анализ выполненных работ
22		Работа на съёмочном станке	1	Практическая работа	Анализ выполненных работ
23		Работа на съёмочном станке	1	Практическая работа	Анализ выполненных работ
24	март	Работа на съёмочном станке. Съёмка крупных планов	1	Практическая работа	Анализ выполненных работ
25		Работа на съёмочном станке. Съёмка крупных планов	1	Практическая работа	Анализ выполненных работ
26		Просмотр отснятого. Работа на съёмочном станке. Съёмка недостающих эпизодов. Исправление ошибок и недочётов	1	Практическая работа	Анализ выполненных работ
27		Просмотр отснятого. Работа на съёмочном станке. Съёмка недостающих эпизодов. Исправление ошибок и недочётов	1	Практическая работа	Анализ выполненных работ
28	апрель	Просмотр отснятого. Работа на съёмочном станке. Съёмка недостающих эпизодов. Исправление ошибок и недочётов	1	Практическая работа	Анализ выполненных работ
29		Просмотр отснятого. Работа на съёмочном станке. Съёмка недостающих эпизодов. Исправление ошибок и недочётов	1	Практическая работа	Анализ выполненных работ
Работа над проектом (монтаж и озвучание)					
30		Черновой монтаж фильма (при помощи педагогов)	1	Практическая работа	Анализ выполненных работ
31		Черновой монтаж фильма (при помощи педагогов)	1	Практическая работа	Анализ выполненных работ
32		Разбор звуковых планов фильма	1	Беседа, практическая работа	Анализ выполненных работ
33	май	Запись звука, подбор шумов и музыки	1	Практическая работа	Анализ выполненных работ
34		Творческие игры	1	Игра	Игра
35		Творческие игры	1	Игра	Игра
36		Просмотр фильма. Подведение итогов	1	Беседа, просмотр фильма	Демонстрация работ, итоговая диагностика
итого			36		

Условия реализации программы

Материально-техническое обеспечение

Оборудование

1. Съёмочная техника для фиксации (съёмки) сюжетов:

- фотоаппарат;
- съёмочный стол;
- штатив;
- компьютер.

2. Проекционная техника для просмотра отснятых материалов:

- видеопроектор и экран;

- компьютер.

3. Видеомонтажная техника для монтажа фильма:

- компьютер.

4. Звукозаписывающая техника

- студийный микрофон;
- наушники;
- компьютер;
- материалы и предметы для звуковых имитаций.

5. Звуковоспроизводящая техника

- магнитофон;
- компьютер.

Дидактические материалы

Динамические игрушки (шарнирная кукла), тауматропы, зоотроп с лентами, праксиноскоп, игольчатый экран, готовые раскадровки.

Перечень видеоматериалов

- Гарри Бардин "Банкет", "Конфликт", "Брак", "Серый волк и красная шапочка"
 - Юрий Норштейн "Ёжик в тумане", "Лиса и заяц", "Цапля и журавль",
 - Александр Татарский "Пластилиновая ворона", "Падал прошлогодний снег",
 - Кэрлайн Лиф "Сова, которая женилась на утке",
 - Владислав Старевич "Война рогачей и усачей", "Месть кинематографического оператора",
 - Ник Парк "Уолесс и Громит",
 - Лотта Райнигер "Ромео и Джульетта",
 - Хаяо Миядзаки "Принцесса Мононоке", "Мой сосед Тоторо", "Рыбка Поньо",
 - Тим Бёртон "Винсент", "Франкенвини",
 - Александр Петров "Старик и море", "Моя любовь", "Ещё раз!", "Жил был лось",
 - "Магалайс",
 - заставки цикла передач "Гора самоцветов",
 - мультфильмы студии "Laika" ("Паранорман", "Boxtrolls"),
 - мультфильмы студии Aardman Animation ("Дикие предки", "Пираты неудачи"),
 - фильмы PES,
 - цикл мультфильмов на экологическую тематику The AnimalssavethePlanet
- Короткометражные мультфильмы:
- "Swan Song",
 - "Deadline",
 - "Lego adventure in the city",
 - "Lost things",
 - "Luminaris",
 - "Salvation Army Valentine's Day",
 - "The joy of books",
 - "Ten Thousand Pictures of You",
 - "At the Opera Zaramella",
 - "Giangrande - Paper Plane",
 - "Streamschool (Patakiskola)",
 - "Invention of Love",
 - "Trick or Treat",
 - "No corrastanto",
 - "But milk is important",
 - "Ледиисмерть",

- "Надереки",
- "The Dog Who Was A Cat Inside",
- "The End of the World in Four Seasons"
- Фильмография ЦАТ «Перспектива».

Формы аттестации

Для определения результативности освоения программы разрабатываются формы аттестации. Они призваны отражать достижения цели и задач программы, проводятся согласно учебному плану и учебно-тематическому плану (творческая работа, выставка, конкурс, фестиваль и др.).

Для отслеживания результативности реализации программы педагог проводит диагностику знаний и умений, которыми владеют обучающиеся. Вводная диагностика проводится в начале учебного года, итоговая диагностика определяет уровень полученных знаний и умений в конце учебного года.

Формы отслеживания и фиксации образовательных результатов в программе выполняются в следующей форме:

1. фиксация деятельности коллектива: материалы о проделанной работе (аудио-, видеозапись, презентация, фоторепортаж выступления, концерта, фестиваля и др.), диагностика знаний по анимации;
2. фиксация наград и поощрений: портфолио, свидетельства (сертификат), грамота, благодарность, диплом, приз, медаль;
3. фиксация продуктов деятельности: перечень готовых работ, выполненных за определённый срок (рисунки, декоративно-прикладные работы, фильмы), выставка "героев", издание авторских сценариев и раскадровок;
5. фиксация достижений и отзывы: статьи, протоколы жюри конкурсов и фестивалей, отзывы детей и родителей.

Контрольно-измерительные материалы

Цель диагностики: диагностика развития творческих способностей детей через создание анимационных фильмов.

№ п/п	ФИ ребенка	Показатели							Уровень (итог)
		Знания о компьютере, его устройстве и принципах, программах для съемки	Специальны е знания по анимации	Интерес к экранному творчеству и МХК	Работа и общение в коллективе	Интерес к анимационн ой деятельност	Самостоятел ьность	Проявление творчества	

Данные показатели определяются по наблюдениям за работой обучающихся на занятиях, опросу, анализу продуктов деятельности. Все данные заносятся в таблицу, приведенную выше, подсчитывается уровень.

По показателю «**Знания о компьютере, его устройстве и принципах, программах для съемки и монтажа**» проводится наблюдение за ребенком во время работы с компьютером. Уровень освоения определяется как «высокий», «средний» или «низкий».

«Высокий» - ребенок владеет знаниями и умениями пользования компьютером, знает способы работы с ним и съемочным станком. Знаком с основными программами для съемки и монтажа анимационного фильма.

«Средний» - ребенок владеет знаниями и умениями пользования компьютером, но у него возникают трудности в работе с ним и съемочным станком. Знаком с основными программами для съемки и монтажа анимационного фильма и работает в них с помощью взрослого.

«Низкий» - ребенок не владеет знаниями и умениями пользования компьютером, не знает способы работы с ним и съемочным станком. Не может работать самостоятельно с основными программами для съемки и монтажа анимационного фильма.

По показателю «**Специальные знания по анимации**» проводится опрос ребенка по заранее подготовленным вопросам. Задается 10 вопросов. Уровень освоения определяется как «высокий», «средний» или «низкий».

«Высокий» - ответил правильно на 8-10 вопросов.

«Средний» - ответил на 5-7 вопросов.

«Низкий» - ответил менее чем на 5 вопросов.

Примерные вопросы (1 уровень, 1 год об.)

1) Что из этого является анимационной игрушкой:

- Таумкрафт
- *Тауматрон*
- Тауматорий

2) Какие техники анимации вы знаете? *Перекладка, рисованная, сыпучая, предметная, компьютерная, силуэтная и др.*

3) С чего начинается процесс создания мультфильма?

- Сценарий
- *Идея*
- Создание персонажей
- Монтаж

4) В какой технике был снят мультфильм «Падал прошлогодний снег»? *Пластилиновая анимация*

5) Какой российский режиссер-мультипликатор получил Оскара?

- *Александр Петров*
- Александр Александров
- Пётр Александров
- Иван Петров

6) Назовите этапы создания мультфильма *Идея-сценарий-создание героев и фонов-съемка-звук-монтаж-просмотр*

7) Назовите полное имя почтальона из мультфильма «Трое из Простаквашино». *Игорь Иванович Печкин*

8) Какая техника (оборудование) нужна, чтобы начать снимать мультфильм? *Съемочный станок, компьютер, камера или фотоаппарат, свет*

9) Закончите фразу из мультфильма «Паровозик из Ромашково»: «Если мы не увидим этот рассвет, мы опоздаем...» *на всю жизнь*

10) Назовите анимационные профессии. *Сценарист, художник, аниматор, режиссер, оператор, звукорежиссер, монтажер*

По показателю «**Интерес к экранному творчеству и МХК**» проводится наблюдение за ребенком. Уровень проявления определяется как «высокий», «средний» или «низкий».

«Высокий» - ребенок проявляет интерес к экранному творчеству и МХК.

«Средний» - ребенок частично проявляет интерес к экранному творчеству и МХК.

«Низкий» - ребенок не проявляет интерес к экранному творчеству и МХК.

По показателю «**Работа и общение в коллективе**» проводится наблюдение за ребенком. Уровень проявления определяется как «высокий», «средний» или «низкий».

«Высокий» - ребенок легко вступает в контакт, проявляет активность в общении с взрослыми и сверстниками. Охотно включается в совместную деятельность, принимает на себя функцию организатора, выслушивает сверстника, согласовывает с ним свои предложения, уступает. По своей инициативе обращается к старшим с вопросами. Выполняет элементарные правила культуры общения с взрослыми и сверстниками. Самостоятельно называет сверстников по именам, называет старших на «вы», по имени и отчеству, пользуется в общении ласковыми словами

«Средний» - ребенок стремится к общению, но главным образом с детьми своего пола, то есть межличностное общение со сверстниками характеризуется избирательностью и половой дифференциацией. Общение с взрослыми опосредуется совместной деятельностью. Недостаточно инициативен, принимает предложения более активного сверстника, однако может возражать, учитывая свои интересы. Отвечает на вопросы взрослого, но инициативы не проявляет. Имеет представление об элементарных нормах и правилах поведения в общении, выполняет их чаще по напоминанию взрослых. Не всегда правильно обращается к взрослым.

«Низкий» - ребенок не вступает в общение, не проявляет тенденции к контактам, проявляет недоверие к окружающим, боится общения. Проявляет отрицательную направленность в общении с эгоистическими тенденциями: не учитывает желания сверстников, не считается с их интересами, настаивает на своем, в результате провоцирует конфликт. В общении с взрослыми проявляет скованность, нежелание отвечать на вопросы, не знает норм правил общения, не желает следовать требованиям взрослого, в общении со сверстниками агрессивен, преимущественно обращение к взрослому на «ты».

По показателю **«Интерес к анимационной деятельности»** проводится наблюдение за ребенком. Уровень проявления определяется как «высокий», «средний» или «низкий». Уровень интереса к анимационной деятельности определяется на основе методики Т.Г. Казаковой

Рекомендуемые вопросы для наблюдений за детьми на занятиях:

Как ребенок проявляет интерес к содержанию и какова его реакция (эмоционально, спокойно)?

Самостоятельно ли рисует, лепит, наклеивает или требуется помощь педагога?

Какие методы и приемы использует педагог (наглядные, словесные, практические)?

Каков характер проявлений ребенка в процессе деятельности (внимателен, сосредоточен, эмоционален, разговорчив)?

Какие выразительно-изобразительные средства ребенок использует в процессе создания образа (цветовые пятна, линии, штриховка, ритм линий, форм)?

Каков характер композиции (фризовая, по вертикали или по горизонтали, диагонали, есть ли элементы перспективы)?

Проявляет ли интерес к результату творчества (показывает сверстнику, ждет оценки взрослого, принимает участие в анализе) или безразличен?

Каков характер художественного образа (оригинальный, стереотипное повторение изображений, предметов, фигур)?

По показателю **«Самостоятельность»** проводится наблюдение за детьми в процессе деятельности на занятиях. Уровень проявления определяется как «высокий», «средний» или «низкий».

«Высокий» - ребенок проявляет самостоятельность в поиске необходимой информации посредством различных источников (интернет, литература, жизненные наблюдения и т.д.) для создания анимационных фильмов;

«Средний» - ребенок частично проявляет самостоятельность в поиске необходимой информации посредством различных источников (интернет, литература, жизненные наблюдения и т.д.) для создания анимационных фильмов;

«Низкий» - ребенок не проявляет самостоятельность в поиске необходимой информации посредством различных источников (интернет, литература, жизненные наблюдения и т.д.) для создания анимационных фильмов.

По показателю **«Проявление творчества»** проводится наблюдение за ребенком и анализ продуктов его деятельности.

Признаки высокого творческого потенциала у детей в раннем детстве по К. Тэкэксу

1. Способность следить одновременно за двумя или больше происходящими вокруг событиями.
2. Любопытство.
3. Способность прослеживать причинно-следственные связи и делать выводы.
4. Отличная память.

5. Большой словарный запас и сложные синтаксические конструкции.
6. Высокий порог отключения (трудные вопросы и ситуации не вынуждают их отключаться, они нетерпимы, когда за них решают и им подсказывают).
7. Высокая избирательная концентрация внимания.
8. Упорство в достижении цели в сфере, которая интересна.
9. Высокий уровень притязаний в этой сфере.

Данные признаки определяются у ребенка как «высокий», «средний» или «низкий» и в таблицу заносится средний показатель.

Методические материалы

Используемые образовательные технологии:

Технология ИКТ на занятиях анимацией - это неотъемлемая часть образовательного процесса. На компьютере при помощи камеры или фотоаппарата осуществляется съёмка, работая с микрофоном и микшерным пультом. Также большое внимание уделяется работе с информацией. Ребёнок сегодня рано попадает в "электронную среду", его нужно учить ориентироваться в ней, учить перерабатывать и анализировать информацию, получаемую из разных источников, критически осмысливать ее и выделять главное.

На занятиях уделяется особое внимание **здоровьесберегающей образовательной технологии**: кабинеты, где проходят занятия должны быть оборудованы специальной техникой и освещением. При подготовке и проведении занятий учитываются особенности возрастного развития обучающихся, задания даются в соответствии их особенностям памяти, мышления, активности. На занятиях создаётся благоприятный эмоционально-психологический климат, формируются ситуации успеха.

Развивающие технологии позволяют активизировать деятельность обучающихся и мотивировать их. Сюда относятся, например **игровые технологии**. Игра на занятии помогает быстро вовлечь всех участников в деятельность, вызывает эмоциональный настрой, что способствует установлению тесного контакта с обучающимися и располагает к активной работе.

Применение **групповых технологий** даёт обучающимся возможность выбора наиболее интересных им ролей, например режиссёр, художник, аниматор, оператор, монтажёр. В процессе работы так же возможна смена ролей. Работа в группе предполагает совместную организацию действий, развивает коммуникацию, взаимопомощь и взаимопонимание. В последнее время большой отклик стала получать совместная форма работы детей и родителей (семейные мастер-классы). Деятельность организуется таким образом, все члены коллектива участвуют в планировании, подготовке и осуществлении совместного проекта.

Технология индивидуализации обучения позволяет подстроить работу полностью под ребёнка (выбрать наиболее интересную ему тему, анимационную технику; позволяет работать в комфортном ребёнку темпе, учитывая его индивидуальные особенности).

На своих занятиях анимацией возможно продуктивное использование **проектного и исследовательского обучения**. Обучающимся предлагается самостоятельно обработать большой объём информации, которая предлагается не в готовом виде. Педагог, свою очередь, выступает в роли куратора, координирует и корректирует работу над проектом. Защита и представление проектов, участие в дискуссиях, конкурсах и экскурсиях обеспечивает развития творческих способностей учащихся, а также подготовку их к осознанному выбору профессии.

Важным аспектом образовательного процесса является **диалог** ученика и учителя, который направлен на совместное проектирование деятельности. На занятиях важно развивать индивидуальные способности каждого ребёнка. Важно признать индивидуальность и самобытность особенно у тех, кто не видит в себе выраженные творческие навыки. Необходимо давать детям возможность свободного выбора и самореализации.

На своих занятиях анимацией применяются **лично-ориентированные методы**: метод диалога, когда учитель и ученик – собеседники; метод сравнений и ассоциаций, когда каждый ученик может высказать свою ассоциацию по данной ситуации; придумывание образа или ситуаций; индивидуальная работа.

Дети, осваивающие программу, имеют свои возрастные психологические особенности 6-7 лет

В этом возрасте завершается дошкольный возраст. Его основные достижения связаны с освоением мира вещей как предметов человеческой культуры; дети осваивают формы позитивного общения с людьми; развивается половая идентификация, формируется позиция школьника.

У дошкольников продолжает развиваться речь: ее звуковая сторона, грамматический строй, лексика. Развивается связная речь. В высказываниях детей отражаются как расширяющийся словарь, так и характер обобщений, формирующихся в этом возрасте. Развивается внимание, оно становится произвольным. В некоторых видах деятельности время произвольного сосредоточения достигает 30 минут. Продолжает развиваться воображение, однако часто приходится констатировать снижение развития воображения в этом возрасте в сравнении со старшей группой. Это можно объяснить различными влияниями, в том числе и средств массовой информации, приводящими к стереотипности детских образов. Продолжают развиваться навыки обобщения и рассуждения, но они в значительной степени еще ограничиваются наглядными признаками ситуации.

Образы из окружающей жизни и литературных произведений, передаваемые детьми в изобразительной деятельности, становятся сложнее. Рисунки приобретают более детализированный характер, обогащается их цветовая гамма. Более явными становятся различия между рисунками мальчиков и девочек. Мальчики охотно изображают технику, космос, военные действия и т. п. Девочки обычно рисуют женские образы: принцесс, балерин, моделей и т. д. Часто встречаются и бытовые сюжеты: мама и дочка, комната и т. д. При правильном педагогическом подходе у детей формируются художественно-творческие способности в изобразительной деятельности.

Технологии работы в различных анимационных техниках:

- *Техника перекладки* – смысл этой технологии заключается в перекладывании, передвигании какого-нибудь сегмента или группы сегментов на каждом следующем кадре.

На плотной бумаге рисуется персонаж. Но разобранный, так сказать расчлененный. Ручки - ножки отдельно, голова тоже. На съемочном столе выкладывается и закрепляется клячкой (клеящей массой). Камера закрепляется строго вертикально, она соединений не видит. Снимается кадр, затем делается небольшое изменение, снимается ещё кадр.

- *Техника пластилиновой перекладки* – композиция состоит из нескольких слоёв персонажей и декораций, которые располагаются на нескольких стёклах, расположенных друг над другом, камера находится вертикально над стёклами. Персонажи и декорации для этого вида анимации делаются специальной, плоской формы. Можно снимать эти слои по отдельности и совместить при монтаже. Аналогично обычной перекладке осуществляется покадровая съёмка только уже пластилиновых объектов, с их модификацией в промежутках между снятыми кадрами.

- *Техника сыпучей анимации* – в качестве материала может выступать любой легкий порошок (песок, кофейная гуща, соль, чай). Порошок тонкими слоями (обычно руками, но возможно кисточками или любыми другими подходящими инструментами) наносится на подсвеченное сзади или спереди стекло. Между кадрами аниматоры видоизменяют очертания порошка. Обычно фильмы, сделанные в порошковой технике, бывают монохромными, но можно, используя, например, разноцветные пряности, сделать цветной фильм. Здесь, как и при работе с масляными красками по стеклу, персонажи и декорации рождаются под камерой во время съемки.

- *Техника рисованной анимации* – данная техника основана на покадровой съёмке незначительно отличающихся двумерных рисунков. Покадрово рисуется и снимается каждое движение. Кадров в секунду может быть от 12-16 до 24, 25 (PAL), 30 (NTSC). При быстрой смене кадров создается иллюзия движения. Чем больше кадров меняется за одну секунду, тем более плавно будет выглядеть движение. Аниматоры рисуют на кальке (можно использовать также писчую неплотную бумагу). Калька прозрачная и потому при наложении одной на другую хорошо видны изменения фаз движения. Работа на кальке производится на прожигках (просветные столы), на бумаге одетой на колышки (штифты). Штифты - это держатели бумаги. 2 продольных колышка и один и круглый по середине. Такой штифт считается стандартным для анимации многих стран.

Рисовать можно любым способом: карандашом, акварелью, пастелью, процарапать или набрызгать краской.

- *Кукольная мультипликация* – метод объёмной мультипликации. При создании используется сценарий и куклы-актёры. Сцена фотографируется покадрово, после каждого кадра в сцену вносятся

минимальные изменения. При воспроизведении полученной последовательности кадров возникает иллюзия движения объектов. Если кукла, например, должна шагать, то она сначала - наклоняется немножко в корпусе, соответственно сдвигается одна ее нога и рука - фотографируется, потом двигается другая нога и рука и т.д. Полученные кадры, в монтажной программе соединяются в последовательности и возникает иллюзия шагания куклы.

На этапе изготовления куклы-персонажа необходимо продумать многое, например, для показа мимики героя требуется изготовить дополнительные, сменные головы, в края одежды вклеить проволоку, чтобы одежда могла развиваться от ветра и при ходьбе куклы. Можно использовать различные материалы для создания кукол: пластик, проволока, нитки, ткань, кожа, шерсть, бусины для глаз.

- *Техника предметной анимации* – создание фильмов из бытовых предметов, которые оживают и действуют без человеческой помощи.

- *Техника пикселизации* – принцип техники прост: движение актера покадрово снимаются камерой, чтобы потом соединить эти фотокадры в видеоряд. Актер становится своего рода живой стоп-моушн куклой, а вместо традиционного для мультипликации рисунка, режиссер работает с фотографией, её правильной постановкой для создания нужного движения.

Технология создания режиссёрского сценария – раскадровки

Раскадровка – это последовательность рисунков, служащая вспомогательным средством при создании фильмов. Она помогает визуально представить, каково видение режиссера, каким образом снимать фильм, какова последовательность кадров. Раскадровка в основном служит для получения первого представления о том, как будет выглядеть фильм. Здесь можно определить длительность эпизода, ракурс, цепочку снимаемых эпизодов и план.

Все названия планов исходят относительно размера главного героя или героев в кадре. Дальний план – это панорамы, пейзажи. Дальним планом можно показать общее место событий, большую толпу людей. Общий план - в общем плане объект съемки уже лучше виден в кадре, чем в дальнем плане. Он занимает примерно чуть больше половины кадра. Человек (или группа людей) виден в полный рост. Этот план позволяет создать впечатление о самом герое. Средний план - раз уж мы снимаем человека, то средний план это чуть выше колена, где-то на середине бедра и над головой есть еще небольшое пространство. Этот план хорошо показывает действия между несколькими людьми. Крупный план - обычно при таком плане в кадре уже редко помещаются несколько персонажей, так как в кадре практически одно лицо (от груди до макушки). Детальный план - судя по названию – это детали. В таких кадрах раскрываются детали объекта: крупно лицо, глаз, кисть руки, часы, пуговица на одежде, кольцо и всякие подобные мелочи, которые могут что-то рассказать зрителю.

Title:	Scene		Seq.	
	Dir.		OP	

Образец раскадровки

Список информационных источников

1. Асенин С. Уолт Дисней. Тайны рисованного киномира. М.: Искусство, 1995.
2. Василькова А. Душа и тело куклы. Природа условности куклы в искусстве XX века: театра, кино и телевидения. М.: Аграф, 2003.
3. Гарольд Уайтэкер, Джонс Халас. Тайминг в анимации. — М.: Магазин искусств, 2001.
4. Запаренко В.С. Учимся рисовать мультики. СПб.: Фордевинд, 2011.
5. Зуйков В., Назаров Э. Винни-Пух и всё, всё, всё... Материалы к выставке. М.: Галерея на Солянке, 2005.
6. Казакова Р.Г.Мацкевич Ж.В. Смотрим и рисуем мультфильмы.2011
7. Кривуля Н.Г. «Лабиринты анимации. Исследование художественного образа российских анимационных фильмов второй половины XX века». М.: Издательский дом «Грааль», 2002.
8. Кривуля Н.Г. Аниматология: Эволюция мировых аниматографий. В 2-х томах. - М.2012
9. Кривуля Н.Г. Ожившие тени волшебного фонаря. М.: Аметист, 2006.
10. Маэстри Дж. Секреты анимации персонажей. СПб.: Питер, 2002.
11. Нагибина М.И. Волшебная азбука. Анимация от А до Я. Ярославль, Перспектива, 2011.
12. Наши мультфильмы. Сост. И.Марголина, Н.Лозинская. М.: Интеррос, 2006.
13. Смолянов Г.Г. Анатомия и создание образа персонажа в анимационном фильме. Учебное пособие. М.:ВГИК, 2005.
14. Халас Д., Уайтекер Г. Тайминг в анимации. Пер. с англ. Ф.Хитрук. М.: Магазин Искусства, 2000.
15. Харт К. Как нарисовать мультяшки для начинающих. Пер. с англ. П. А. Самсонов. Попурри, 2002.
16. ХоакимЧаварра, Ручная лепка. — М., 2003.
17. Энциклопедия отечественной мультипликации. Сост. С.Капков. М.: Алгоритм, 2006.

Перечень интернет-источников

1. AnimationClub.Ru Клуб аниматоров рунета [Электронный ресурс] // Важность использования видео-референсаURL: <http://animationclub.ru/blogs/4102/2728/>-
2. Art Animation Журнал об авторской анимации [Электронный ресурс] // Анимационные техники URL: <http://artanimation.ru/style/>
3. OSTON 3D - 3D графика и анимация в деталях. [Электронный ресурс] Рубанов Е. 12 принципов анимации. Разбираем по косточкам URL: <http://olston3d.com/country-animation/12-principles-of-animation-in-the-details.html>
4. RecandPlay [Электронный ресурс] // Планы в кино, основные виды крупности планов URL: <http://recandplay.ru/2012/05/plany-v-kino-osnovnye-vidy-krupnosti-planov/>
5. WikiFuro [Электронный ресурс] // ГЭГ URL: <http://ru.wikifur.com/wiki/%D0%93%D1%8D%D0%B3>
6. Анимация (мультипликация) URL: <http://climatesmovie.com/zhanry-filmov/animatsiya-multiplikatsiya/>
7. Википедия Свободная энциклопедия [Электронный ресурс] // МОНТАЖ URL: <http://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%9C%D0%BE%D0%BD%D1%82%D0%B0%D0%B6>
8. Литературная мастерская. Блог для начинающих писателей [Электронный ресурс] // 36 драматических ситуаций по Жоржу Польти. ЧАСТЬ 1 URL: <http://litmasters.ru/sila-sujeta/36-dramaticheskix-situacij-chast-1.html>
9. Литературная мастерская. Блог для начинающих писателей [Электронный ресурс] // Трёхактная структура произведения:<http://litmasters.ru/sila-sujeta/trexaktnaya-struktura-proizvedeniya.html>
10. Музыка души [Электронный ресурс] // Ожившая живопись URL: <http://nasati.ru/ozhivshaya-zhivopis.html>
11. СНИМИ КИНО – Poweredby [Wordpress](#) and [WPThemes.co.nz](#) [Электронный ресурс]//Максим Злыдарь Композиция кадра для чайниковURL: <http://snimikino.com/kompozitsiya-kadra-dlya-chaynikov/>
12. Сними фильм [Электронный ресурс] // Линейная структура сценария URL: <http://snimifilm.com/blog/lineinaya-struktura-stsenariya>

13. Сними фильм [Электронный ресурс] // Раскадровка URL:
<http://snimifilm.com/almanakh/predproizvodstvo/podgotovka-vvedenie/raskadrovka>
14. Сними фильм [Электронный ресурс] // Формат сценария / Часть 1 URL:
<http://snimifilm.com/almanakh/planirovanie-i-stsenarii/stsenarii/format-stsenariya-chast-1>
15. Страничка мультипликатора [Электронный ресурс] // Мультфильм - Технология создания URL: <http://sites.google.com/site/gekatarina/Home/literatura-1>
16. Творческий союз «Акцент +» [Электронный ресурс] // Десять заповедей монтажа URL:
<http://alexkinoman.net/video/desyat-zapovedey-montazha/>
17. Творческий союз «Акцент +» [Электронный ресурс] // Приёмы монтажа URL:
<http://alexkinoman.net/video/priyomyi-montazha/>
18. Ты - автор. Как написать книгу. Блог журналиста Вадима Корчинского [Электронный ресурс]
// Синопис. Что это такое и как его написать URL: [http: // www.you-author.com/sinopsis-chto-eto-takoe-i-kak-ego-napisat/](http://www.you-author.com/sinopsis-chto-eto-takoe-i-kak-ego-napisat/)
19. Энциклопедия Кругосвет. Универсальная научно-популярная онлайн-энциклопедия
[Электронный ресурс] // Анимационные технологии. URL:
[http://www.krugosvet.ru/enc/kultura i obrazovanie/teatr i kino/animatsiya.html?page=0,3](http://www.krugosvet.ru/enc/kultura_i_obrazovanie/teatr_i_kino/animatsiya.html?page=0,3)