

Муниципальное образовательное учреждение дополнительного образования
Центр анимационного творчества «Перспектива»

Принята
на заседании педагогического совета
МОУ ДО ЦАТ «Перспектива»
Протокол № 3
« 15 » 05 2023 год

У Т В Е Р Ж Д А Ю
Директор МОУ ДО ЦАТ «Перспектива»
О.В. Кулигина
« 15 » мая 2023 год



ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА

по учебному пособию М.И. Нагибиной
«Волшебная азбука. Анимация от «А» до «Я»

Анимация от «А» до «Я»
мультимедийное образование для младших школьников

художественной направленности

возраст – 7 -11 лет,
срок реализации 1 год с дальнейшим обучением в творческой группе

Автор: Нагибина Маргарита Ивановна,
Заслуженный учитель РФ
руководитель «Образцового
детского коллектива» Школа анимации
МОУ ДО Центр анимационного творчества «Перспектива»

Ярославль
2023

Пояснительная записка

Программа разработана на основе авторского учебного пособия по начальному мультимедийному образованию М.И. Нагибиной «Волшебная азбука: Анимация от А до Я», является частью учебно-методического комплекса по курсу «Анимационное творчество детей», и предлагается в помощь педагогам и родителям, для творческого развития детей.

В системе дополнительного образования эта программа относится к художественной направленности и предназначена для начального медиаобразования младших школьников в возрасте от 7 до 11 лет. Программа может быть адаптирована для детей дошкольного возраста и детей с особыми педагогическими потребностями, начинающих изучать анимацию.

Медиаобразование (от англ. mediaeducation) – специальное направление в педагогике, которое выступает за изучение закономерностей массовой коммуникации. Основной задачей медиаобразования является подготовка нового поколения к восприятию и пониманию различной информации и современных информационных технологий (Психолого-педагогический словарь / Сост. В.А. Мижериков / Ред. П.И. Пидкасистый. – Ростов: Феникс, 1998. – С. 241).

Самым распространенным и передовым медиаискусством является кино, стоящее на стыке изображения, пластики, звука, слова и техники. Создавая программу, мы обратились к анимации, как более доступному и понятному для ребенка жанру кино.

Анимация является универсальным средством, так как ее возможности позволяют развить творческие способности детей в комплексе: родная речь – написание сценария; изобразительное творчество – создание образа персонажей и фонов; декоративно-прикладное творчество – изготовление моделей, игрушек и декораций; пластика – знакомство с движением; музыка, звук – озвучивание фильма; техника – знакомство с оборудованием и приспособлениями для съемки мультфильма.

Актуальностью программы

Анимационная деятельность отвечает социальному запросу родителей и потребностям детей, в ней интегрировано содержание различных предметных областей. Предлагаемая программа соответствует требованиям образовательных стандартов школьного образования в Российской Федерации. Тематическая направленность программы строится на принципах возрастной психологии, индивидуализации обучения, педагогики сотрудничества.

Данная программа содержит перечень занятий и материалов по учебному пособию для детей «Волшебная азбука: Анимация от А до Я». Каждая буква азбуки рассказывает о процессе подготовки и создания анимационного фильма, разъясняет сущность процесса и его терминологию, содержит практические задания и упражнения. Описание программы поможет организовать работу студии, создать рабочее место для съемки мультфильма и спланировать творческую деятельность обучения.

Региональный компонент образования по данному курсу обусловлен, прежде всего, социальными и профессиональными, историко-культурными, экологическими,

демографическими и другими особенностями, которые учитываются в содержании и организации образовательного процесса. Программа соответствует социально-экономическому развитию образования, обеспечивает условия для развития человеческого потенциала, помогает творческой и профессиональной самореализации обучаемых. Особая гордость начинающих аниматоров – успешное состояние отрасли анимационного кино в России. Появление новых профессиональных мультфильмов и сериалов для детей, возможность общения с российскими аниматорами и обладателем премии «Оскар» – режиссером и художником-аниматором Александром Петровым.

Отличительные особенности и новизна программы состоит в том, что детям младшего школьного возраста предоставляется возможность войти в волшебный мир анимации не только в качестве зрителя, но и стать автором, создающим свою уникальную работу, проявляя особый вид одаренности — творческую одаренность. Имеются в виду не только способности к изобразительной, музыкальной или литературной деятельности. Творческая одаренность — это, прежде всего, нестандартное восприятие мира, оригинальность мышления, насыщенная эмоциональная жизнь.

Младшие школьники делают первые шаги в мультимедийном творчестве, обучаются посредством мультфильмов и создают анимационные сюжеты. Программа является комплексной и предполагает развитие у обучающихся навыков в таких видах деятельности как устная и письменная речь, изобразительное и прикладное творчество, вокальное и инструментальное музицирование, сценическое движение, знакомство с техническим оборудованием.

Работа по программе подразумевает использование потенциала социального взаимодействия, с помощью которого значительно расширяется сфера коммуникации учебной группы, а занятия переносятся в другие, интересные для ребят культурно-образовательные учреждения по заранее подготовленному и утвержденному договору, например, в кинотеатр, библиотеку, музей, детский сад, школу, в мастерскую художника-аниматора.

Адресат программы

Программа предназначена для младших школьников 7 – 11 лет, не имеющих специальной художественной подготовки, владеющим на своем уровне первоначальными навыками в различных видах творчества. То есть, ребенок сочиняет, лепит, рисует, вырезает. Он знаком со стихами и сказками, поет, танцует и т.д.

Возрастные психологические особенности младших школьников: небольшой объем внимания и памяти, ориентированность на достижение быстрого результата, потребность в новизне впечатлений, восприятие информации от простого к сложному, нестандартное восприятие мира, оригинальность мышления, эмоциональность.

Младшие школьники

Возраст младших школьников наиболее благоприятен для нравственно-эстетического воспитания. Здесь важной остается игровая деятельность, а личностная ориентация определяется направленностью на внешний, предметный мир, преобладает наглядно-образное мышление и эмоционально-чувственное восприятие

действительности. Ведущее место занимает образная память. Ребенка необходимо заинтересовать, применяя адекватные возрасту формы представления учебного материала, создавая атмосферу успешности в его деятельности. Концентрация внимания обучающегося может быть достаточно продолжительной, если действия, которые он выполняет, соответствуют его возрастным и психологическим потребностям и интересам. Для младших школьников – это время открытий, стремление к новому. Анимационное творчество удовлетворяет их запросам, вызывает большой интерес, приобщает к творчеству.

Данная программа предоставляет педагогу возможность оптимального, гибкого сочетания интересов, потребностей ребенка и достижения им образовательного результата запланированного уровня.

Реализация программы

Срок освоения программы:

Основной курс - 72 часа, 36 учебных недель с периодичностью занятий 2 часа в неделю.

Творческая группа, курс - 72 часа, 36 учебных недель с периодичностью занятий 2 часа в неделю.

В творческую группу зачисляются ребята, успешно завершившие обучение по основному курсу.

Формы организации образовательного процесса предусматривают проведение занятий малыми группами, которые формируются по возрастному принципу. Количество обучаемых – от 6 до 8 человек. Такое количество детей в группе обусловлено как спецификой организации съёмочного процесса, так и спецификой педагогического процесса, ориентированного на индивидуальный подход к каждому ребенку.

На некоторых этапах реализации программы (и создания мультфильма) потребуется деление обучающихся на микро-группы по 3-4 человека. При этом педагогу необходимо учитывать как личностные, так и творческие предпочтения детей. В каждой микро-группе, примерно, 10-15 минут выделено на основную тему занятия (как правило, съёмка, работа у анимационного станка), а другие 10-15 минут – на иную деятельность: наблюдение работы оператора, аниматора, выполнение общего или индивидуального задания по теме (например, рисование, лепка, просмотр и обсуждение мультфильма). В середине занятия микро-группы меняются местами. Таким образом, обучающиеся получают возможность в течение занятия осваивать различные виды деятельности, реализовать себя в них.

Виды занятий по программе определяются ее содержанием и могут предусматривать обзорные упражнения, ролевые игры, тематические просмотры, практические работы, выставки, экскурсии и другие виды учебных работ.

На занятиях анимационного творчества обучаемый выступает в качестве наблюдателя – зрителя, и в качестве участника процесса создания мультфильма – автора фильма.

Зритель, прежде всего, смотрит предлагаемый ему фильм, может принять участие в его обсуждении, пересказать и инсценировать в игре понравившийся фрагмент. Сказочные и поучительные сюжеты, концентрация и выразительность образа анимационного персонажа помогают детям видеть добро и зло, сопереживать герою, запоминать стихи и песни, развивают наблюдательность, внимание, музыкальные способности и речь.

Автор работает над собственным мультфильмом: сочиняет историю, превращает ее в сценарий, рисует фоны и выполняет декорации, создает образ героя, придумывает его мимику и движения, может говорить и петь за него, одушевляет. Одним словом, ребенок моделирует кусочек мультипликационной жизни.

Таблица 1. Сравнительная характеристика роли ученика-зрителя и ученика-автора

Значение	Наблюдатель (зритель)	Участник (автор)
Развитие эмоционально-волевой сферы.	В процессе просмотра фильма сопереживает герою, анализируя его поступки в беседе. Активно обсуждает.	Придумывает историю и персонажей. Формирует характер героя. Проявляет личные эмоции и переживания.
Формирование познавательного интереса и восприятия. Получение представлений, знаний и умений.	Расставляет смысловые акценты по сюжету фильма, цвету, звуку, движению. Внимательно смотрит и слушает, проявляет интерес и сочувствие, получает знания о разных объектах.	Совершенствует знания, умения, и навыки в процессе съемки (игры под камерой). Приобретает знания по драматургии, сведения о материалах и их обработке. Роль автора фильма привлекательна для детей.
Развитие коммуникативности	Выслушивает и дополняет собеседника в ходе обсуждения фильма. Отстаивает свою позицию в процессе взаимодействия.	Общается в ходе создания фильма, объясняет свою задумку, делится материалами. Рассказывает сценарий, выбирает музыку. Умеет договариваться
Формирование нравственных качеств личности.	Анализирует роль героев фильма, последствия их хороших и плохих поступков.	Помогает, уступает, делится идеями, материалами, изображает внешние качества доброго или злого героя.
Развитие творческого мышления.	Внимательно смотрит, слушает, рассуждает, делает выводы, формулирует и последовательно излагает свою точку зрения.	Проявляет творческую активность в разных видах деятельности, рисования, музыки, лепки, оживления, съемки в создании сценария.

Процесс реализации программы предусматривает для обучающихся несколько этапов – подготовительный, основной, итоговый, которые представлены в таблице 2.

Таблица 2. Этапы реализации программы

№	Содержание	Условия реализации этапа
<i>Подготовительный этап</i>		
1	Организация рабочего места	<p>Учебный кабинет должен иметь несколько зон:</p> <p>1 зона (обязательная) – съемочное место, которое укомплектовано съемочным столом (высота стола должна соответствовать возрасту детей), компьютер, фото- или видеокамера, штатив;</p> <p>2 зона (обязательная) – рабочее место группы. Это общий стол и стулья или индивидуальные места для творческой работы, расходные материалы и инструменты для декоративно-прикладной и изобразительной деятельности ;</p> <p>3 зона – «кинозал» – место, где дети просматривают фильмы и дидактические материалы на большом экране (например, ТВ-панель, экран с проектором или компьютерный монитор;</p> <p>4 зона – игровая. Здесь проводятся игровые моменты занятия, двигательные упражнения, активные паузы.</p> <p>Зоны кабинета разграничены условно и могут свободно трансформироваться.</p>
2	Планирование деятельности, проектирование программы, определение критериев и показателей результативности; определение форм и методов работы с родителями.	<p>Программа для младшего школьного возраста предполагает:</p> <ul style="list-style-type: none"> - знакомство с историческими сведениями об анимации; - организация игр, кинопросмотров, обсуждений; - знакомство с процессом создания мультфильма; - освоение базовых технологических приемов в различных техниках рисования и прикладного творчества; - анимация рисунков, предметов, игрушек, пластилина, природных и сыпучих материалов; - воспитание интереса к художественной деятельности, родной речи, музыке и движению.
3	Планирование творческих мероприятий, педагогами, партнерами и другими заинтересованными лицами.	<p>Регулярные и разовые творческие мероприятия:</p> <ul style="list-style-type: none"> - индивидуальные консультации; - мастер-классы; - занятия совместно с родителями по созданию фильмов; - творческие встречи, просмотры и обсуждения анимации; - участие в конкурсах, и фестивалях; - организация экскурсий и пленэров.

<i>Основной этап</i>		
1	Практическая деятельность	<p>Создание комфортной образовательной среды.</p> <p>Воспитание доброго отношения друг к другу с положительным настроением на занятия.</p> <p>Формирование знаний, умений и навыков по анимации рисунков, игрушек, предметов.</p> <p>Освоение новых технологических и изобразительных приемов работы, создание собственного авторского сюжета (фильма), обучение технике безопасности и приемам работы с оборудованием в процессе съемочного процесса.</p> <p>Воспитание грамотного зрителя, развитие интереса к экранному творчеству, навыков актерского мастерства пластики тела.</p>
2	<p>Оценка деятельности детей и педагога.</p> <p><u>Дети</u> оценивают заинтересованность в рамках занятия в виде рисуночных тестов, опросов, бесед.</p> <p><u>Родители</u> оценивают заинтересованность детей в виде собеседования и опросов, анкетирования и благодарности педагогу.</p> <p><u>Педагоги и администрация</u> оценивают по результатам коллектива.</p>	<p>Оценка деятельности коллектива может быть дана со стороны детей, родителей, педагогов и администрации.</p> <p><u>Оценка деятельности педагога:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - самоанализ по индивидуальным критериям; - самооценка деятельности, уровень знаний, умений и навыков в соответствии с целью и задачами программы. <p><u>Оценка деятельности детей:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - точность выполнения; - самостоятельность; - внимательность; - оригинальность выполнения; - умение работать в коллективе. <p><u>Оценка родителей:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - заинтересованность и увлеченность ребенка; - возможность работать совместно с детьми; - отношение доверия к педагогам. <p><u>Оценка сотрудников:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - заинтересованность и увлеченность ребенка; - наполняемость групп; - сохранность контингента; - результативность.
<i>Итоговый этап</i>		
1	Результативность	<p>Освоение начальных навыков медиаобразования. Воспитание доброго и грамотного зрителя, который искренне принимает работы сверстников и профессионалов.</p> <p>Творческие достижения детей.</p>
2	Популяризация результатов анимационного творчества детей.	<ul style="list-style-type: none"> - выполнение тематических подборок с анимационными фильмами детей и их распространение; - создание поздравительных анимационных открыток, дисков; - творческие показы для детей, родителей, партнеров; - участие фильмов в конкурсах и фестивалях.

Цель и задачи программы

Цель – создание авторского мультфильма и воспитание доброго, грамотного зрителя в процессе обучения и организации творческого досуга.

Круг задач, решаемых в образовательном процессе посредством анимационной деятельности весьма широк.

Задачи курса:

-личностные

- воспитание доброго отношения друг к другу с положительным настроением на занятия, создание комфортной образовательной среды;
- формирование грамотного зрителя и особого интереса к экранному анимационному творчеству;
- развитие одаренности в детей в процессе творческой работы над созданием фильма.

-метапредметные

- развитие мотивации к мультимедийному творчеству;
- формирование самостоятельности, ответственности, активности, аккуратности в процессе работы.

-предметные

- включение в познавательную деятельность, знакомство с новыми материалами, технологическими и изобразительными приемами работы;
- обучение технике безопасности, навыкам работы с оборудованием и приспособлениями для съемочного процесса;
- приобретение определенных знаний, умений, навыков и компетенций по освоению процесса создания фильма (знание терминологии анимации, развитие речи и словесного творчества, освоение навыков актерского мастерства, умение работать с разными материалами, познания в рамках съемочного процесса и работы с оборудованием).

Чтобы выполнить все эти задачи, необходимо привить детям навыки общения, научить их работать вместе, умея при этом договариваться, прислушиваться к мнению друг друга. В результате к концу основного курса проходит этап становления коллектива единомышленников, в котором каждый почувствует себя значимым и внесет посильный вклад в создание фильма.

В творческую группу зачисляются ребята успешно прошедшие основной курс обучения и проявившие заинтересованность в творческой анимационной деятельности и создании анимационного фильма.

Одним из условий работы является заинтересованность и участие родителей, т.к. некоторые задания предлагаются детям на дом для развития фантазии и раскрытия творческого потенциала. Эти задания выполняются, используя упражнения из книги «Волшебная азбука: Анимация от А до Я».

Планируемые результаты

В соответствии с целью и задачами курса планируются результаты, которые подразумевают создание анимационного сюжета, формирование устойчивого интереса к различным видам творческой деятельности, повышение уровня креативности детей и создание дружеского коллектива единомышленников.

-Требования к знаниям и умениям, которые должен приобрести обучающийся в процессе занятий по программе

Учащийся должен

знать:

- начальные сведения о мультипликации и новые термины из технологии анимации;
- свойства и разнообразие материалов для использования в мультфильмах;
- технику безопасности и приемы работы с оборудованием в процессе съемки.

уметь:

- рисовать, лепить, мастерить, выполнять подвижные игрушки, используя различные материалы;
- придумывать собственные истории, сказки и работать над фильмом по сценарию, используя покадровую съемку;
- участвовать в озвучивании фильма.

-Личностные качества, которые могут быть сформированы и развиты у детей в результате занятий по программе:

- усидчивость в процессе работы над анимационным сюжетом;
- аккуратность, внимательность, четкость выполнения работы;
- умение работать в коллективе, сочинять и рассказывать, слушать других;
- внимательность и доброе отношение к фильмам во время просмотров.

-Личностные, метапредметные и предметные результаты, которые приобретет обучающийся по итогам освоения программы:

- устойчивый интерес к экранному анимационному творчеству;
- выполнение рисунков, игрушек, декораций, фотографий;
- создание коллективного сюжета или фильма.

Содержание программы

Работа над созданием мультфильма требует от ее участников усидчивости и терпения. Юному автору сложно удерживать внимание в рамках достаточно монотонного процесса съемки. Существует опасность потери интереса, т.к. дети любят успешность и быстрый результат. Задача педагога грамотно разделить процесс анимационного творчества на логические этапы, зафиксированные в учебно-тематическом плане.

Учебно-тематический план

1-й год обучения

Основной курс обучения

№	Название раздела (этапа)	Количество часов			Формы аттестации (контроля)
		теория	практика	всего	
1	Теоретический блок. Введение. Понятие «мультипликация». Беседа о любимых мультфильмах и их героях. Знакомство с историей анимации, известными режиссерами, аниматорами, писателями, художниками. Основные технологические сведения о мультипликации.	2		2	Вводный контроль на общение, тестирование
2	Исторический практикум. История анимации. Упражнения и оптические игрушки, пришедшие из истории. Знакомство с оживлением рисунков. «Зоотроп». Изготовление «тауматропа», карманных мультфильмов.	1	1	2	Творческая работа. Выставка оптических игрушек.
3	Практикум зрителя. Знакомство с лучшими профессиональными мультфильмами для детей. Демонстрация сюжетов о различных анимационных технологиях. Просмотры детских работ. Обсуждение.	3	5	8	Игра, беседа и анализ.
4	Практикум художника. Повышение уровня изобразительного мастерства. Рисование разными способами, с применением необычных приемов.	2	8	10	Творческая работа. Выставка.
5	Практикум сценариста. Развитие и совершенствование литературного мастерства. Работа над собственной книжкой-малышкой.	1	4	5	Творческая работа.

	Чтение, сочинение, декламация.				
6	Практикум дизайнера. Декоративно-прикладное творчество (создание персонажей, макетов и декораций). Пользование инструментами для обработки разных материалов.	2	8	10	Творческая работа. Выставка.
7	Практикум аниматора. Поэтапное освоение техники съемки. Приемы создания движения. Виды и особенности анимационного процесса.	4	16	20	Творческая работа. Фестиваль.
8	Практикум оператора. Приемы работы с оборудованием и приспособлениями для съемочного процесса. Техника безопасности и правила поведения в процессе съемки.	0,5	3	3,5	Практическая работа.
9	Практикум звукооператора. Создание и запись звука. Техника безопасности.	1,5	3	4,5	Тв.. работа. Зачет.
10	Практикум актерского мастерства. Отработка движения персонажа. Мимика и пластика. Упражнения перед зеркалом. Постановка речи.	1	2	3	Творческая работа. Конкурс.
11	Диагностический блок. Тестовые и зачетные задания, диагностика основных показателей творческой деятельности.		4	4	Диагностика. Текущий и итоговый контроль.
	Всего	18	54	72	

Содержание учебно-тематического планированиями

1-й год обучения

Основной курс обучения

Рассмотрим содержание основного курса в рамках учебно-тематического плана. Каждый из перечисленных этапов, заявленных в программе, может стать как единственным видом деятельности занятия, так и одной из составляющей части его комплекса

Теоретический блок

Введение. Понятие «мультипликация». Мультипликация в переводе с латинского – значит умножение, размножение. В мультипликационном фильме подразумевалось технологическое изготовление множества рисунков с изображением фаз движения, поэтому данный термин больше всего подходит к технологии рисованного фильма. Слово «анимация» тоже латинское и означает «одушевление». Этот термин сменил привычное название «мультипликация», т.к. одушевлять и оживлять автор может любой предмет и материал. Термин «анимация» помог раскрыть и придумать новые технологии анимационного кино.

В начале каждого занятия соответственно теме планируется вводная беседа, из которой дети узнают о любимых мультфильмах и их героях, знакомятся с историей анимации, известными режиссерами, аниматорами, писателями, художниками, а так же запоминают новые термины и основные технологические сведения о мультипликации.

Исторический практикум

В этом блоке в доступной для детей форме происходит знакомство с историей возникновения и развития анимации, с первыми анимационными приспособлениями и изобретателями оптических игрушек, в которых используется принцип анимации. Ребята изучают анимационное движение в игровой форме и изготавливают простейшие анимационные игрушки.

Практикум зрителя

Данный этап является наиболее важным воспитательным моментом. Дети осознанно смотрят мультфильмы, созданные профессиональными аниматорами с обсуждением и анализом. Учатся пересказывать сюжет, определять главных героев и их роль в фильме. Ребята демонстрируют собственные фильмы. Этот процесс важен не только для зрителей, но и для юных авторов, потому что они учатся смотреть, анализировать анимационные сюжеты.

В процессе просмотра фильмов и их обсуждения осуществляется задача воспитания внимательного, доброго зрителя, который искренне и тепло принимает работы, как своих сверстников, так и профессионалов и имеет четкую личностную позицию.

Практикум художника

Этот блок расширяет привычные рамки изобразительного творчества за счет использования инновационной анимационной технологии. Совершенствование навыков изобразительной деятельности, накопление базовых знаний по созданию анимационного рисунка. Умение применять знания по изобразительному творчеству в процессе работы над созданием анимационного эпизода, сюжета, фильма. Возможность научиться

рисовать, изучить и освоить новые приемы и технологии, узнать новинки в мире искусства, развить художественный вкус, чувство цвета, композиции, желание стать художественно образованным и воспитанным человеком.

Практикум сценариста

Этот тематический блок предполагает развитие литературных способностей ребенка. Сочинение сказки для дошкольников и младших школьников является центральным событием в процессе подготовки к созданию фильма. В этом творческом процессе у детей развивается речь, активизируется память, ассоциативное мышление.

Практикум дизайнера

В рамках этого практикума обучающиеся знакомятся с новыми технологиями, создают индивидуальные и групповые композиции из разных материалов: «Невероятные фантазии природы», «Мир из бумаги», «Пластилиновые превращения» и др., изготавливают персонажи и декорации для фильма, работают с разными материалами. Фантазия ребенка в выборе материала практически не ограничена: макароны, цветной песок, соль, глина, пластилин, овощи, цветы и листья – всё способно ожить в анимационном фильме. Техника предметной анимации не требует больших усилий по прорисовке, поэтому позволяет проявить максимальную творческую активность.

Практикум аниматора

Этот блок предоставляет возможность ребенку нарисовать, оживить и снять свой анимационный сюжет, проявить свою индивидуальность и авторскую личность. Визуальные образы, в силу своей наглядности, живое слово, благодаря своей конкретности, могут помочь ребенку дополнить художественное анимационное изображение.

Сюжетность занятия завораживает внимание ребенка и формирует устойчивый интерес к тому, что «говорит» анимационная кукла, чем она живет, о чем переживает и радуется. Кукла-персонаж общается на ярком и доступном детям языке, ставит перед ребенком проблемные ситуации и вопросы, требующие активизации мышления, будит фантазию и воображение, стимулирует творческие проявления.

Особую сложность на данном этапе представляет необходимый расчёт движения (тайминг). Опыт в проведении тайминга приходит с практикой, одна теория не даёт достаточно полных представлений о данном виде работы. Тем не менее, это не мешает превратить съемку фильма в увлекательнейшее занятие, своеобразную игру. Ребенок передвигает персонажи, наделяя их душевными качествами, перевоплощается в них, становится участником этого действия.

Практикум оператора

Юный автор оценивает события не только с точки зрения художника и сценариста, но ещё и оператора и режиссера, отслеживает качество отснятых кадров (не выходить за границы кадра, не допускать попадания в кадр посторонних предметов). Этот этап работы – первое знакомство с техникой, необходимой для создания фильма. Дети учатся видеть формат кадра, знакомятся с камерой и объективом, учатся выставлять свет, выполняют покадровую съемку, фиксируют отснятый материал в компьютере. Задача педагога – предоставить им известную долю самостоятельности, не ослабляя при этом контроль. Необходимо учитывать возрастные особенности детей, регулировать долю их

участия. В процессе съемки ребята приучаются к самостоятельности, ответственности, сосредоточенности и последовательности операций. Это большей частью практическая работа. Обязательно знание техники безопасности.

Практикум звукооператора

Запись звука – один из важнейших этапов создания фильма. Основное средство выражения мыслей и чувств. Звучащее слово, вступая во взаимодействие с изобразительной частью фильма, усиливает его в идейном и художественном плане.

Необходимо использовать все возможности звука в фильме. Дети очень любят тексты от автора или героя. Это может быть стихотворение, сказка, прямая речь персонажей. Наряду со словом, огромную роль при записи звука играет музыка. Иногда она сама является импульсом для создания мультфильма. Когда музыка может заменить текст без ущерба для понимания, предпочтение следует отдать музыке. Кроме авторского текста и музыки, для фильма используются различные шумы (в студии желательно иметь фонотеку).

В качестве упражнений дети разыгрывают сюжеты песен, изображают персонажей, передают в движении музыкальные образы.

Практикум актерского мастерства

Ученые единодушны во мнении, что театр является одной из самых ярких, красочных и доступных восприятию ребенка сфер искусства. Он доставляет детям радость, развивает воображение и фантазию, способствует творческому развитию ребенка и формированию основ его личностной культуры. Данный блок занятий и упражнений по актерскому мастерству направлен на раскрытие образа персонажей анимационного фильма.

Невербальный язык общения ребенок видит каждую минуту и усваивает его подсознательно. Настроение (оттенки чувств) анимационного героя обязательно надо связывать с эмоцией человека, выраженной в мимике, жесте и пластике. Ребятам предлагаются упражнения перед зеркалом. Усваивая язык жеста и мимики, ребята фиксируют определенное настроение и рисуют это настроение, отрабатывают пластику движения персонажа, имитируя, например, его походку и т.д.

Диагностический блок

Диагностика обучающихся проводится с целью определения степени подготовленности, достижения результатов обучения, закрепления знаний, ориентации обучающихся на дальнейшее самостоятельное обучение, получения сведений для совершенствования образовательной программы и методики обучения.

Тестовые задания, создаются и утверждаются в учреждении, они содержат теоретическую и практическую часть. Тест составляется в соответствии с реализуемой программой и направлен на проверку знаний теоретического материала, знаний терминологии. Формулировки вопросов должны быть по возможности краткими и понятными. Приветствуются вопросы-шутки, так как они очень нравятся детям и мотивируют их на дальнейшую деятельность. Вторая (практическая) часть предполагает самостоятельное выполнение учащимися заданий, которые направлены на проверку, оценку и коррекцию знаний и способов деятельности.

Учебно-тематический план
Творческая группа

№	Название тематических блоков	Кол-во часов			Формы аттестации (контроля)
		Теория	Практика	Всего	
Вводное занятие (2 часа)					
1.	Правила поведения и техника безопасности. Знакомство с объединением. Составление плана работы на учебный год. Диагностика	1	1	2	Вводный контроль (тестирование)
1 Раздел. Теории и практики создания анимационного фильма (34 часа)					
1.	Основные виды анимационных технологий «Анимационная перекладка», «Рисованная анимация», «Объемная анимация». Просмотр фрагментов фильмов в этих техниках.	1	1	2	Обсуждение, анализ
2.	Мультипликационные образы в различных техниках. Просмотр мультфильма. Сравнение образов героев. Особенности анимационного образа в разных техниках.	1	1	2	Обсуждение, анализ
3.	Характер персонажа. Изображение эмоций	1	1	2	Обсуждение, анализ
4.	История анимации. Просмотр фильма о истории анимации.	1	1	2	Текущий контроль
5.	Анимационные игрушки. Изготовление анимационного блокнота.	1	1	2	Текущий контроль
6.	Технология «Анимационная перекладка». Просмотр фильмов.	1	1	2	Обсуждение, анализ
7.	Сценарий фильма. Идея. Сюжет. Литературный сценарий	1	1	2	Текущий контроль
8.	Режиссерский сценарий. Рисуем раскадровку.	1	1	2	Текущий контроль
9.	Комиксы и раскадровка. Сходства и отличия	1	1	2	Текущий контроль
10.	Планы в фильме. Общий, средний, крупный планы.	1	1	2	Текущий контроль
11.	Разработка образа героев	1	1	2	Текущий контроль
12.	Технология изготовления перекладки.	1	1	2	Разбор и анализ
13.	Изготовление перекладки на практике.	1	1	2	Текущий контроль
14.	Понятие «фон». Виды фонов. Способы изображения	1	1	2	Текущий контроль
15.	Практикум изготовления фонов.	1	1	2	Текущий контроль
16.	Покадровая съемка. Упражнения на движение	1	1	2	Текущий контроль
17.	Технология осуществления движения	1	1	2	Обсуждение, анализ

18.	Разработка идеи. Сценарий литературный.	1	1	2	Обсуждение
19.	Создание раскадровки. Планы в фильме. Звуковое решение.	1	1	2	Текущий контроль
20.	Эскизы персонажей. Работа над образом.	1	1	2	Текущий контроль
21.	Цветовое решение фильма.	1	1	2	Анализ работы
22.	Фоны и декорации. Выполнение эскизов.		2	2	Текущий контроль
23.	Фоны и декорации. Создание фонов.		2	2	Текущий контроль
24.	Работа на съёмочном станке. Устройство съёмочного места. Покадровая съёмка. Правила безопасности и поведения.	1	1	2	Текущий контроль
25.	Освещенность съёмочного стола. Установка света. Границы кадра.		2	2	Текущий контроль
26.	Практическая съёмка по раскадровке.		2	2	
27.	Практическая съёмка по раскадровке.		2	2	Текущий контроль
28.	Съёмка. Промежуточный монтаж.		2	2	Текущий контроль
29.	Съёмка. Промежуточный монтаж.		2	2	Текущий контроль
30.	Съёмка. Промежуточный монтаж.		2	2	Текущий контроль
31.	Практическая съёмка по раскадровке. Проверка качества материала.		2	2	Анализ проектной деятельности
32.	Звуковое сопровождение. Запись звука.	1	1	2	Анализ .
33.	Просмотр материала, разбор и анализ.	1	1	2	Текущий контроль
34.	Сведение звука и изображения. Запись контента.	1	1	2	Анализ проектной деятельности
Итоговое занятие (2 часа)					
35.	Подведение итогов. Диагностика. Просмотр и обсуждение работ		2	2	. Итоговый контроль)
	Итого	26	46	72	

*Содержание учебно-тематического планированиями
Творческая группа*

Работа над групповым творческим проектом

Предусматривает групповые творческие занятия, запланированные для ребят успешно освоивших основной курс обучения.

Вводное занятие

Теория: правила поведения и техника безопасности на занятиях. Знакомство с материалами и оборудованием. Знакомство с объединением. Что такое анимация.

Двухмерная и трёхмерная анимация. Знакомство с терминами и техникой в съёмочной мастерской.

Вводный контроль - тестирование.

1 Раздел. Теории и практики создания анимационного фильма

Теория: Предметная анимация - это анимация, выполняемая с персонажами из самых разнообразных предметов. Героев для такой анимации можно сделать из игрушек, спичек, проволоки, мелких деталей, пуговиц, гвоздей, молотка и т.д. Фоном для такой анимации могут служить бытовые условия: полка, стол уставленный тарелками, цветочный горшок и т.д. рекомендуются к просмотру фильмы: Гарри Бардин «Банкет», «Выкрутасы», «Брак», «Конфликт».

Анимационная перекладка – это технология, персонажи и декорации которой делаются специальной, плоской формы. Детали скрепляются подвижно на проволоку или клячку и передвигаются при съёмке.

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.

Раскадровка – режиссерский сценарий, выполненный в картинках. Необходим для съёмки и монтажа фильма.

Практика: Работа на съёмочном станке по созданию мини- сюжета в технике предметной анимации.

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.

Знакомство с историей анимации. Изготовление анимационного блокнота.

Технология создания персонажа в технике бумажной перекладки, съёмка этюда.

Работа на съёмочном станке. Съёмка разных по крупности планов, используя программу для съёмки анимации.

2 Раздел. Работа над групповым творческим проектом

Теория: последовательное изучение этапов работы над анимационным фильмом (идея - (литературный сценарий) - раскадровка - создание персонажей и фонов - съёмка - монтаж и озвучивание).

Практика: применение уже имеющихся теоретических знаний на практике. Разработка сценария, написание раскадровки, работа над фонами и персонажами, съёмка, монтаж и озвучка. Основы работы в программе для съёмки и монтажа (функции, настройки и возможности программы). Разбор звуковых планов фильма: шумовой, речевой, музыкальный.

Итоговое занятие

Теория: подведение итогов учебного года, просмотр и обсуждение готовых мультфильмов. Мониторинг результатов.

Материально-техническое и информационное обеспечение

Материалы и инструменты, необходимые для работы над фильмом, самые разнообразные. Используются в зависимости от темы занятия.

Оборудование для работы над мультфильмом.

Важно вовремя фиксировать результаты деятельности детей. Для этого потребуются следующее техническое оснащение и приспособления:

- диктофон для записи детских историй и сказок;
- фотоаппарат или видеокамера для покадровой съемки и создания видеоряда;
- стол для съемочных работ и штатив;
- телевизор или компьютер для просмотра отснятых материалов;
- микрофон, наушники;
- звукозаписывающая техника.

Перечень информационных материалов (наглядные пособия и видеоматериалы) и список литературы для работы прилагаются в приложении.

Календарный учебный график

*1-й год обучения
Основной курс обучения*

№	Название раздела темы	Кол-во часов			Формы аттестации (контроля)	неделя
		всего	теория	практика		
1	<p>Теоретический блок. Введение. Диагностический блок. Игры на групповую динамику «Как тебя зовут?», «Угадай, кто я?». Техника безопасности.</p> <p>Практикум зрителя. Просмотр мультфильма: «Почему исчезли динозавры».</p>	2	1		Вводный контроль на общение.	07.09 – 13.09
	<p>Диагностический блок. «Что самое вкусное на свете?» (нарисуй отгадку). Рассказы.</p> <p>Практикум зрителя. Мультфильм «Черничный пирог».</p> <p>Задание: Самое вкусное», придумать.</p>			1	Вводный контроль (рисунок, рассказ).	
2	<p>Диагностический блок. Экскурсия по студии. Инструктаж: правила поведения в съемочной техника безопасности.</p> <p>Практикум зрителя. «Мой компьютер».</p> <p>Практикум оператора. Знакомство с оборудованием для съемки. Мини-сюжет «Мульткулинария» оживляем вкусняшки.</p>	2	0,5	0,5	Вводный контроль	14.09 - 20.09
	<p>Диагностический блок. Просмотр материала, предыдущего занятия. Анализ</p> <p>Практикум аниматора. Сюжет «Наши ручки» – снимаем ручки.</p> <p>Практикум зрителя. Мультфильм «Маша больше не лентяйка».</p>		1		Вводный контроль. Анализ	
3	<p>Практикум сценариста. Любимая сказка. Игра «Угадай героя сказки!» Сказка о маленькой принцессе, которой подарили «Волшебную азбуку». Рассматриваем книгу.</p> <p>Практикум зрителя. Смотрим мультфильм</p>	2	1		Вводный контроль	21.09 - 27.09

	<p>Буква «А» - анимация. Теоретический блок. Техника «аппликация». Разбор приемов получения перекладки. Практикум зрителя. Просмотр фильмов. Диагностический блок. Навыки создания персонажа в технике «Анимационная перекладка».. Задание: нарисовать свою историю на букву «А» в картинках (8 рисунков).</p>			1	Текущий контроль на общение. Работа с книгой. Анализ движения.		
4	<p>Буква «А» Практикум сценариста. Игра «Акварельные фантазии». Практикум дизайнера. Изготовление текстурной бумаги (акварель и соль, целлофан). Аппликация из текстурной бумаги «Арбуз». Задание: придумать и рассказать историю про арбуз.</p>	2		1	Работа с книгой. Текущий контроль. Выставка и презентация	28.09 – 04.10	
	<p>Буква «Б». «Барашек» – С.Маршак. Практикум звукозаписи. Проигрывание песенки с детьми в движении. Практикум аниматора. Сюжетное упражнение «Бумажные превращения».</p>			1	Работа с книгой. Текущий контроль.		
5	<p>Буква «Б». Практикум дизайнера. Изготовление персонажей песенки «Барашек». Практикум аниматора. Съемка</p>	2		1	Работа с книгой. Стимул-контроль.	5.10 – 11.10	
	<p>Буква «Б». Теоретический блок. «Болтовня». Как разговаривает мультгерой. Практикум актерского мастерства Изменения положения рта (фазы.) Буквы (необходимы зеркала).</p>		0,5	0,5	Работа с книгой. мимические упражнения.		
6	<p>Буква «Б» Практикум зрителя. Мультфильмы «Букашки», «Барбоскины». Практикум дизайнера. Задание по книге «Волшебная азбука». Бабочка из бумаги.</p>	2		1	Текущий контроль Выставка-«Бабочки»	12.10-18.10	
	<p>Буква «В». Исторический практикум. Волшебный мир анимации. Международный день анимации. Практикум зрителя. Фильм «Винни Пух».</p>			1	Праздник посвящения в юные аниматоры.		

7	Буква «В». Практикум дизайнера. «Ваза с цветами». Диагностический блок. Навыки работы с трафаретом. Практикум аниматора. Упражнение «Волшебные цепочки»	2		1	Работа с книгой. Выставка рисунков.	19.10 – 25.10	
	Буква «Г». Практикум художника. Герой мультфильма. Грустный и веселый герой. Игра «Угадай героя мультфильма». Практикум дизайнера. Изготовление подвижной игрушки – гусеницы.		0,5	0,5	Работа с книгой. Текущий контроль.		
8	Буква «Г». Практикум художника. В технике рисования губкой, создаем фон. для анимационного сюжета. Практикум аниматора. Снимаем сюжет «Гусеница ползёт по листочку».	2		1	Текущий контроль. Разбор движения.	26.10 – 01.11	
	Буква «Д». Практикум дизайнера. Декорация – общие понятия. Использование декорации в объемной анимации. Домик для героя мультфильма. Практикум актерского мастерства. Игра в движении под музыку.		0,5	0,5	Выставка декораций.		
9	Буква «Д». Практикум аниматора. Сюжетное упражнение «На кого похожа буква?»	2		1	Стимул-контроль.	02.11 – 08.11	
	Буквы «Е» и «Ё». Практикум сценариста. Сказка про ежат и ёлку. Практикум художника. Рисуем фон для сюжета.			1	Работа с книгой. Конкурс фонов.		
10	Буквы «Е» и «Ё». Практикум художника. Рисуем персонажей сказки. Практикум аниматора. Сюжетное упражнение «Любимые игрушки».	2		1	Работа с книгой. Текущий контроль.	09.11 - 15.11	
	Буквы «Е» и «Ё». Практикум оператора. Съёмка сюжета «Жили-были Ёжики». Анализируем движения			1	Анализ движения.		

11	Буква «Ж». Теоретический блок. Ожившая живопись. Александр Петров. Практикум аниматора. «Живой рисунок». Рисуем под камерой. Практикум зрителя. Фильм «100 лет Российской анимации»	2		1	Текущий контроль.	16.11 – 22.11	
	Буква «Ж». Практикум зрителя. фильм «Добро пожаловать». Практикум аниматора. Желуди и персонажи из них. Сюжет «Живые предметы». Задание: придумать сказку с буквой «З».			1	Стимул-контроль.		
12	Буква «З». Практикум звукозаписи. Звук. Дети рассказывают сказки, придуманные дома.	2		1	Конкурс.	23.11 – 29.11	
	Буква «З». Практикум звукозаписи. Запись звука и музыки. Диагностический блок. Обсуждение и анализ записи на диктофон.			1	Анализ звуков.		
13	Буква «З». Исторический практикум. Оптические игрушки. Зоотроп.	2		1	Конкурс «Рисуем движение»	30.11-6.12	
	Буква «И». Практикум аниматора. Идея. Игрушки. Съемка сюжета «Моя любимая игрушка». Практикум дизайнера. Изготовление динамической игрушки.			1	Стимул-контроль.		
14	Буква «И». Практикум сценариста. Составление книжки-малышки. Лучшие истории и рисунки.	2		1	Стимул-контроль.	07.12 – 13.12	
	Буква «К». Практикум оператора. Кинокамера, компьютер, кино, киноплёнка. Сюжет для открытки с Новым годом!		0,5	0,5	Текущий контроль.		
15	Буква «К». Практикум художника. С помощью штампа из картофеля оживляют фон, добавляя детали пейзажа. Практикум зрителя. Просмотр сюжетов.	2		1	Стимул-контроль.	14.12 – 20.12	

	<p>Буква «К».</p> <p>Практикум дизайнера. Изготовление подвижной игрушки. Новогодние анимационные поздравления.</p> <p>Практикум аниматора. Сюжетная композиция «Сыпучие картинки». Тема новогодняя открытка.</p>			1	Мини фестиваль		
16	<p>Буква «Л».</p> <p>Практикум зрителя. Просмотр фильма «Пластилиновая ворона»</p> <p>Практикум аниматора. Линия. Лепка. «Пластилиновые превращения».</p>	2	0,5	0,5	Стимул-контроль.	21.12 – 27.12	
	<p>Буква «Л».</p> <p>Практикум дизайнера. Изготовление лошадки-качалки.</p>				1		
17	<p>Буква «М».</p> <p>Практикум аниматора. Материал, монтаж, музыка.</p> <p>Практикум зрителя. Сюжет «Мультстанок».</p>	2		1	Стимул-контроль.	28.12 - 03.01 –	
	<p>Буква «М».</p> <p>Практикум звукозаписи. «О чем рассказала музыка». Слушаем мелодии, контрастные по настроению.</p>				0,5		
18	<p>Буква «М».</p> <p>Практикум звукозаписи. Изображение музыки. Прослушивание музыки.</p> <p>Практикум зрителя. Просмотр фильма.</p>	2		1	Итоговый контроль.	04.01– 10.01	
	<p>Буква «Н».</p> <p>Практикум художника. Понятие «наезд». Фоны для съемки «наезда» и «отъезда». Техника: «набрызг». Переход от дня к ночи.</p>				1		
19	<p>Буква «Н».</p> <p>Практикум актерского мастерства. Палитра настроений Игра «Чего в жизни не бывает?»</p>	2	0,5	0,5	Стимул-контроль.	11.01 – 17.01	
	<p>Практикум художника. Изображаем необычную радость (стихи К.И. Чуковского). Задание: Динамическая игрушки «Носорог».</p>				0,5		
20	<p>Буква «О».</p> <p>Практикум оператора. Экскурсия в съемочную мастерскую Александра Петрова. Оператор. Объектив. Отснятый материал.</p>	2	0,5	0,5	Текущий контроль «	18.01 – 24.01	

	Буква «О». Практикум дизайнера. Овечки из пластилина «Пластилиновые фантазии». Практикум аниматора. Объемная анимация			1	Стимул-контроль.		
21	Буква «П». Практикум аниматора. Перекладка. Понятие «плоские фигурки». Снимаем сюжет «Проволочные превращения».	2	0,5	0,5	Работа с книгой.	25.01 – 31.01	
	Буква «П». Практикум аниматора. Разбор сюжета песенки «Мы едем». Изготовление героев песенки. Веселая съемка по сюжету песенки «Мы едем». Панорама движения поезда.				1		
22	Буква «П». Практикум аниматора. Съемка сюжета «Снежинки». Практикум дизайнера. Подарок папе, поздравление. Техника: пластилин и дополнительный материал. Задание: сделать по книге «Веселая азбука» игрушку-перекладку «Петушок».	2		1	Концерт-поздравление	01.02 – 07.02	
	Буква «Р». Практикум аниматора. Режиссер. Рисунок. Игра «Рисуем пальчиками»				1		
23	Буква «Р». Практикум художника. «Волшебная клякса». Рисуем и отгадываем, на что похожи рисунки.	2	0,5	0,5	Итоговая аттестация. Выставка.	08.02 – 14.02	
	Буква «Р». Придумываем фигурки рыбок из разных материалов. Практикум аниматора. Движение под музыку: «Рыбки плавают».				1		
24	Буква «С». Практикум дизайнера. Сыпучий материал. Открытка к 8 марта. С помощью зерен крупы, риса, мелких бусинок получаем картинки.	2		1	Стимул-контроль.	15.02 – 21.02	
	Буква «С». Практикум аниматора. Съемка из соли «Сыпучая сказка». Техника анимации.				1		
25	Буква «С». Практикум аниматора. Силуэт. Черная бумага для передачи формы и движения. Скороговорка «Черной ночью черный кот...»	2		1	Стимул-контроль.	22.02 – 28.02	

	Буква «Т». Практикум аниматора. Понятие «Титры». Пишем в титрах свое имя. Практикум зрителя. Мультфильмы с интересными титрами.		0,5	0,5	Стимул-контроль. Анализ титров.		
26	Буква «Т». Практикум актерского мастерства. «Твое настроение». Меняем выражение лица перед зеркалом. Понятие «портрет». Практикум зрителя. Фильм «Мой портрет».	2		1	Стимул-контроль.	01.03 - 07.03	
	Буква «Т». Практикум аниматора. Создание и съемка анимационных титров.			1	Стимул-контроль.		
27	Буква «У». Практикум сценариста. Удача. Успех. Рассказать и нарисовать удачный день. Практикум аниматора. Сюжет Настроение.	2		1	Стимул-контроль.	08.03 – 14.03	
	Буква «У». Практикум дизайнера. Изготовление улитки из ниток. Соединение деталей			1	Стимул-контроль.		
28	Буква «У». Практикум зрителя. Смотрим и разбираем фильм «Ух ты Масленица».	2		1	Анализ фильма.	15.03 – 21.03	
	Буква «Ф». Практикум актерского мастерства. Учим стихи: Рассказываем. Выступаем. Практикум аниматора. Фазы. Фантазия. Фонограмма. Фильм. Снимаем сюжет «Фигурки из листьев».		0,5	0,5	Мини фестиваль.		
29	Буква «Ф». Практикум сценариста. Сочиняем истории. Создаем героев из ткани или ниток. Практикум аниматора. Сюжетное упражнение «Живая веревочка».	2	0,5	0,5	Стимул-контроль.	22.03 – 28.03	
	Буква «Ф». Практикум аниматора Фруктовые фантазии, сюжет из фруктов. Задание: изготовить филина по книге.			1	Работа с книгой. Показ сюжетов.		
30	Буква «Ф». Практикум зрителя. Просмотр мультфильма У.Диснея «Фантазия».	2		1	Стимул-контроль.	29.03-04.04	

	Буква «Х». Теоретический блок. Художник, аниматор, режиссер – Ф.С. Хитрук. Практикум зрителя. Просмотр фильмов		0,5	0,5	Анализ фильмов.		
31	Буква «Х». Практикум аниматора. Игра «Выбери хвостик». Сюжетное упражнение	2		1	Стимул-контроль.	05.04 – 11.04	
	Буква «Ц». Практикум художника. Цвет. Цветовые сочетания в рисунках. Цвет в мультфильме.		0,5	0,5	Стимул-контроль.		
32	Буква «Ц». Практикум аниматора. Анимация из цепочек. «Волшебные цепочки».	2		1	Стимул-контроль.	12.04 – 18.04	
	Буква «Ч». Практикум аниматора. Часы. Съемка.			1	Стимул-контроль.		
33	Буква «Ш». Практикум звукозаписи. Интершум, штатив, шаги. Шумовые приспособления и их изготовление.	2	0,5	0,5	Работа с книгой. Стимул-контроль.	19.04— 25.04	
	Буква «Ш». Практикум аниматора. Изображение фаз шага. Съемка сюжета.			1	Стимул-контроль.		
34	Буква «Щ». Практикум дизайнера. Изготовление декораций. Щелевое соединение. Елка	2		1	Выставка работ.	26.04- 02.05	
	Буквы «Ъ», «Ы» и «Ь». Практикум аниматора. Работа в съемочной. Рисуем мелом на доске под камерой и снимаем фазы. Сюжет «Светит солнышко». Практикум художника. Рисуем на камне.			1	Выставка работ.		
35	Буква «Э». Практикум художника. Эстамп. Оформление фона с помощью отпечатывания сухих листочков. Игра «Волшебный экран» Задание: сделать экран из картонной коробки.	2	0,5	0,5	Работа с книгой. Выставка работ.	03.05.- 09..05 –	
	Буква «Ю» Практикум сценариста. Юные аниматоры. Игра «Сказки наизнанку». Рисование сочиненной сказки.		0,5	0,5	Стимул-контроль.		
36	Буква «Я». Практикум художника. Создание афиши своего фильма. Работа в студии. Я – Автор.	2	0,5	0,5	Стимул-контроль.	10.05 – 16.05	

Диагностический блок. Заключительная выставка детских работ за год, просмотр видеосюжетов; вручение дипломов; чаепитие с родителями.	0,5	0,5	Выставка, фестиваль фильмов.		
--	-----	-----	------------------------------	--	--

Творческая группа

№	Название тематических блоков	Кол-во часов			Формы аттестации (контроля)	Неделя	дата
		Теория	Практика	Всего			
Вводное занятие (2 часа)							
1.	Правила поведения и техника безопасности. Знакомство с объединением. Составление плана работы на учебный год. Диагностика	1	1	2	Вводный контроль (тестирование)	1	
1 Раздел. Теории и практики создания анимационного фильма (34 часа)							
1.	Основные виды анимационных технологий «Анимационная перекладка», «Рисованная анимация», «Объемная анимация». Просмотр фрагментов фильмов в этих техниках.	1	1	2	Обсуждение, анализ	2	
2.	Мультипликационные образы в различных техниках. Просмотр мультфильма. Сравнение образов героев. Особенности анимационного образа в разных техниках.	1	1	2	Обсуждение, анализ	3	
3.	Характер персонажа. Изображение эмоций	1	1	2	Обсуждение, анализ	4	
4.	История анимации. Просмотр фильма о истории анимации.	1	1	2	Текущий контроль	5	
5.	Анимационные игрушки. Изготовление анимационного блокнота.	1	1	2	Текущий контроль	6	
6.	Технология «Анимационная перекладка». Просмотр фильмов.	1	1	2	Обсуждение, анализ	7	
7.	Сценарий фильма. Идея. Сюжет. Литературный сценарий	1	1	2	Текущий контроль	8	
8.	Режиссерский сценарий. Рисуем раскадровку.	1	1	2	Текущий контроль	9	
9.	Комиксы и раскадровка. Сходства и отличия	1	1	2	Текущий контроль	10	
10.	Планы в фильме. Общий, средний, крупный планы.	1	1	2	Текущий контроль	11	
11.	Разработка образа героев	1	1	2	Текущий контроль	12	
12.	Технология изготовления перекладки.	1	1	2	Разбор и анализ	13	
13.	Изготовление перекладки на практике.	1	1	2	Текущий контроль	14	

14.	Понятие «фон». Виды фонов. Способы изображения	1	1	2	Текущий контроль	15	
15.	Практикум изготовления фонов.	1	1	2	Текущий контроль	16	
16.	Покадровая съемка. Упражнения на движение	1	1	2	Текущий контроль	17	
17.	Технология осуществления движения	1	1	2	Обсуждение, анализ	18	
2 Раздел. Работа над групповым творческим проектом (34 часа)							
18.	Разработка идеи. Сценарий литературный.	1	1	2	Обсуждение	19	
19.	Создание раскадровки. Планы в фильме. Звуковое решение.	1	1	2	Текущий контроль	20	
20.	Эскизы персонажей. Работа над образом.	1	1	2	Текущий контроль	21	
21.	Цветовое решение фильма.	1	1	2	Анализ работы	22	
22.	Фоны и декорации. Выполнение эскизов.		2	2	Текущий контроль	23	
23.	Фоны и декорации. Создание фонов.		2	2	Текущий контроль	24	
24.	Работа на съёмочном станке. Устройство съёмочного места. Покадровая съемка. Правила безопасности и поведения.	1	1	2	Текущий контроль	25	
25.	Освещенность съёмочного стола. Установка света. Границы кадра.		2	2	Текущий контроль	26	
26.	Практическая съемка по раскадровке.		2	2		27	
27.	Практическая съемка по раскадровке.		2	2	Текущий контроль	28	
28.	Съемка. Промежуточный монтаж.		2	2	Текущий контроль	29	
29.	Съемка. Промежуточный монтаж.		2	2	Текущий контроль	30	
30.	Съемка. Промежуточный монтаж.		2	2	Текущий контроль	31	
31.	Практическая съемка по раскадровке. Проверка качества материала.		2	2	Анализ проектной деятельности	32	
32.	Звуковое сопровождение. Запись звука.	1	1	2	Анализ .	33	
33.	Просмотр материала, разбор и анализ.	1	1	2	Текущий контроль	34	
34.	Сведение звука и изображения. Запись контента.	1	1	2	Анализ проектной деятельности	35	
Итоговое занятие (2 часа)							
35.	Подведение итогов. Диагностика. Просмотр и обсуждение работ		2	2	. Итоговый контроль)	36	
	Итого	26	46	72			

Прогнозируемые результаты обучения

№	Год обучения	час в нед	Общее содержание деятельности	Знания, умения и навыки по годам обучения
1	Первый год обучения (работа малыми группами)	2	<p>Игровая деятельность в процессе создания фильма</p> <p>Развитие различных видов творческой деятельности и их грамотное применение при создании мультсюжета.</p> <p>Литературное, изобразительное, художественное, музыкальное творчество, сопровождаемое съемкой фильма.</p>	<p>Развитие коммуникативных способностей, внимания при просмотрах фильмов, умения пересказывать и сочинять рассказы. Выполнять простейшие упражнения на движение в анимации. Овладение элементарными навыками организации творческого процесса создания фильма.</p> <p>Совершенствование навыков изобразительной и прикладной деятельности. Базовые знания по драматургии, истории анимации, развитию анимации в Ярославской области.</p> <p>Отработка приемов и навыков анимационной деятельности в процессе съемки с использованием рисунков, кукол и декораций. Расширение кругозора, приобщение детей к экранному творчеству, воспитание заинтересованного зрителя.</p> <p>Воспитание потребности работать в творческой группе, умение проявлять индивидуальность в определенных видах деятельности при работе над фильмом.</p>

Мониторинг образовательных результатов

Отслеживание результатов деятельности в процессе реализации программы осуществляется на разных этапах ее выполнения. Это возможное фиксирование на занятиях, собраниях и творческих мероприятиях, взаимодействия педагога и обучаемого, родителей и детей, родителей и педагогов, обучаемых между собой.

Продуктивность каждого занятия отмечается по методике М.И. Нагибиной в виде стимул-контроля, который проводится при подведении итога занятия, а особые успехи фиксируются в личную карту творческих достижений обучаемых и при составлении портфолио каждого выпускника.

Таблица 4. Карта стимул – контроля

Тема занятия:				
№	Критерии	показатели		
1.	интерес к занятию	высокий	средний	низкий
2.	новизна в творческой деятельности	есть	нет	не знаю
3.	самостоятельность в процессе творчества.	полная	частичная	отсутствует
4.	сотворчество _____ с кем (педагоги, родители, сверстники и т.п.)	да	нет	
5.	роль педагога	наблюдение	общение	помощь
6.	удовлетворенность результатом	полная	частичная	отсутствует
Фамилия обучаемого:				
	продукт, полученный в результате творческой деятельности	Пример: (Литературное произведение, рисунок, анимационный фильм и т.д.)		
	реальное использования продукта творческой деятельности	Пример: (Конкурс стихов, выставка изобразительного творчества, фестиваль анимационных фильмов.)		

Показателем эффективности работы образовательной программы и возможными критериями результативности могут быть:

а) для обучающихся:

внешняя результативность:

- стабильность деятельности коллектива;

внутренняя результативность:

- потребность в творческой деятельности;
- овладение методами анализа;
- создание индивидуальных и групповых проектов;
- сознательный выбор проведения досуга;

б) для родителей:

- заинтересованность и увлеченность ребенка;
- возможность работать совместно с детьми;
- наличие доверия к педагогам.

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 (зачет, творческая работа, выставка, конкурс, фестиваль и др.).

Для отслеживания результативности реализации программы педагог проводит диагностику знаний и умений, которыми владеют обучающиеся.

Вводная диагностика может проводиться в начале учебного года, раздела или на первых минутах занятия, когда педагог определяет подготовленность ребят к работе.

Промежуточная диагностика или аттестация проводятся в середине года, раздела или занятия и помогает определить, как обучаемые усваивают материал.

Итоговая аттестация определяет уровень полученных знаний, умений и навыков.

-Формы отслеживания и фиксации образовательных результатов в программе выполняются и прилагаются в следующей форме.

1. Фиксация деятельности коллектива:

аналитическая справка, аналитический материал с описанием видов деятельности, медиаматериалы о проделанной работе (аудиозапись, видеозапись, презентация, фоторепортаж выступления, концерта, фестиваля, др. мероприятий), диагностика знаний по анимации (проводится в начале и в конце учебного года).

2. Фиксация наград и поощрений:

портфолио, свидетельство (сертификат), грамота, благодарность, диплом, приз, медаль.

3. Фиксация документов процесса обучения:

журнал посещаемости, маршрутный лист, материал анкетирования и тестирования.

4. Фиксация продуктов творческой деятельности:

перечень готовых работ, выполненных обучаемым за определенный срок (рисунки, декоративно-прикладные работы, фильмы), выставка персонажей, выполненных в разных техниках, издание авторских сюжетов, сценариев.

5. Фиксация достижений и отзывы:

статьи, протоколы жюри конкурсов и фестивалей, отзывы детей, родителей, партнеров.

Для успешной реализации программы предлагается непрерывное и систематическое отслеживание результатов деятельности ребенка, которые фиксируются и анализируются.

Таблица 5. Диагностика образовательных результатов

Ф.И., возраст	Контроль															
	ВВОДНЫЙ					ТЕКУЩИЙ					ИТОГОВЫЙ					
	сентябрь		октябрь			Декабрь		январь			февраль		март		апрель май	
	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	

Показатели критериев определяются уровнем:

Высокий (В) – 3 балла; Средний (С) – 2 балла; Низкий (Н) – 1 балл.

1. Разнообразие умений и навыков.

Высокий – 3 балла: имеет четкие технологические знания, умения и навыки, правильно использует оборудование и инструменты.

Средний – 2 балла: владеет отдельными технологическими знаниями, умениями и навыками, умеет использовать оборудование и инструменты.

Низкий – 1 балл: не имеет технологических навыков, отсутствует умение использовать оборудование и инструменты.

2. Полнота знаний.

Высокий – 3 балла: имеет знания по истории анимации, хорошо владеет определенными анимационными терминами пользуется дополнительным материалом.

Средний – 2 балла: имеет отрывочные знания по истории анимации, оперирует специальными терминами.

Низкий – 1 балл: отсутствуют знания по истории анимации, может назвать отдельные термины.

3. Позиция активности и устойчивого интереса к деятельности.

Высокий – 3 балла: проявляет активный интерес к деятельности, стремится к самостоятельной творческой активности.

Средний – 2 балла: проявляет интерес к деятельности, настойчив в достижении цели, проявляет активность только на определенные темы или на определенных этапах работы.

Низкий – 1 балл: присутствует на занятиях, не активен, выполняет задания только по четким инструкциям, указаниям педагога.

4. Разнообразие творческих достижений.

Высокий – 3 балла: регулярно принимает участие в выставках, конкурсах, фестивалях городского, областного, российского и международного уровня.

Средний – 2 балла: участвует в выставках внутри творческого объединения, в рамках учреждения.

Низкий – 1 балл: отказывается от участия в конкурсах, выставках, фестивалях.

5. Развитие познавательных способностей (воображение, память, речь, сенсомоторика).

Высокий – 3 балла: точность, полнота восприятия цвета, формы, величины, хорошее развитие мелкой моторики рук, содержательное наполнение и выразительность речи, умение четко отвечать на поставленные вопросы, творческое воображение, устойчивое внимание.

Средний – 2 балла: ребенок воспринимает четко формы и величины, но недостаточно развита мелкая моторика рук, репродуктивное воображение с элементами творчества, знает ответы на вопросы, но не может оформить мысль, не всегда может сконцентрировать внимание.

Низкий – 1 балл: не всегда может соотнести размер и форму, мелкая моторика рук развита слабо.

Таблица 6. Мультимедийные обучающие системы для организации репродуктивной и продуктивной учебно-познавательной деятельности

Методы обучения	Вид деятельности	Уровни усвоения
Объяснительно-иллюстративные	Репродуктивный (с помощью педагога)	Знание–знакомство
Репродуктивные	Репродуктивный (без помощи педагога)	Знание–копия
Проблемного изложения	Продуктивный (с помощью педагога)	Знание–открытие
Эвристические	Продуктивный (под руководством педагога)	Знание–трансформация
Исследовательские	Продуктивный (консультирование педагога)	Знание–трансформация

Степень усвоения программного материала по уровневой шкале определяется в конце учебного года, и представлена в таблице.

Таблица 7. Степень усвоения программного материала по уровневой шкале

№	Уровень	Характеристика деятельности
---	---------	-----------------------------

1.	Досуговый	Интерес к выбранному виду и содержанию деятельности, основной мотив присутствия на занятиях – общение со сверстниками.
2.	Репродуктивный	Желание воспроизводить готовые знания в творческой деятельности, осваивать опыт деятельности по образцам.
3.	Поисковый	Приобретается способность переноса приобретенных знаний в новые условия создания фильма, желание увеличить объем знаний по различным видам творчества.
4.	Рефлексивно-созидающий	Интересу обучающихся становится креативным, возникает потребность создать свое и важное, например анимационную сказочную программу, прочитать стихи, написать картину, выразить себя через различные ситуации, творческие работы.

Таблица 8. Примерный бланк диагностики развития творческого мышления

Критерий творческого мышления	Уровень	№ занятия п/п				
		1	2	3	4	5
Оригинальность	Высокий					
	Средний					
	Низкий					
Логичность	Высокий					
	Средний					
	Низкий					
Самостоятельность	Высокий					
	Средний					
	Низкий					

Характеристики критериев творческого мышления:

Оригинальность. Характеризуется, как умение выдвигать идеи, отличающиеся от очевидных, общеизвестных, общепринятых, банальных или твёрдо установленных. Проявляется через способность избегать лёгких, очевидных и неинтересных ответов.

Высокий уровень (поисково-творческий) – идеи интересны, уникальны – 3 балла.

Средний уровень (инициативно-исполнительский) – идеи очевидные – 2 балла.

Низкий уровень (подражательно-исполнительский) – идеи чаще всего заимствуются, повторяются – 1 балл.

Логичность. Способность к чётким, последовательным рассуждениям. Проявляется в умении доказать и обосновать свой ответ.

Высокий уровень (поисково-творческий) – собственные рассуждения чёткие, последовательные, обоснованные – 3 балла.

Средний уровень (инициативно-исполнительский) – ребёнок чрезмерно увлекается «говорением», стремится привлечь внимание, произвести впечатление – 2 балла.

Низкий уровень (подражательно-исполнительский) – ответ спонтанный, обосновывается с опорой на шаблон – 1 балл.

Самостоятельность. Умение действовать без помощи со стороны.

Высокий уровень (поисково-творческий) – абсолютная самостоятельность действий – 3 балла.

Средний уровень (инициативно-исполнительский) – ребёнок стремится к самостоятельности, иногда обращается за помощью – 2 балла.

Низкий уровень (подражательно-исполнительский) – ребёнок очень часто обращается за помощью, не уверен в своих силах – 1 балл.

Таблица 9. Результаты деятельности учащегося в начале и в конце года

Диагностическая карта

№Ф.И.	Интерес к экранному творчеству		Развитие речи, словесное творчество		Навыки актерского мастерства		Знание терминологии анимации		Навыки работы с разными материалами		Навыки работы с оборудованием	
	Начало года	Конец года	н	к	н	к	н	к	н	к	н	к
1												
2												

Критерии оценки:

- Интерес к экранному творчеству;
- Развитие речи, словесное творчество;
- Навыки актерского мастерства;
- Знание терминологии анимации;

- Навыки работы с разными материалами;
- Навыки работы с оборудованием.

Показатели критериев определяются уровнями:

Интерес к экранному творчеству

- Высокий уровень «В»* – увлеченно, внимательно, задает вопросы после просмотра.
- Средний уровень «С»* – смотрит с комментариями педагога, задает вопросы во время просмотра.
- Низкий уровень «Н»* – отвлекается, не концентрирует внимание.

Развитие речи, словесное творчество

- Высокий уровень «В»* – сочиняет истории, пересказывает.
- Средний уровень «С»* – отвечает на поставленные вопросы.
- Низкий уровень «Н»* – молчит на занятиях.

Навыки актерского мастерства

- Высокий уровень «В»* – увлеченно выполняет задания педагога, декламирует, хорошо двигается и подражает.
- Средний уровень «С»* – ждет помощи педагога, выполняет задания не всегда хорошо.
- Низкий уровень «Н»* – отвлекается, не может выучить стихи, повторить движение.

Знание терминологии анимации

- Высокий уровень «В»* – хорошо запоминает новые слова, правильно их употребляет.
- Средний уровень «С»* – запоминает термины автоматически, не всегда может применить.
- Низкий уровень «Н»* – не запоминает новые термины.

Навыки работы с разными материалами

- Высокий уровень «В»* – увлеченно работает с новыми материалами и использует их в работе над фильмом.
- Средний уровень «С»* – проявляет интерес к новым технологиям, использовать не решается.
- Низкий уровень «Н»* – не проявляет интерес к новым материалам.

Навыки работы с оборудованием

- Высокий уровень «В»* – увлеченно, внимательно, знакомится с новой техникой, уверенно осваивает оборудование.
- Средний уровень «С»* – пытается работать с помощью педагога, задает вопросы.
- Низкий уровень «Н»* – боится оборудования, отвлекается, не концентрирует внимание.

В процессе освоения программы планируется получить следующие виды продукта творческой деятельности обучающихся:

- 1) выставочные работы изобразительного, прикладного, литературного творчества;
- 2) концертные номера;
- 3) анимационные фильмы;
- 4) награды и поощрений.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Таким образом, в результате анимационной деятельности, возникшей как синтез традиционных видов творчества и достижений современного технического прогресса, ребенок создает собственное произведение – фильм.

Процесс создания авторского фильма позволяет раскрыть и развить творческие способности ребенка, обеспечивает ему возможность самовыражения и способствует развитию творческой одаренности.

По итогам обучения:

- сформированы необходимые навыки по анимации (оживлению) рисунков, игрушек, предметов. В рамках комфортной образовательной среды сделаны первые шаги в воспитании доброго, грамотного зрителя с положительным настроением на занятия;
- освоены новые технологические приемы работы с разнообразными материалами, их свойствами и использованием их в мультфильмах;
- получены начальные сведения о мультипликации, терминологии анимации и общих понятиях экранного творчества;
- созданы авторские сюжеты, внедрены новые изобразительные приемы деятельности, освоены начальные навыки работы на оборудовании;
- сформирован устойчивый интерес к просмотру анимационных фильмов;
- приобретены навыки актерского мастерства, пластики тела и умения передавать в движении различные образы;
- зафиксировано стремление к творческой деятельности.

Литература

1. Асенин С.В. Йон Попеску-Гопо: рисованный человечек и реальный мир. – М.: Всесоюзное бюро пропаганды киноискусства, 1986. – 127 с.
2. Бабиченко Д.И. Искусство мультипликации. – М.: Искусство, 1994. – 144 с.
3. Воскресенская Н.Н. Звуковое решение фильма. – М.: Искусство, 1978. – 126 с.
4. Выгодский Л.С. Вопросы детской психологии. – СПб.: Союз, 1999. – 224 с.
5. Газман О.С., Харитоновна Н.Е. В школу – с игрой: книга для учителя. – М.: Просвещение, 1991. – 96 с.
6. Гинзбург С.С. Рисованный и кукольный фильм. – М.: Искусство, 1957. – 288 с.
7. Голубкина Л.В. Работа над сценарной заявкой. – М.: ВГИК, 1974. – 36 с.
8. Горичева В.С., Нагибина М.И. Сказку сделаем из глины, снега, теста, пластилина: популярное пособие для родителей и педагогов. – Ярославль: Академия развития: Академия, К*, 1998. – 192 с.
9. Городкова Т.В., Нагибина М.И. Мягкие игрушки мультяшки и зверушки: популярное пособие для родителей и педагогов. – Ярославль: Академия развития, 1997. – 238 с.
10. Горохова О.Б. Школа рисования: Рисуем мультики: сказки: для детей 6-8 лет. – СПб.: Нева; М.: ОЛМА-ПРЕСС, 2002. – 80 с.
11. Запаренко В.С. Энциклопедия рисования. – СПб.: Нева; М.: ОЛМА-ПРЕСС, 2000. – 96 с.
12. Ищук В.В., Нагибина М.И. Анимация как средство решения педагогических задач // Ярославский педагогический вестник. – 1997. – № 1.
13. Ищук В.В., Нагибина М.И. Анимация как средство решения педагогических задач в системе дополнительного образования. В кн.: Развитие новых технологий в системе образования РФ: материалы 2 региональной науч.-практ. конф., Ярославль, 2005. Ярославль: ЯГПУ, 2000.
14. Ищук В.В., Нагибина М.И. Анимация как средство совершенствования восприятия дошкольников. Тезисы конференции. Пермь 1996.
15. Ищук В.В., Нагибина М.И. Домашние праздники: монография. – Ярославль: Академия развития: Академия, К*: Академия Холдинг, 2000. – 160 с.
16. Ищук В.В., Нагибина М.И. Игрушка. Ребёнок. Деятельность: на материале мультипликации. Тезисы доклада в кн.: «Игра и развитие ребёнка в дошкольном возрасте». М., 1995. Ч. 1.
17. Ищук В.В., Нагибина М.И. Календарные праздники: монография. – Ярославль: Академия развития: Академия, К*: Академия Холдинг, 2000. – 160 с.
18. Ищук В.В., Нагибина М.И. Мы делаем кино // Образование личности. – 2012. – №3. – С. 122-125.
19. Ищук В.В., Нагибина М.И. Народные праздники: монография. – Ярославль: Академия развития: Академия, К*: Академия Холдинг, 2000. – 160 с.
20. Красный Ю.Е., Курдюкова Л.И. Мультфильм руками детей. – М.: Просвещение, 1990. – 176 с.
21. Кривуля Н.Г. Ожившие тени волшебного фонаря. – Краснодар: Аметист, 2006. – 502

- с.
22. Кривуля Н.Г. Проблемы, тенденции и направления современной российской анимации // Искусство в школе. – 2008. – №6. – С. 52-57.
 23. Кривуля Н.Г. Что ждет нас на пути в страну мультипликации // Киномеханик: Новые фильмы. – 2002. – №9. – С. 38-40.
 24. Крючечников Н.В. Выразительные средства фильмов. – М.: Искусство, 1968. – 104 с.
 25. Крючечников Н.В. Сюжет и композиция сценария. – М.: ВГИК, 1976. – 120 с.
 26. Курчевский В.В. Детское мультипликационное кино: Вопросы эстетического и нравственного воспитания: учебное пособие. – М.: ВГИК, 1988. – 52 с.
 27. Мастера советской мультипликации: сборник статей. – М. Искусство, 1972. – 192 с.
 28. Нагибина М.И. Алгоритм создания детского авторского анимационного фильма: методическое пособие. – Ярославль: Перспектива, 2016. – 24 с.
 29. Нагибина М.И. Анимация как средство совершенствования мировосприятия дошкольников. Тезисы доклада в кн.: Проблемы развития ребенка в дошкольном возрасте. Ярославль, ЯГПУ им. К. Д. Ушинского. 1998. - С. 5.
 30. Нагибина М.И. Аппликация из бумаги: Калейдоскоп поделок. – Ярославль: Академия развития», Издательство АСТ, Издательство «Астрель». 2011. – 16 с.
 31. Нагибина М.И. Возможности медиаобразования // Учебный год. – 2010. – №2. – С. 16-19.
 32. Нагибина М.И. Волшебная азбука. Анимация от А до Я: учебное пособие для начального мультимедийного образования. – Ярославль: Перспектива, 2011. – 148 с.
 33. Нагибина М.И. Волшебная бумага. Аппликация. Фигурки. Оригами. – Ярославль: Академия развития, 2012. – 112 с
 34. Нагибина М.И. Детское анимационное творчество // Искусство в школе. – 2002. – №3. С. 46-50.
 35. Нагибина М.И. Из простой бумаги мастерим как маги: популярное пособие для родителей и педагогов. – Ярославль: Академия развития, 1998. – 222 с.
 36. Нагибина М.И. Конструируем из бумаги и картона. – Ярославль: Академия развития, 2012. – 32 с.
 37. Нагибина М.И. Плетение для детворы из прутьев, веток и коры. – Ярославль: Академия развития, 1997. – 228 с.
 38. Нагибина М.И. Природные дары для поделок и игры. – Ярославль: Академия развития, 1997. – 200 с.
 39. Нагибина М.И. Секреты анимационных технологий: Урок первый: Технологии анимации // Рюкзачок: Мир компьютеров.– 2012. – №12. С. 18-21
 40. Нагибина М.И. Секреты анимационных технологий: Урок второй: Предметная анимация // Рюкзачок: Мир компьютеров. – 2013. – №1. – С. 6-9.
 41. Нагибина М.И. Секреты анимационных технологий: Урок третий: Анимационная перекладка // Рюкзачок: Мир компьютеров. – 2013. – №2. – С. 6-9.
 42. Нагибина М.И. Секреты анимационных технологий: Урок четвертый: Пластилиновая анимация // Рюкзачок: Мир компьютеров. – 2013. – №3. – С. 12-15.
 43. Нагибина М.И. Секреты анимационных технологий: Урок пятый: Рисованная анимация // Рюкзачок: Мир компьютеров. – 2013. – №4. – С. 18-21.

44. Нагибина М.И. Технология анимации: образовательная программа. – Ярославль: Перспектива, 2006. – 44 с.
45. Нагибина М.И. Уроки анимации // Народное творчество. – 2016. – №5. – С. 39-41.
46. Нагибина М.И. Фигурки и игрушки из бумаги и картона. – Ярославль: Академия развития, 2011. – 128 с.
47. Нагибина М.И. Центр анимационного творчества «Перспектива» // Народное творчество. – 2016. – №5. – С. 37-38.
48. Нагибина М.И. Чудеса для детей из ненужных вещей: популярное пособие для родителей и педагогов. – Ярославль: Академия развития, 1997. – 192 с.
49. Нагибина М.И. Чудеса из ткани своими руками: популярное пособие для родителей и педагогов. – Ярославль: Академия развития, 1998. – 208 с.
50. Сотворение фильма, или Несколько интервью по служебным вопросам: о фильмах, о «Союзмультфильме» и о себе рассказывают, беседуют, спорят: драматурги, режиссеры, художники, композиторы, актеры, операторы. – М.: Киноцентр, 1990. – 175 с.
51. Спиваковская А.С. Игра – это серьезно. – М.: Педагогика, 1981. – 144 с.
52. Уайтэкер Г., Халас Д. Тайминг в анимации. – М.: Магазин искусства, 2001. – 142 с.
53. Фильмы-сказки: Сценарии рисованных фильмов. – 10-й вып. – М.: Искусство, 1974. – 223 с.
54. Фришман И.И. Методика работы педагога дополнительного образования: учебное пособие для студентов высших педагогических учебных заведений. – М.: Академия, 2001. – 160 с.

Примерная тематика сюжетных упражнений с использованием разных материалов и анимационных технологий

Такие сюжетные упражнения являются творческими проектами, которые помогают ребятам в процессе игры открывать для себя волшебные секреты анимации и работают на укрепление детского интереса и мотивации к работе над фильмом.

1. «Наши ручки». Ребята снимают собственные руки покадрово (каждый небольшой сдвиг фиксируется как фотография). Задача найди в сюжете свою ручку на экране.
2. «Живой рисунок». Дети рисуют под камерой по очереди, постепенно получая общий рисунок. Производится покадровая съемка, например, появляется трава и постепенно вырастает и расцветает цветок.
3. «Волшебные цепочки». Покадровая съемка фигур, созданных из цепочек. Дети трансформируют фигурки.
4. «Бумажные превращения». Под камерой располагается бумажный лист, который постепенно (за 8 приемов – фаз) сминается, превращаясь в комок. Педагог использует «обратную съемку» при монтаже, и дети видят, как смятая бумага распрямляется в ровный бумажный лист.
5. «Пластилиновые превращения». Каждый ребенок лепит свою фигурку. Под камерой покадрово автор ломает свою фигурку, превращая в кусок пластилина. Педагог использует «обратную съемку» при монтаже, и дети видят, что фигурки сами появляются из куска пластилина.
6. «Снежинки». Дети рисуют фон и все вместе двигают снежинки. Задача – всем убирать (прятать) руки с фона в момент съемки.
7. «Живые предметы». Оживляем коробочки, ножницы, карандаши, пуговицы и др.
8. «Любимые игрушки». Дети приносят свои игрушки и снимают сюжеты с их участием.
9. «Мультикулинария». Оживляем фрукты, ягоды, конфеты, печенье. Печем и варим под камерой и т.д.
10. «Фигурки из листьев». Снимается творческий процесс создания персонажей из природного материала.
11. «Живая веревочка». Создаем движение веревочки под камерой – скручиваем, перегибаем, образуем фигуры.
12. «Сыпучие картинки». Выполняются из различных сыпучих материалов (манки, соли, чая, речного песка, бусинок и др.). Ребята фантазируют, создают различные образы.
13. «Проволочные истории». Упражнения из мягкой проволоки.
14. «На кого похожа буква», «Веселый счет». Анимационные упражнения для младших школьников помогают ребенку освоить счет и выучить алфавит.

Снятые покадрово сюжетные упражнения непосредственно после съемки педагог демонстрирует на фотокамере или в компьютерной программе.

Наглядные материалы:

- детские книги из серии «Фильм-сказка»;
- журналы комиксов;
- наглядные пособия из фондов студии и музея (сценарии, раскадровки, персонажи и фоны, материалы студии «Союзмультфильм» и др.).

Видеоматериалы:

- сборники мультфильмов Центра анимационного творчества «Перспектива», Ярославль, Россия, 2000-2016 гг.;
- сборники мультфильмов детской студии «ААА», Аннеси, Франция;
- сборники мультфильмов «Анима», Дрезден, Германия, 2001-2002 гг.;
- мультфильмы Федора Хитрука «Фильм, фильм, фильм»;
- мультфильмы Александра Петрова «Кот в колпаке», «Добро пожаловать!», «Корова»;
- мультфильмы Алексея Демина «Кошки под дождем»;
- мультфильмы Гарри Бардина «Чуча»;
- мультфильмы Михаила Тумели «Волшебная свирель»;
- мультфильмы Фредерика Бака «Крак», Канада;
- мультфильм Марко Магалаеса «Анимация», Бразилия;
- мультфильмы Ника Парка «Невероятные приключения Уолласа и Громита», Великобритания;
- сборники мультфильмов «Карусель», Союзмультфильм, 2010-2016 гг.
- подборка сюжетов, снятых обучающимися центра анимационного творчества «Перспектива» для телеканала «Карусель», программа «Мультстудия», выпуск 2013-2015гг.