

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

«МультЭкспресс»

(возраст детей – 7-11 лет, срок реализации 2 года)

Составитель:
педагог дополнительного образования
Гафиятуллина Мария Александровна,
Фонарев Анатолий Геннадьевич

Ярославль
2025

Пояснительная записка

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «МультЭкспресс» адресована детям младшего школьного возраста и предлагает в игровой форме познакомиться с процессом создания анимационных фильмов, научиться создавать свой мультфильм. Не случайно название программы – «МультЭкспресс»: в короткие сроки дети знакомятся с огромным увлекательным миром анимации, незаметно становясь грамотными зрителями и творческими авторами, разбирающимися в хитросплетениях анимационной деятельности.

Программа относится к *художественной направленности*. Разработана для детей, не имеющих опыта создания мультфильма и организованных групп школьников. Реализуется в МОУ ДО ЦАТ «Перспектива» с 2021 года.

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».

Программа также ориентирована на задачи национального проекта «Образование».

Актуальность

Одна из главных задач педагогики в современном мире – научить ребёнка выражать свои мысли, выражать себя. Таким образом, человек находит свое место в обществе, т.е. углубляет социализацию личности, развивает чувство причастности к окружающему миру. Источником причастности становится общая деятельность, опыт межличностного взаимодействия, в нашем случае, - процесс работы над анимационным фильмом. Маленькие авторы при помощи анимации показывают зрителям то, что их волнует и интересует, раскрывают темы, связанные с историей и современностью, экологией, экранизируют сказки, стихи, песни, произведения классической и современной литературы и т.д. Также в процессе создания своего фильма дети знакомятся с различными профессиями, связанными с анимационной деятельностью.

Искусство анимации в настоящее время переживает новое рождение. Кроме традиционного использования в кино, оно стало находить свое применение в индустрии развлечений (создание компьютерных игр), рекламе (мультипликационные заставки, рекламные ролики), в промышленности (компьютерные макеты и действующие модели технологических процессов). Создавая мультфильм, дети в своей деятельности постоянно совмещают и объединяют в одно целое все его творческие и технические компоненты: драматургию, рисунок, прикладное творчество, музыку, движение, и изучение новых компьютерных технологий.

Анимация – прекрасное средство массовой информации, которое нашло свое применение в искусстве, рекламе и технике. Возможность самовыражения с использованием видеокамеры, новых технологий и др. современных технических средств, внедрение их в обучение делают анимацию доступным, необходимым и современным педагогическим средством, интересным видом деятельности для детей младшего школьного возраста.

Выразительные средства мультипликации являются наиболее доступными для детского возраста, стимулируют творческую активность и раскрепощают мышление, помогая в общении. - В ходе использования в комплексе традиционных видов искусства, детям предоставляется возможность получить совершенно новое современное художественное произведение, проявить свое экранное творчество – создать анимационный фильм, который интересен как самим маленьким авторам, так и их ровесникам, одноклассникам и, конечно же, родителям.

Отличительные особенности

ДООП «МультЭкспресс» является подготовительным этапом для ДООП «Анимация от А до Я», «Мы сами делаем кино», «Практикум съемочного процесса».

В процессе обучения дети познают не только анимационную базу, но и развивают мелкую моторику, художественные навыки, технические навыки, необходимые в других видах деятельности. Данная программа разработана в соответствии с требованиями дополнительного образования и педагогики в целом. Она предусматривает эстетическое воспитание и развитие детей в соответствии с возрастным и индивидуальным психофизиологическим развитием, подготовку их к самостоятельной трудовой деятельности. Это обуславливается комплексным характером программы, в рамках которой дети наряду с навыками по созданию анимационных фильмов, получают возможность развития художественных способностей и эстетического вкуса.

Тематика создаваемых мультфильмов или анимационных зарисовок: природа, краеведение, гражданско-патриотическая тематика и т.д. позволяет детям не только знакомиться с анимацией, но и приобретать знания из других областей научного знания.

Также программой предусмотрены просмотры классики отечественной и зарубежной мультипликации. Показы организуются в конце каждого занятия. Если мультфильм продолжительный – просмотры идут несколько занятий. По окончании мультфильма следует небольшая беседа на тему работы. Таким образом, воспитывается грамотный, внимательный зритель.

Программой предусмотрена профориентационная работа – на занятиях обучающиеся знакомятся с такими профессиями отрасли кино и анимации, как художник-аниматор, сценарист, оператор, звукооператор, монтажер, а также пробуют себя в этих видах деятельности.

Цель программы: развитие творческого потенциала средствами анимации.

Задачи:

Обучающие:

- Знакомство с элементарными теоретическими знаниями по анимации, анимационными технологиями.

Развивающие:

- Развитие творческих способностей и мелкой моторики.

Воспитательные:

- Формирование коммуникативных навыков и духовно-нравственных качеств.

Адресность

Программа адресована детям, не имеющим опыта анимационной деятельности и организованным группам младшего школьного возраста (7-11 лет).

Режим занятий и срок освоения программы

Программа рассчитана на 2 года обучения по 72 часа ежегодно (2 часа в неделю).

Объем программы – 144 часа.

Форма организации занятий – групповые занятия.

Особенности комплектования групп: наполняемость групп 7 – 13 человек.

Формы работы: беседа, обсуждение, игра, презентация, творческий проект, практическая работа.

Формы аттестации: викторина, собеседование, демонстрация работ, анализ и обсуждение, практическое задание.

Ожидаемые результаты:

В конце первого года обучения ребёнок должен знать:

- технику безопасности на занятиях;
- этапы создания анимационного фильма;
- основы разработки сценария;
- способы работы с различными материалами, необходимыми для создания фильма в технике «перекладка» (бумага, картон) и полубъемной технике (пластилин);
- технологию работы с сыпучими материалами.

Должен уметь:

- распределять обязанности при создании фильма;

- работать по готовому сценарию;
- работать в программе для съемки фильма (Dragonframe, PSRemout, AnimaShooter, AnimatorDV, Adobe Premiere, Stop Motion Studio); **ДОБАВИТЬ!!!!**
- создавать персонажей и декораций для фильма технике «перекладка» и в полубъемной технике, работать с сыпучими материалами.

*В конце второго года обучения ребёнок должен **знать**:*

- общие сведения по истории кино и анимации;
- особенности написания и оформления сценария анимационного фильма;
- теоретические основы создания режиссёрского сценария – раскадровки;
- особенности работы над персонажем и фоном в технике плоской перекладки, объема и полубъема;
- формулу движения объектов в мультфильме;
- понятие кадра, плана в мультфильме;
- значение звука и титров.

*Должен **уметь**:*

- использовать различные материалы для создания образа, композиции, фильма;
- работать в парах и малых группах над фильмом на всех этапах его создания;
- работать на съемочном оборудовании;
- создавать персонажей и фон в различных техниках;
- осуществлять простейший монтаж с наложением титров;
- осуществлять звуковое оформление фильма (подбор звуков, шумов, музыки).

Принципы организации образовательной деятельности

Успешная реализация программы и решение поставленных задач возможно только при использовании открытых педагогикой принципов и методов обучения.

- *Принцип креативности* (реализация собственных творческих потребностей).
- *Принцип доступности и индивидуализации* (простота, соответствие возрастным и индивидуальным способностям).
- *Принцип наглядности* (иллюстративность, наличие дидактических материалов).
- *Принцип систематичности* (непрерывность и регулярность занятий).

При построении курса использовались следующие педагогические **методы**:

- *Метод свободного выбора* (свободная беседа, выбор действия, выбор способа действия, свобода творчества).
- *Активные методы* (деятельностный, обсуждение в группах, парах).
- *Методы, направленные на самопознание и развитие* (интеллекта, воображения, эмоций, общения, самооценки и взаимооценки).

Содержание программы
Учебно-тематический план
1 год обучения

Название разделов и тем.	Количество часов			Формы аттестации / контроля / викторина
	всего	практика	теория	
Вводное занятие. Знакомство. Инструктаж по технике безопасности в съемочной мастерской.	2	1	1	викторина
Тема 1. История анимации				
1.1 Что такое анимация?	2	1	1	Беседа, опрос
1.2 История развития анимации от её возникновения до наших дней	2	1	1	Беседа, опрос
Тема 2. Основы драматургии				
2.1 Основы разработки сценария (основные понятия)	2	1	1	Беседа, опрос
2.2 Литературный практикум	2	1	1	Практическое задание
Тема 3. Изобразительная деятельность в анимации				
3.1 Знакомство с техникой «перекладка»	4	3	1	Беседа, опрос
3.2 Работа над сюжетом в технике «перекладка»	8	6	2	Практическое задание
Тема 4. Прикладное творчество в анимации				
4.1 Особенности работы в полуюбъемной технике	2	1	1	Беседа, опрос
4.2 Работа над сюжетом в полуюбъемной технике	8	6	2	Практическое задание
Тема 5. Процесс съемки				
5.1 Знакомство с устройством анимационного станка	2	1	1	Беседа, опрос, викторина
5.2 Съёмочный процесс	14	10	4	Практическое задание
Тема 6. Движение - основа анимации				
6.1 Технология работы с сыпучими материалами	2	1	1	Беседа, опрос
6.2 Съёмка сюжета сыпучими материалами	2	1	1	Практическое задание
Тема 7. Звуковое оформление фильм				
7.1 Разнообразие звуков и способы их извлечения.	2	1	1	Беседа, опрос
7.2 Технология звукозаписи.	4	3	1	Практическое задание
Тема 8. Анимация в моем смартфоне				
8.1 Знакомство с программой для съемки на мобильный телефон Stop Motion Studio	2	1	1	Беседа, опрос
8.2 Работа над сюжетом	10	8	2	Практическое задание
Итоговое занятие. Просмотр работ.	2	2	0	Выставка, анализ и обсуждение готовых работ
ИТОГО:	72	46	26	

2 год обучения

Название разделов и тем.	Количество часов			Формы аттестации / контроля
	всего	практика	теория	
Вводное занятие. Инструктаж по технике безопасности в съемочной мастерской.	2	1	1	Викторина
Тема 1. История анимации				
1.1 Этапы развития анимационного искусства	2	1	1	Беседа, опрос
1.2 Изготовление анимационных исторических игрушек	2	1	1	Практическое задание
Тема 2. Основы драматургии				
2.1 Структура сценария. Основные понятия	2	1	1	Беседа, опрос
2.2 Создание режиссёрского сценария – раскадровки	4	3	1	Практическое задание
Тема 3. Изобразительная деятельность в анимации				
3.1 Рисунок - основа анимации. Рисованная анимация.	4	2	2	Беседа, опрос
3.2 Работа в технике рисованной анимации	8	6	2	Практическое задание
Тема 4. Прикладное творчество в анимации				
4.1 Особенности работы в объемной технике	2	1	1	Беседа, опрос
4.2 Работа над сюжетом в объемной технике	8	6	2	Практическое задание
Тема 5. Процесс съемки				
5.1 Инструктаж по работе со съемочной техникой.	2	1	1	Беседа, опрос
5.2 Съёмочный процесс	8	6	2	Практическое задание
Тема 6. Движение - основа анимации				
6.1 Особенности изображения движения в рисунке. Фазы движения.	2	1	1	Беседа, опрос
6.2 Работа над изображением фаз движения	6	4	2	Практическое задание
Тема 7. Специфика языка кино				
7.1 Монтаж. Значение и классификация.	8	6	2	Беседа, опрос
7.2 Титры. Понятие «титры» их назначение.	4	4	2	Практическое задание
Тема 8. Звуковое оформление фильма				
8.1 Работа над тематическим проектом по звуковому оформлению	6	3	3	Беседа, опрос
Итоговое занятие. Диагностика.	2	2	0	Выставка, анализ и обсуждение готовых работ
ИТОГО:	72	49	23	

Содержание учебно-тематического плана

1 год обучения

Вводное занятие. Инструктаж процесса киносъемки.

Цель: определение у обучающихся уровня творческого развития на начало учебного года, знакомство с техникой безопасности.

Теория: инструктаж по ТБ. Экскурсия в съемочную.

Практика: игры на знакомство, на групповую динамику. Игра-упражнение с ладошками под включенной камерой «Что видит глаз (объектив) камеры?».

Тема 1. История анимации.

1.1 Что такое анимация?

Цель: знакомство с анимацией.

Теория: основные понятия об анимации и различных техниках создания мультфильмов.

Практика: игра «Фантазия». Цель – создание персонажа из предложенных материалов. Игры-загадки на закрепление видов анимации и основных технических составляющих.

1.2 История развития анимации от её возникновения до наших дней

Цель: знакомство с историей анимации

Теория: история создания первого мультфильма. Разбор этапов работы над фильмом.

Практика: изготовление исторических анимационных игрушек. Тауматроп.

Тема 2. Основы драматургии.

2.1 Основы разработки сценария (основные понятия)

Цель: знакомство с основами создания сценария.

Теория: понятие «сценарий».

Практика: сюжетные игры.

2.2 Литературный практикум

Цель: применение на практике изученной теории.

Теория: понятие «сценарий», «сюжет», «раскадровка».

Практика: упражнения в составлении маленьких историй, и оформление сказок в картинках.

Тема 3. Изобразительная деятельность в анимации.

3.1 Знакомство с техникой «перекладка»

Цель: знакомство с техникой плоскостной перекладки.

Теория: особенности техники и изготовления персонажей. Понятие «персонаж», главные и второстепенные персонажи.

Практика: создание собственного персонажа в технике «перекладка»

3.2 Работа над сюжетом в технике «перекладка»

Цель: создание материала для съемки сюжета в изучаемой технике

Теория: распределение обязанностей при изображении фильма (художник-постановщик, фазовщик, заливщик и др.) Понятие «фон», его назначение.

Практика: Определение индивидуальных внешних особенностей персонажей и их характеров, выбор техники изготовления, подготовка персонажа для съемки (лица, руки, глаза и т.п.). Создание фона. Работа над сюжетом в технике «перекладка».

Тема 4. Прикладное творчество в анимации.

4.1 Особенности работы в полубъемной технике

Цель: знакомство с полубъемной техникой.

Теория: особенности техники и изготовления персонажей. Определение материала для изготовления персонажей (пластилин, картон, природный материал и т.п.).

Практика: создание собственного персонажа в полубъемной технике. Тема: «Мой автопортрет».

4.2 Работа над сюжетом в полубъемной технике

Цель: создание материала для съемки сюжета в изучаемой технике

Теория: Анализ внешних особенностей персонажей на примере знакомых и любимых объемных мультфильмов.

Практика: Работа над видеооткрытками в полуобъемной технике. Разработка и изготовление необходимых деталей для крупных планов лица (губы, глаза, брови и т.п.).

Тема 5. Процесс съемки.

5.1 Знакомство с устройством анимационного станка

Цель: знакомство с устройством съёмочного оборудования.

Теория: подготовка к съемке. Знакомство с устройством анимационного станка.

Практика: знакомство с программой для съемки. Выполнение упражнений. Контроль и управление настройками при работе в программе.

5.2 Съёмочный процесс

Цель: знакомство со съёмочным процессом.

Теория: Изучение динамики (движения) объектов в процессе съемки, разделение движения на фазы. Понятия кадра и эпизода, композиции кадра, глубины резкости, цвет и свет.

Практика: Работа персонажа на крупных средних и общих планах. Просмотр отснятого эпизода с целью увидеть результат проделанной работы и проанализировать его.

Тема 6. Движение - основа анимации.

6.1 Технология работы с сыпучими материалами

Цель: знакомство с особенностями работы с сыпучими материалами.

Теория: Особенности работы сыпучими материалами. Виды сыпучих материалов (соль, чай, песок и т.п.)

Практика: подготовка к предстоящей съемке упражнения. Просмотр мультфильмов фильмов в данной технике.

6.2 Съемка сюжета сыпучими материалами

Цель: освоение техники работы с сыпучим материалом.

Теория: Изучение динамики (движения) объектов в процессе съемки, разделение движения на фазы. Понятия кадра и эпизода, композиции кадра, глубины резкости, цвет и свет.

Практика: Работа сыпучими материалами. Создание движения под камерой. Упражнение «Превращение». Работа с верхним и нижним светом. Оформление рабочих материалов.

Тема 7. Звуковое оформление фильма.

7.1 Разнообразие звуков и способы их извлечения.

Цель: определение значения музыки и звуков в фильме

Теория: разнообразие звуков и способы их извлечения. Значение музыки в анимации.

Практика: игры-упражнения на извлечение различных звуков, в том числе с помощью предметов.

7.2 Технология звукозаписи.

Цель: определение необходимого звукового оформления анимационного сюжета

Теория: звуковое оформление фильма.

Практика: определение необходимого звукового оформления для каждого эпизода будущих сюжетов. Запись со звукооператором в студии нескольких вариантов озвучки. Самые удачные работы сохраняются для монтажа.

Тема 8. Мультфильм в моем смартфоне.

8.1 Знакомство с программой Stop Motions Studio. Работа над съемкой мультфильма при помощи мобильного телефона.

Цель: Знакомство с альтернативными способами съемки мультфильма: освоение техники съемки с помощью мобильного телефона.

Теория: Знакомство с основными функциями программного обеспечения. Понятия кадра и эпизода, композиции кадра, глубины резкости, цвет и свет.

Практика: Практическое освоение функций программного обеспечения. Работа под камерой мобильного телефона. Создание движения под камерой. Работа с верхним и нижним светом. Оформление рабочих материалов.

Итоговое занятие.

Цель: подведение итогов. Просмотр и обсуждение выполненной работы

Практика: Просмотр снятых эпизодов мультфильма на занятиях, их обсуждение, анализ удачных и неудачных моментов.

По завершению работы над проектом проводится коллективный просмотр готового проекта и видеоматериалов по его созданию. Лучше всего пригласить на этот просмотр родителей, устроить чаепитие и обсуждение мультфильмов, подвести итоги по проделанной работе. Оформление небольшой выставки персонажей мультфильмов.

2 год обучения

Введение. Вводный инструктаж процесса киносъемки.

Цель: повторение правил ТБ при работе со съемочным оборудованием.

Теория: инструктаж по ТБ. Экскурсия в съемочную. Основные элементы мультфильма. Материалы необходимые для создания героя мультфильма. Знакомство с оборудованием для съемки мультфильма. Кто участвует в создании мультипликационного фильма (знакомство с профессиями).

Практика: практикум работы со съемочной мастерской, осветительной и звукозаписывающей техникой. Игры-загадки на закрепление видов анимации и основных технических составляющих.

Тема 1. История анимации.

1.1 Этапы развития анимационного искусства

Цель: углубление знаний об истории анимации

Теория: история возникновения кино. Значение анимации в современном обществе.

Практика: Наброски – рисуем движение в карандаше.

1.2 Изготовление анимационных исторических игрушек

Цель: знакомство с анимационными историческими игрушками

Теория: Демонстрация работы аппаратов, предшествующих появлению кино. Оптические игрушки – зоотроп (барабан с прорезями, через которые в процессе вращения можно наблюдать движение, предварительно изображенное по фазам на ленте).

Практика: создание динамической игрушки.

Тема 2. Основы драматургии.

2.1 Структура сценария. Основные понятия

Цель: составление сценария.

Теория: понятие «сценарий», «сюжет»

Практика: упражнения в составлении маленьких историй, и оформление сказок в картинках. Выбор сюжета для мультфильма.

2.2 Создание режиссёрского сценария – раскадровки

Цель: создание раскадровки.

Теория: понятие «раскадровка».

Практика: составление раскадровки и разработка сценария как основы будущего мультфильма с помощью педагога. Определение количества персонажей и эпизодов с ними (количество фонов). Работа над раскадровкой. Сюжетные игры

Тема 3. Изобразительная деятельность в анимации.

3.1 Рисунок - основа анимации. Рисованная анимация

Цель: знакомство с рисованной анимацией

Теория: рисунок – основа анимации. Альбомный метод. Приспособления, инструменты, материалы. 12 принципов анимации Уолта Диснея.

Практика: технология работы альбомным методом. Персонажи и фоны в рисунке альбомным методом. Понятие «персонаж», главные и второстепенные персонажи. Техники изготовления рисованных персонажей Анализ внешних особенностей персонажей на примере знакомых мультфильмов.

Тема 4. Прикладное творчество в анимации.

4.1 Особенности работы в объемной технике

Цель: знакомство с объёмной техникой.

Теория: объемные персонажи и декорации. Особенности объемного персонажа. Куклы и предметы в анимации. Анализ внешних особенностей персонажей на примере знакомых и любимых объемных мультфильмов («Варежка», «Кто сказал «Мяу»», «38 попугаев» и т.п.). Анализ их характеров и возможностей (злой, добрый, веселый, грустный, завистливый, храбрый, волшебный).

Практика: определение индивидуальных внешних особенностей персонажей и их характеров, в объемной технике. Изготовление персонажа для съемки. Определение материала для его изготовления (пластилин, картон, природный материал и т.п.).

4.2 Работа над сюжетом в объемной технике

Цель: освоение приёмов объёмной техники.

Теория: декорация - «фон» в объемной анимации. Анализ фонов-декораций на примере эпизодов из мультфильмов («Варежка», «Кто сказал «Мяу»», «38 попугаев» и т.п.). Особенности работы с полуобъемными и многоярусными фонами.

Практика: разработка и изготовление необходимых деталей для крупных планов лица (губы, глаза, брови и т.п.). Технология изготовления декораций.

Тема 5. Процесс съемки.

5.1 Инструктаж по работе со съёмочной техникой.

Цель: повторение правил работы со съёмочным оборудованием.

Теория: инструктаж по работе со съёмочной техникой. Подготовка к съемке.

Практика: использование закрепляющих средств для съёмных объектов (клей, пластилин, скотч, клячка).

5.2 Съёмочный процесс

Цель: совершенствование навыков съёмки.

Теория: изучение динамики (движения) объектов в процессе съемки, разделение движения на фазы. Понятия кадра и эпизода, композиции кадра, глубины резкости, цвет и свет. Работа персонажа на крупных средних и общих планах.

Практика: Съёмка эпизодов мультфильма. В конце занятия предполагается просмотр сделанного эпизода, чтобы увидеть результат проделанной работы и проанализировать его.

Тема 6. Движение - основа анимации.

6.1 Особенности изображения движения в рисунке. Фазы движения.

Цель: знакомство с понятием «фазы движения».

Теория: формула движения объектов в мультфильме. Основные правила движения.

Практика: телесные пластические упражнения на движение («Червячок», «Цыпленок», «Кукла» и т.п.). Передвижение персонажей в кадре на фоне (с помощью педагога), соответственно раскадровке.

6.2 Работа над изображением фаз движения

Цель: применение знаний о фазах движения на практике.

Теория: фазы движения.

Практика: игры-упражнения на движение с помощью предметов, игра под камерой с пластилином «Превращение». Упражнения на динамику под камерой и без нее (например: шарик медленно взлетает – мячик быстро падает, далеко или близко, вырос или уменьшился).

Тема 7. Специфика языка кино.

7.1 Монтаж. Значение и классификация.

Цель: знакомство с понятием «монтаж».

Теория: понятие «монтаж», его назначение. Понятие кадра и эпизода. Планы в монтаже (общий, средний, крупный и деталь). Монтажный стол и основные настройки в Adobe Premiere Pro.

Практика: игра на усвоение принципов монтажа «Расскажи свою сказку» (разрезные картинки), более сложный вариант «Кадры перепутались» (иметь наличие картинок к нескольким разным сюжетам). Присутствие на этапе монтажа своего фильма, чтобы была понятна необходимость этой работы.

7.2 Титры. Понятие «титры» их назначение.

Цель: знакомство с понятием «титры»

Теория: понятие «титры» их назначение. Виды титров. Демонстрация и анализ разнообразных титров в профессиональных и детских мультфильмах.

Практика: способы изготовления надписей в общей технике мультфильма (или отличной от нее). Съемка появления титров на экране. Оформление рабочих материалов названия и титров.

Тема 8. Звуковое оформление фильма.

8.1 Работа над тематическим проектом по звуковому оформлению

Цель: определение необходимого звукового оформления для будущего мультфильма.

Теория: значение музыки в анимации. Анализ на примере эпизодов знакомых мультфильмов. («Фантазия» Диснея, «Щелкунчик», «Картинки с выставки» по музыке Мусоргского, «Летучий корабль» и т.п.) Голос персонажа — его характер (напр., м/ф «Необыкновенный концерт», «Дюймовочка»).

Итоговое занятие.

Цель: подведение итогов.

Практика: Просмотр снятых эпизодов мультфильма на занятиях, их обсуждение и анализ.

По завершению работы над проектом проводится коллективный просмотр готового проекта и видеоматериалов по его созданию.

Календарный учебный график

1 год обучения

№	Дата	Тема занятия	К-во часов	Форма занятия	Форма аттестации и контроля
1	сентябрь	Вводное занятие. Инструктаж по технике безопасности в съемочной мастерской.	2	Беседа	Викторина
2		Что такое анимация? История создания первого мультфильма.	2	Беседа, презентация, кинопоказ,	Беседа, опрос
3		Изготовление анимационных исторических игрушек. Тауматроп.	2	Практическая работа, мастер-класс	Практическое задание
4	октябрь	Особенности написания сценария анимационного фильма.	2	Беседа, презентация, игра	Практическое задание
5		Главные и второстепенные персонажи, их роль в сюжете.	2	Беседа, презентация, практическая работа	Беседа, опрос
6		Знакомство с устройством анимационного станка.	2	Беседа, презентация, игра	Беседа, опрос, викторина
7		Знакомство с техникой «перекладка». Особенности данной техники.	2	Беседа, презентация, практическая работа	Беседа, опрос
8	ноябрь	Понятие персонаж, его особенности. Создание собственного персонажа.	2	Беседа, игра, практическая работа	Практическое задание
9		Понятие фон в мультфильме и технология его изготовления.	2	Беседа, игра, практическая работа	Практическое задание
10		Управление настройками в программе для съёмки. Выполнение упражнений.	2	Беседа, практическая работа	Практическое задание, викторина
11		Работа над сюжетом в технике «перекладка».	2	Практическая работа	Демонстрация, обсуждение работ

12	декабрь	Работа над сюжетом в технике «перекладка».	2	Практическая работа	Демонстрация, обсуждение работ
13		Съемка сюжета в технике перекладка. Общие планы.	2	Практическая работа	Демонстрация, обсуждение работ
14		Съемка сюжета в технике перекладка. Общие планы.	2	Практическая работа	Демонстрация, обсуждение работ
15		Съемка сюжета в технике перекладка. Крупные планы.	2	Практическая работа	Демонстрация, обсуждение работ
16		Особенности работы в полубъемной технике.	2	Беседа, презентация, практическая работа	Беседа, опрос
17	январь	Создание героев в полубъемной технике.	2	Практическая работа	Демонстрация, обсуждение работ
18		Создание фона в полубъемной технике.	2	Беседа, презентация, практическая работа	Демонстрация, обсуждение работ
19		Работа над сюжетом в полубъемной технике	2	Практическая работа	Демонстрация, обсуждение работ
20	февраль	Работа над сюжетом в полубъемной технике	2	Практическая работа	Демонстрация, обсуждение работ
21		Съемка сюжета в полубъемной технике. Общие планы.	2	Практическая работа	Демонстрация, обсуждение работ
22		Съемка сюжета в полубъемной технике. Общие планы.	2	Практическая работа	Демонстрация, обсуждение работ
23		Съемка сюжета в полубъемной технике. Крупные планы.	2	Практическая работа	Демонстрация, обсуждение работ
24	март	Технология работы с сыпучими материалами.	2	Беседа, игра, практическая работа	Беседа, опрос
25		Съемка сюжета сыпучими материалами. «Метаморфозы».	2	Игра, практическая работа	Демонстрация, обсуждение работ
26		Понятие эмоции. Особенности передачи эмоций художником.	2	Беседа, игра, практическая работа	Беседа, опрос
27		Понятие цвета. Цвет как инструмент передачи настроения.	2	Беседа, игра, практическая работа	Беседа, опрос
28	апрель	Разнообразие звуков и способы их извлечения.	2	Беседа, игра, практическая работа	Беседа, опрос
29		Технология звукозаписи.	2	Беседа, презентация, практическая работа	Беседа, опрос
30		Особенности съемки мультфильма на мобильный телефон	2	Беседа, презентация, практическая работа	Беседа, опрос
31		Знакомство с программой для съемки мультфильма при помощи мобильного телефона Stop Motion Studio	2	Беседа, презентация, практическая работа	Беседа, опрос
32		Работа над сюжетом для съемки мультфильма на мобильный телефон	2	Практическая работа	Демонстрация и обсуждение работ
33	май	Работа над сюжетом для съемки мультфильма на мобильный телефон	2	Практическая работа	Демонстрация и обсуждение работ

34		Работа над съемкой мультфильма на мобильный телефон	2	Практическая работа	Демонстрация и обсуждение работ
35		Работа над съемкой мультфильма на мобильный телефон	2	Практическая работа	Демонстрация и обсуждение работ
36		Просмотр работ. Чаепитие.	2	Итоговое обсуждение и демонстрация работы	

2 год обучения

№	Дата	Тема занятия	К-во часов	Форма занятия	Форма аттестации и контроля
1	сентябрь	Инструктаж по технике безопасности в съемочной мастерской.	2	Беседа	Викторина
2		Этапы развития анимационного искусства.	2	Беседа, демонстрация мультфильмов	Собеседование
3		Изготовление анимационных исторических игрушек. Динамическая игрушка.	2	Беседа, игра, практическая работа	Демонстрация и обсуждение работ
4	октябрь	Повторение. Структура сценария. Основные понятия.	2	Обсуждение, игра	Собеседование
5		Создание литературного сценария собственного фильма.	2	Беседа, игра, практическая работа	Собеседование
6		Создание режиссёрского сценария – раскадровки.	2	Беседа, игра, практическая работа	Демонстрация и обсуждение работ
7		Рисунок – основа анимации. Рисованная анимация.	2	Беседа, игра, практическая работа	Собеседование
8	ноябрь	Альбомный метод. Его особенности.	2	Беседа, практическая работа	Подведение итогов, обсуждение и демонстрация работы
9		12 принципов анимации Уолта Диснея. Выполнение упражнения в технике рисованная анимация.	2	Беседа, игра, практическая работа	Демонстрация и обсуждение работы
10		Выполнение упражнения в технике рисованная анимация.	2	Беседа, практическая работа	Демонстрация и обсуждение работы
11		Ожившая живопись. Особенности техники и демонстрация мультфильмов.	2	Беседа, практическая работа	Собеседование
12	декабрь	Объемная анимация. Демонстрация мультфильмов в данной технике.	2	Беседа, игра	Собеседование
13		Создание героев в технике объемной анимации.	2	Беседа, игра, практическая работа	Демонстрация и обсуждение работы
14		Работа над сюжетом в технике объемная анимация.	2	Практическая работа	Демонстрация и обсуждение работы
15		Объемный фон – декорации и их изготовление.	2	Практическая работа	Демонстрация и обсуждение работы
16		Изготовление декораций для мультфильма в технике объемной анимации.	2	Практическая работа	Демонстрация и обсуждение работы
17	январь	Инструктаж по работе со съемочной техникой.	2	Беседа, игра-повторение,	Собеседование

				практическая работа	
18		Понятие композиции кадра, глубины резкости, цвет и свет. Съемка сюжета.	2	Беседа, игра, практическая работа	Демонстрация и обсуждение работ
19		Понятия «крупный, средний и общий план». Съемка сюжета.	2	Беседа, практическая работа	Демонстрация и обсуждение работ
20	февраль	Изображение крупных планов. Мимика персонажа.	2	Беседа, игра, практическая работа	Демонстрация и обсуждение работ
21		Средний и общий план – работа персонажа.	2	Беседа, практическая работа	Демонстрация и обсуждение работ
22		Съемка сюжета. Демонстрация, исправление ошибок.	2	Практическая работа	Демонстрация и обсуждение работ
23		Особенности изображения движения в рисунке.	2	Беседа, игра, практическая работа	Собеседование
24	март	Понятие фазы движения.	2	Беседа, игра, практическая работа	Подведение итогов, демонстрация работ
25		Формула движения объектов в мультфильме.	2	Беседа, игра, практическая работа	Демонстрация и обсуждение работы
26		Работа над изображением фаз движения	2	Практическая работа	Демонстрация и обсуждения работ
27		Монтаж. Значение монтажа. Классификации монтажа.	2	Беседа, практическая работа	Собеседование
28	апрель	Монтажный стол и основные настройки в Adobe Premiere Pro.	2	Практическая работа	Демонстрация и обсуждения работ
29		Понятие кадра и эпизода.	2	Практическая работа	Демонстрация и обсуждения работ
30		Планы в монтаже (общий, средний, крупный и деталь).	2	Практическая работа	Демонстрация и обсуждения работ
31		Титры. Понятие «титры» их назначение.	2	Беседа, практическая работа	Демонстрация и обсуждение работ
32		Способы изготовления надписей в общей технике мультфильма.	2	Беседа, практическая работа	Демонстрация и обсуждение работ
33	май	Изготовление собственных титров.	2	Практическая работа	Демонстрация и обсуждение работ
34		Запись звука, подбор шумов и музыки.	2	Практическая работа	Обсуждение работы
35		Работа над тематическим проектом по звуковому оформлению.	2	Практическая работа	Обсуждение работы
36		Просмотр и обсуждение выполненной работы. Диагностика.	2	Беседа, игра	Итоговое обсуждение и демонстрация работы

Условия реализации программы

Материально-техническое обеспечение программы

Помещение

Для успешной реализации программы необходимо иметь:

1. Кабинет для занятий, в котором находятся рабочие столы со стульями, 1-2 съемочных места, зона для динамических пауз и место для хранения материалов.
2. Зал для проведения праздников, просмотров, развлечений с местами для зрителей.

Программное обеспечение

- Программа для монтажа: Adobe Premiere Pro;
- Программы для съемки: AnimaShooter, AnimatorDV, Adobe Premiere, Stop Motion Studio;
- Дополнительные программы: Adobe Photoshop,

Оборудование

Для работы потребуются следующие технические средства:

1. Съемочная техника для фиксации (съемки) сюжетов:

- фотоаппарат;
- видеокамера;
- съемочный стол;
- штатив;
- мобильный телефон;
- компьютер.

2. Проекционная техника для просмотра отснятых материалов:

- видеопроектор и экран;
- компьютер.

3. Видеомонтажная техника для монтажа фильма:

- компьютер.

4. Звукозаписывающая техника

- микрофон;
- диктофон;
- компьютер.

5. Звуковоспроизводящая техника

- музыкальные колонки;
- компьютер.

Методическое обеспечение

Используемые образовательные технологии:

Технология ИКТ на занятиях анимацией - это неотъемлемая часть образовательного процесса. Осуществляя деятельностный подход, ИКТ дают возможности каждому обучающемуся стать значимым, почувствовать радость творчества. 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. Обучающиеся знакомятся с техникой безопасности при индивидуальной и коллективной работе с оборудованием. 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. Организация совместной деятельности педагога и обучающегося дает возможность самостоятельного выбора, например, способов реализации идеи, выбора сюжета для съемки и др.

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, лучшему усвоению материала.

Применение *групповых технологий* даёт обучающимся возможность выбора наиболее интересных им ролей, например: режиссёр, художник, аниматор, оператор, монтажёр. В процессе работы также возможна смена ролей. Работа в группе предполагает совместную организацию действий, развивает коммуникацию, взаимопомощь и взаимопонимание. Обучение должно быть связано с темами, которые интересуют каждого обучающегося по отдельности или в группе. Ребенок вовлекается в реальные и близкие ему ситуации, проживает их на собственном опыте, находит методы решения задач и так осваивает навыки и компетенции, новые способы взаимодействия в социокультурной среде.

Технология индивидуализации обучения позволяет подстроить работу полностью под ребёнка (выбрать наиболее интересную ему тему, героев; позволяет работать в комфортном ребёнку темпе, учитывая его индивидуальные особенности). Важным аспектом образовательного процесса является диалог обучающегося и педагога, 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 возможно продуктивное использование *проектного и исследовательского обучения*. Обучающимся предлагается самостоятельно придумать сценарий мультфильма на выбранную тему, разработать героев, их особенности, подобрать подходящий материал для исполнения. Педагог, свою очередь, выступает в роли куратора, координирует и корректирует работу над проектом. Таким образом, проекты в обучении базируются на субъект-субъектном взаимоотношении между всеми участниками педагогического процесса. Участие в работе обеспечивает развитие творческих способностей обучающихся.

Работа с родителями

Одним из важнейших и необходимых направлений работы педагога дополнительного образования является взаимодействие с семьями обучающихся. Работа педагога становится гораздо результативнее и эффективнее, когда он вовлекает в образовательную и воспитательную деятельность родителей. В рамках программы предусмотрено совместное с родителями празднование традиционного для нашего центра праздника «Посвящение в юные аниматоры» для детей, снявших свой первый мультфильм. Совместное посещение фестивалей и просмотр проектов, снятых в процессе обучения. В последнее время большой отклик стала получать совместная форма работы детей и родителей (мастер-классы на совместных мероприятиях).

Воспитательная работа

Воспитательная работа в объединении строится в соответствии с Программой воспитания МОУ ДО ЦАТ «Перспектива».

Воспитательная работа направлена на развитие личности ребенка через творческий процесс создания анимационных проектов. Она интегрирует художественные навыки с формированием ключевых ценностей, способствуя гармоничному воспитанию.

Воспитательная работа включает мастер-классы профессиональных аниматоров, встречи с выпускниками ЦАТ «Перспектива», обучающимися в творческих ВУЗах. Один из способов успешной воспитательной работы является синтез образовательного и воспитательного аспектов в форме создания творческого портфолио. Свои образовательные проекты (раскадровки, зарисовки, кадры) ребята могут собирать в отдельное личное портфолио, что активизирует их интерес к определенному виду деятельности и мотивирует к дальнейшему поступлению в ВУЗы и выбору профессий разных направлений.

Занятия способствуют развитию эмпатии, доброты и ответственности. Групповые проекты учат толерантности, взаимопомощи и этичному поведению.

В рамках занятий проходят традиционные мероприятия, такие как «Посвящение в юные аниматоры», «Международный день анимации» и т.д. На таких мероприятиях дети могут почувствовать себя частью большого сообщества аниматоров, что повышает их уверенность в себе.

Перечень видео - и аудиоматериалов

Лев Атаманов - режиссер рисованных фильмов. "Аленький цветочек" (1952), "Золотая антилопа" (1954), полнометражный фильм "Снежная королева" (1957), "Пастушка и трубочист" (1965), "Скамейка" (1967, рисунки Х. Бидструпа), "Балерина на корабле" (1969), "Пони бежит по кругу" (1974), "Котенок по имени Гав" (1977-1980, серия из четырех фильмов).

Михаил Алдашин - режиссёр-аниматор. «Бессмертный» (2013) «Про Ивана Дурака» (2004) (цикл «Гора самоцветов»), «Чебурашка (2013).

Константин Бронзит - аниматор, сценарист, режиссёр. «Кот и лиса» (2004), «Правдивая история о трех поросятах» (2009), «Мы не можем жить без космоса» (2014).

Валентина и Зинаида Брумберг - режиссеры, художники, сценаристы.

"Красная шапочка", "Кот в сапогах"(1938), "Сказка о царе Салтане"(1943), "Палка-выручалка"(1956), "Исполнитель желаний"(1957).

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

Владимир Дегтярев (1916-1974) - художник, режиссер.

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

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

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

Роман Качанов - советский режиссер, художник и сценарист.

"Варежка" (1967), "Крокодил Гена" (1969), "Чебурашка" (1971), "Мама" (1972), "Аврора" (1973), "Шапокляк" (1974), "Метаморфоза" (1978), "Гайна третьей планеты" (1981).

Вячеслав Котеночкин - художник-мультипликатор, режиссер.

"Ну, погоди!" (с 1969).

Эдуард Назаров - художник и режиссер.

"Принцесса и людоед" (1977), "Охота" (1979), "Жил-был пес" (1982).

Виктор Никитин - художник, режиссер.

"Снегурочка" (1952), "В яранге горит огонь" (1956). "Мальчик из Неаполя"(1958), "Мир дому твоему"(1963), "Пастушка и трубочист"Ч 1965), "Мороз Иванович"(1981).

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

Леонид Носырев - режиссер.

"Веселая карусель": "Антошка" (1969), "Два веселых гуся" (1970), "Рыжий-рыжий-конопатый" (1972), "Хомяк-молчун" (1972), "Вершки и корешки" (1974), "Не любо - не слушай" (1977). "Дождь" (1978), "Волшебное кольцо" (1979), "Тигренок на подсолнухе" (1981).

Наталья Орлова - художник-мультипликатор.

"Вершки и корешки", "Конек-Горбунок". "Чудеса в решете", "Дом, который построил Джек", «Серебряное копытце», "Мышонок Пик". "Тайна третьей планеты".

Александр Петров - режиссер, художник, сценарист. «Кот в колпаке», «Добро пожаловать», «Корова», «Старик и море», «Еще раз».

Владимир Старевич - зачинатель русского мультипликационного кино. "Прекрасная Люканида или война рогачей и усачей", "Месть кинооператора", "Авиационная неделя насекомых"(1912).

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

Александр Татарский - режиссёр-мультипликатор. — «Крылья, ноги и хвосты» (1986), мультипликационный сериал по мотивам сказок народов России «Гора самоцветов» (2004-2007).Эдуард Назаров - мультипликатор, режиссёр и художник. «Винни-Пух» (1969), «Принцесса и людоед» — Весёлая карусель № 9 (1977), «Жил-был пёс» (1982), «Фильм, фильм, фильм» (1968), «Каникулы Бонифация» (1965).

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

Федор Хитрук - художник, режиссер рисованных фильмов.

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

Андрей Хржановский - режиссер рисованного кино.

"Жил-был Козявин" (1966), "Стеклянная гармоника" (1968), "Шкаф" (1971), "Бабочка" (1972), "В мире басен" (1973), "День чудесный" (1975), "Чудеса в решете", "Дом, который построил Джек" (1976.), "Я к вам лечу воспоминаньем" (1977), "И с вами снова я" (1980), "Осень" (1982), "Полкота" (2002).

Алексей Антонов - режиссер. "Чудовище" (1998).

Юрий Бутырип. Алексей Люткевич - режиссеры. Серия мультфильмов о приключении Незнайки (1997).

Екатерина Михайлова - режиссер. "Ночь перед Рождеством" (1997).

Михаил Тумеля - режиссер и художник. "Волшебная свирель" (1998).

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

Гарри Бардин - режиссер и сценарист. "Чуча" (1998), "Чуча-2" (2001).

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

Уолт Дисней (США) - режиссер рисованных фильмов, художник и продюсер.

"Пароходик Вилли" (1928), серия Микки Маус (121 фильм), "Танец скелетов" (1929), серии с утенком Дональдом (126 фильмов), псом Нлуту (48 фильмов). Первый полнометражный фильм - "Белоснежка и сеть гномов" (1938), "Пиноккио" (1939). "Фантазия" (1940). "Дамбо" (1941), "Бемби" (1942), "Три кабальеро", "Мелодии времени" (1945), "Золушка", "Остров сокровищ" (1950), "Алиса в стране чудес" (1951), "История Робин Гуда" (1952), "Питер Пен" (1953), "Роб Рой" (1954), "Леди и бродяга" (1955), "Спящая красавица" (1959), "Сто один долматинский дог" (1961), "Меч в камне" (1964), "Винни Пух и медовое дерево", "Мэри Поппинс" (1965), "Книга джунглей" (1966).

Фредерик Бак (Канада) - режиссер, художник, аниматор. "Человек, который сажал деревья", "Крак" и др.

"Гора Самоцветов"-мультипликационный сериал по мотивам сказок народов России (Как обманули змея, режиссёр Андрей Кузнецов, Как пан конём был, режиссёры Александр Татарский, Валентин Телегин, «Кот и лиса», режиссёр Константин Бронзит и др.) (2004-2017)

Сергей Струсовский – режиссер. «Привередливая мышка» (2013).

Дмитрий Высоцкий – режиссер. «Пык-Пык-Пык» (2014).

Александр Давыдов – режиссер. «Кисточка» (2000). «Новые приключения попугая Кеши» (2005).

Александр Черногоров – режиссер. «Джек простак» (2015).

Контрольно-измерительные материалы

Оценка результативности обучения по программе проводится методом собеседования и методом педагогического наблюдения. Результаты вносятся в диагностическую таблицу в начале и в конце учебного года.

№	Ф.И	Владение элементарными знаниями об анимации		Уровень творческих способностей		Уровень развития духовно-нравственных ценностей		Средний уровень освоения (ИТОГО)	
		Н	К	Н	К	Н	К	Н	К
1									
2									

Показатели:

1. Владение элементарными знаниями об анимации – отслеживается с помощью викторины на тему «Что я знаю об анимации?».
2. Уровень творческих способностей – отслеживается с помощью методики «Дорисовывание фигур» О.М. Дьяченко.
3. Уровень развития духовно-нравственных ценностей – отслеживается педагогическим наблюдением.

Критерии оценивания:

Высокий – хорошо владеет указанным показателем (В)

Средний – удовлетворительные результаты (С)

Низкий – не хватило активности в учении (Н)

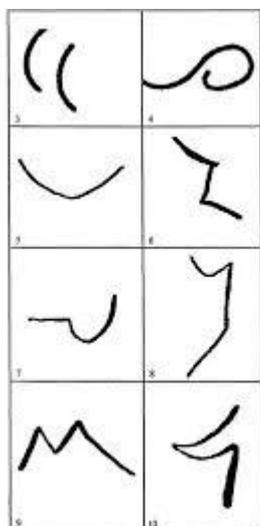
Оценочные материалы

Викторина «Что я знаю о кино и анимации?»

1. Что такое покадровая анимация?
 - a. Рисование одного кадра;
 - b. Съёмка объектов с минимальными изменениями между кадрами;
 - c. Компьютерное 3D-моделирование.
2. Какая техника использует кукол на макете сцены?
 - a. Пластилиновая;
 - b. Кукольная;
 - c. Песочная.
3. В пластилиновой анимации персонажи меняются как?
 - a. Перекладкой слоев на стеклах;
 - b. Изменением позы пластилина покадрово;
 - c. Цифровой отрисовкой.
4. Что такое песочная анимация?
 - a. Анимация с песком на стекле руками или кисточками;
 - b. С куклами из песка;
 - c. 3D-песчаные модели.
5. Что такое «Перекладка» в анимации?
 - a. Слои персонажей на разных стеклах под камерой;
 - b. Перемещение кукол;

- с. Цифровой монтаж.
6. Первая кукольная анимация появилась где?
 - a. В России в 1906 году;
 - b. В США в 1920 году;
 - c. В Японии в 1936 году.
 7. Что такое анимационный станок?
 - a. Компьютерная программа;
 - b. Специальное устройство для покадровой съемки камерой и подсветкой;
 - c. Игрушка для рисования.
 8. Какие элементы входят в стандартный мультстанок?
 - a. Камера, лампа, фоновые панели;
 - b. Только лампа;
 - c. Компьютер и принтер.
 9. Кто режиссер «Ежика в тумане» и «Сказки сказок»?
 - a. Юрий Норштейн;
 - b. Владислав Старевич;
 - c. Федор Хитрук.
 10. Пример монтажа по действию?
 - a. Слейка кадров, где движение продолжается;
 - b. Смена сцен без связи между ними;
 - c. Наложение звуковой дорожки.

Пример карточки методики «Дорисовывание фигур»



Список информационных источников

1. Арнольди Э. М. Жизнь и сказки Уолта Диснея. Л. 1968,
2. Асенин С. Уолт Дисней. Тайны рисованного киномира. М.: Искусство, 1995.
3. Афанасьев Р. Анимация. – СПб.: БХВ-Петербург, 2024.
4. Василькова А. Душа и тело куклы. Природа условности куклы в искусстве XX века: театра, кино и телевидения. М.: Аграф, 2003.
5. Волков А. А. В одежде нашего века: советская анимационная фантастика 80-х гг. // Детская литература, №5.1991.
6. Запаренко В.С. Учимся рисовать мультики. СПб.: Фордевинд, 2011.
7. Зуйков В., Назаров Э. Винни-Пух и всё, всё, всё... Материалы к выставке. М.: Галерея на Солянке, 2005.
8. Иванова Ю. Мультфильмы. Секреты анимации.- СПб. : Питер, 2023.
9. Казакова Р.Г.Мацкевич Ж.В. Смотрим и рисуем мультфильмы.2011
10. Кржановский Б. Н. Арнольд Бурове (мастера мультипликационного кино) М., 1990.
11. Кривуля Н.Г. «Лабиринты анимации. Исследование художественного образа российских анимационных фильмов второй половины XX века». М.: Издательский дом «Грааль», 2002.
12. Кривуля Н.Г. Аниматология: Эволюция мировых аниматографий. В 2-х томах. - М.2012
13. Кривуля Н.Г. Ожившие тени волшебного фонаря. М.: Аметист, 2006.
14. Куркова Е.В. Анимационное кино и видео: азбука анимации: 2-е изд., перераб. и доп. М.: Юрайт, 2025.
15. Марк Саймон «Как создать собственный мультфильм. Анимация двухмерных персонажей», NT Press, М. 2006.
16. Маэстри Дж. Секреты анимации персонажей. СПб.: Питер, 2002.
17. Нагибина М.И. Волшебная азбука. Анимация от А до Я. Ярославль, Перспектива, 2011.
18. Наши мультфильмы. Сост. И.Марголина, Н.Лозинская. М.: Интеррос, 2006.
19. Норштейн Ю. Б. Я просто сделал кино. // Литературное обозрение, № 3-4,1992.
20. Норштейн Ю. Б., Ямпольский М. Р. За видимой картинкой на экране. // Проблемы синтеза н
21. Орлов А. М. Аниматограф и его анима: Психологические аспекты экрана. М.. 1995.
22. Орлов А. М. Некоторые проблемы эстетики анимационного фильма. Автореферат. М. ВГИК, 1992.
23. Уайтэкер Гарольд, Халас Джонс Тайминг в анимации (перевод Ф.С. Хитрук). М. «Магазин искусства». 2001.
24. Смолянов Г.Г. Анатомия и создание образа персонажа в анимационном фильме. Учебное пособие. М.:ВГИК, 2005.

Интернет-источники

25. История анимационных фильмов- <https://sites.google.com/site/istoriafilmov2001/istoria-animacionnyh-filmov>
26. Развитие мультипликации: с первых шагов до современности - <https://moluch.ru/young/archive/4/367/>
27. 12 принципов анимации - <https://www.cgarian.ru/online-shkola/12-zakonov-i-principov-animacii.html>