

Комитет образования, науки и молодёжной политики Волгоградской области

ГОСУДАРСТВЕННОЕ КАЗЕННОЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
«КОТОВСКАЯ ШКОЛА-ИНТЕРНАТ»

«Принято»

На заседании методического
объединения воспитателей
Протокол № 1
от «30» августа 2021 г.



«Утверждаю»

Директор ГКОУ «Котовская школа-интернат»
В.П.Алатарцев
Приказ № 185/21
от «01» сентября 2021 г.

АДАПТИРОВАННАЯ ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ
(ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ) ПРОГРАММА ДЛЯ ДЕТЕЙ С ОВЗ
«СТУДИЯ МУЛЬТЛОТО»

Направленность: техническая
Возраст учащихся: 13 - 15 лет
Срок реализации: 2 года (272 часов)

Автор-составитель: **Шишова Наталья Анатольевна**
педагог дополнительного образования.

г. Котово, 2021

Содержание

Раздел 1. «Комплекс основных характеристик программы».....	3
1.1. Пояснительная записка.....	3
1.2. Цель и задачи программы.....	12
1.3. Содержание программы.....	13
1.4. Планируемые результаты.....	52
Раздел 2. «Комплекс организационно-педагогических условий».....	55
2.1. Календарный учебный график.....	55
2.2. Условия реализации программы.....	56
2.3. Формы аттестации	58
2.4. Оценочные материалы	58
2.5. Методические материалы	65
Список литературы	76
Приложение 1. Входная анкета-тест «Что я знаю о мультфильмах» 1 год обучения	78
Приложение 2. Входная анкета-тест «Что я знаю о мультфильмах» 2 год обучения.....	81
Приложение 3. Рефлексивный лист «Чему я научился за год».....	84

Раздел 1. Комплекс основных характеристик дополнительной общеобразовательной (общеразвивающей) программы

1.1. Пояснительная записка

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

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

Адаптированная дополнительная общеразвивающая программа для детей с ОВЗ (интеллектуальными нарушениями) «Студия Мультлото» предназначена для формирования творческих способностей посредством самовыражения через создание короткометражных анимационных фильмов различных жанров.

Данная программа разработана в соответствии с нормативными документами:

- Федеральным законом от 27.12.2012 г. № 273-ФЗ (ред. от 24.03.2021) «Об образовании в Российской Федерации»;
- Приказом Министерства образования и науки РФ от 09.11. 2018 г. № 196 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;
- СанПиНом 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи» (постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28.09.2020 г. №28);

- Письмом Минобрнауки России от 18 ноября 2015 г. № 09-3242 "О направлении информации" (вместе с «Методическими рекомендациями по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы»);
- Письмом Министерства просвещения РФ от 19 марта 2020 г. № ГД- 39/04 «О направлении методических рекомендаций по реализации образовательных программ начального общего, основного общего, среднего общего образования, образовательных программ среднего профессионального образования и дополнительных общеобразовательных программ с применением электронного обучения, и дистанционных образовательных технологий»;
- Методическими рекомендациями по реализации адаптированных дополнительных общеобразовательных программ, способствующих социально-психологической реабилитации, профессиональному самоопределению детей с ограниченными возможностями здоровья, включая детей инвалидов, с учетом их особых образовательных потребностей;
- Уставом ГКОУ «Котовская школа-интернат»;
- Положением о разработке, структуре и утверждении дополнительной общеразвивающей программы в ГКОУ «Котовская школа-интернат».

Направленность программы Программа «Студия Мультлото» имеет техническую направленность и создает условия, обеспечивающие развитие творческих способностей детей в анимационной деятельности с учетом их возможностей. Программа ориентирована на изучение основных графических и мультимедийных компьютерных программ в рамках их широкого использования.

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

Создавая героев мультипликационного фильма и декорации: из пластилина, делая аппликации, вырезая силуэты, рисуя красками, фломастерами, мягкими материалами, ребята изучают свойства и технические возможности

художественных материалов. Искусство анимации развивает творческую мысль, формирует умение оригинальной подачи видения окружающего мира.

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

Мультфильмы компенсируют и восполняют то, чего по каким-то причинам недостает ребенку с ОВЗ для удовлетворения его потребностей (в общении, познании, эмоциональных проявлениях и т. д.) и в дальнейшем их использовать в повседневной жизни.

Мультипликация представляет собой сложный и многоструктурный процесс, построенный на объединении областей нескольких видов искусства и техники. Главная актуальность мультипликации как вида учебной деятельности заключается, прежде всего, в возможности комплексного развивающего обучения детей. Кроме того, именно мультипликация помогает максимально сближать интересы взрослого и ребенка. С ее помощью можно сделать процесс обучения удовольствием для детей. Положительное воздействие анимации может стать прекрасным развивающим пособием для раскрепощения мышления, развития творческого потенциала ребёнка.

Педагогическая целесообразность программы Во-первых, программа «Студия Мультлото» позволяет осуществлять проектный подход (работу над индивидуальными, групповыми и коллективными проектами) при создании анимационных фильмов, а также использовать в работе интеграцию разнообразных видов деятельности детей: двигательную, игровую, продуктивную, коммуникативную, трудовую, познавательно-исследовательскую, музыкально-художественную. Предполагает работу над индивидуальными, групповыми и коллективными проектами на занятиях. Каждый ребенок в процессе обучения чувствует себя важным членом команды, от которого зависит исполнение коллективной или групповой работы в целом. Стараясь исполнить свою часть работы хорошо, учащегося формируются социальные умения и навыки, личностные свойства, чувство ответственности и собственной значимости, стремление к личному результату.

Одним из важных мотивов занятий с детьми ОВЗ является интерес. Помимо интереса, мультфильм имеет прекрасные возможности для интеграции различных видов деятельности детей (игра, рисование, лепка, аппликация, чтение художественной литературы, сочинение историй, музыкально творчество, применение компьютерных технологий и пр.), способствующих созданию творческого продукта, который смог бы иметь большую социальную значимость, как в плане развития его личности, так и для дальнейшей профессиональной подготовки, облегчая социализацию ребенка, вхождение его в информационное общество.

Таким образом, педагогическая целесообразность программы в формировании у ребёнка мотивации и чувства ответственности в исполнении своей индивидуальной функции в коллективном или групповом процессе, с одной стороны, и формировании самодостаточного проявления всего творческого потенциала в работе с использованием всех изученных технологий при выполнении индивидуальных заданий.

Во-вторых, педагогическая целесообразность программы заключается в ее социальной значимости т.к. важнейшая часть программы – ее идеология. Это создание отечественного мультипликационного продукта руками детей, пропаганда важнейших человеческих ценностей – доброты, любви к Родине, краю, природе и близким людям, здорового образа жизни, безопасного поведения.

Новизна программы заключается в следующем:

Во-первых, позволяет детям с ОВЗ (интеллектуальными нарушениями) в форме познавательной деятельности раскрыть возможности мультипликации, развивать и совершенствовать практические умения и навыки по созданию анимационного фильма, попробовать себя в роли режиссера, сценариста, мультипликатора, аниматора, монтажера и актера. Интегрирование различных видов продуктивной деятельности (рисование, лепка, конструирование, изготовление кукол из различных материалов) и технической (освоение различных техник съемки, работа с фото-, видео- и аудиоаппаратурой, специальным программным обеспечением) деятельности дает возможности овладения новыми навыками и расширения круга интересов детей.

Во-вторых, в программе предусмотрена подготовка и выступление агитбригады. В основе выступления лежит созданный детьми мультипликационный фильм. Агитбригада должна выступать перед воспитанниками образовательного учреждения и их родителями, а также перед учащимися массовых школ г. Котово, воспитанниками

детского сада г. Котово, воспитанниками Воскресной школы г. Котово. Как правило, выступление агитбригады является беспроблемным вариантом, так как обучающиеся получают ситуацию успеха. А выступление способствует сплочению коллектива, формирует чувство ответственности, взаимовыручки. Работая над выступлением агитбригады, обучающиеся в ненавязчивой форме воспринимают правила поведения, основы безопасности.

В-третьих, все созданные в рамках «Студии Мультилото» мультфильмы становятся доступными для просмотра в семье, в том числе и через группу в социальных сетях "В контакте" <https://vk.com/id660670291>. Это способствует укреплению детско-родительских отношений и мотивирует учащихся на новую творческую работу.

Отличительные особенности данной программы состоят в следующем:

Во-первых, опираясь на методические материалы по созданию мультфильмов (Д.В. Велицкий «Технология процесса производства мультфильмов», П.И. Анофриков «Принципы работы детской студии мультипликации», Д.Н. Бабиченко «Искусство мультипликации», Г.М. Изикаева «Развитие творческих способностей дошкольников средствами мультипликации. Методические рекомендации»), программный материал направлен на развитие творческих способностей учащихся с ОВЗ (интеллектуальными нарушениями). Реализация программы предусматривает индивидуальный подход, учитывающий особенности каждого ребенка с ОВЗ. В основе реализации программы лежит отсутствие назидательности и прямолинейности в преподнесении изучаемого материала.

Во-вторых, образовательный процесс по программе осуществляется с применением механизма социального партнерства и межведомственного взаимодействия, а именно: 1) программа «Студия Мультилото» взаимодействует с АВТОРАДИО г. Котово, где обучающиеся записывают аудио-запись для мультипликационного фильма; 2) программа «Студия Мультилото» взаимодействует с МБОУ СШ №6 г. Котово, МБОУ Детский сад №8 г. Котово, Воскресной школой при Храме Михаила Архангела г. Котово. Агитбригада выступает перед воспитанниками данных образовательных учреждений.

Данная программа - **модифицированная**. При ее разработке использовались различные программы данной направленности, а также разнообразные методические журналы, пособия, разнообразная художественная и методическая литература по созданию анимационных фильмов.

Адресат программы: В детское объединение принимаются дети с ОВЗ (интеллектуальными нарушениями, Вариант 1) в возрасте от 13 до 15 лет. Набор детей в объединение свободный. Состав объединения постоянный в течение 2-х лет, всего периода реализации программы. Воспитанники объединяются в группы с учетом психологических особенностей и их наклонностей.

Особенности детей с интеллектуальным нарушением Для подростков с интеллектуальными нарушениями характерно своеобразное психическое развитие, обусловленное сочетанием раннего органического поражения головного мозга с различными двигательными, речевыми и сенсорными дефектами. Особенности познавательных процессов является: патологическая инертность нервных и психических процессов; интеллектуальная пассивность; равнодушие к происходящему; снижение к мотивации деятельности; тугоподвижность, косность и стереотипность мышления; нарушение критичности мышления; нарушение операционного и организационного компонентов мыслительной деятельности; недостаточность, недифференцированность и бедность восприятия; низкая точность и прочность запоминания; непреднамеренность запоминания; нарушения речи; низкая целенаправленность деятельность. Специфика нарушений проявляется так же в недоразвитии эмоционально-волевой сферы подростков, отсутствие стойкой структуры интересов, ценностных ориентаций.

Количество учащихся в группе: от 10 до 12 человек.

Уровень программы, объем и сроки её реализации Программа рассчитана на 2 года обучения, которые делятся на два уровня.

Первый уровень (1-й год обучения) – ознакомительный. Обучение включает в себя азы мультипликации. Особенностью обучения на первом этапе является знакомство детей с лучшими образцами отечественной мультипликации. Проводится как работа над сверхкороткими бессюжетными мультфильмами, в которых происходит только одно какое-то интересное движение, так и создание коротких мультфильмов с элементарным сюжетом, определенным детьми (с использованием, стихов, коротких рассказов и т.п.). Воспитанники знакомятся с

оборудованием – видеокамерой, софитами, штативами – и учатся его правильно устанавливать и использовать. Обучающиеся применяют изученные техники создания мультфильмов. Осваивают программу Movie Marker.

Второй уровень (2-й год обучения) – базовый. Воспитанникам предоставляется большая самостоятельность в изготовлении декораций и реквизита, съемке кадров мультфильма, в компьютерной обработке собранных материалов, в выстраивании медийного итогового продукта – мультфильма. Углубление знаний об анимации и драматургии выражается в том, что дети уже не используют готовые сюжеты и не копируют ранее придуманные техники, а предлагают для съемки собственные истории и свое видение для их воплощения на экране. Углубленное освоение программы Movie Marker, использование спецэффектов. Начинается работа над групповыми и индивидуальными творческими проектами, когда один из учащихся как автор своего мультфильма может привлекать других детей на роли оператора, аниматора, монтажера, и одновременно сам может помогать в разных качествах другим ученикам, осуществлять их собственные проекты.

Общий объём программы составляет– 272 часа, а именно первый и второй год обучения – по 136 часов.

Форма обучения – очная.

Режим занятий: 4 часа в неделю для учащихся 1-го и 2-го года обучения, 2 раза в неделю по 2 академических часа, с перерывом на 10 минут между занятиями.

Особенности организации образовательного процесса Программа состоит из **четырёх разделов:** «Введение в мультипликацию», «Технологии создания мультфильма», «Мультпроекты», «Обобщение и итог».

В разделе «Введение в мультипликацию» представлены задания, которые ориентированы на субъектный опыт, чувства, результат представления детей о содержании анимационного творчества.

В разделе «Технология создания мультфильма» дети знакомятся с процессом, этапами, техническими и художественными средствами создания мультфильмов в различных видах анимации (пластилиновой, кукольной, песочной и др.). Это некая проба работы с материалами и оборудованием. Дети учатся работать на специальном

оборудовании: съемочном (камера, штатив), осветительном, осваивают монтажную программу Movie Marker.

В разделе «Мультпроекты» представлены учебные проекты по созданию мультфильмов в разных анимационных техниках. В среднем за год реализуется 9 проектов.

В раздел «Обобщение и итог» включены итоговые занятия и мероприятия по контролю уровня освоения программы.

Виды занятий по данной программе: занятие-практикум, занятие-игра, занятие-сказка, занятие-конкурс, дни свободного творчества и т.п.

По особенностям коммуникативного взаимодействия педагога и детей, основной формой является занятие, состоящее из теоретической и практической частей. Причём, наибольшее количество времени занимает практическая часть. Теоретическая часть занятий проводится в форме бесед, мультимедийных занятий с просмотром иллюстративного материала и мультипликационных фильмов.

Основная форма работы в студии – практические занятия. Это работа над краткосрочным проектом. Конечным результатом каждого проекта являются анимационные фильмы. Фильмы создаются в соответствии с календарно-тематическим планированием программы. Каждая тема предполагает 3 этапа работы, которые обеспечивают многократное повторение изучаемого материала, что способствует формированию устойчивых знаний.

1 этап – Информационный (обсуждение темы занятия с использованием активных методов обучения: ролевые игры, анализ ситуаций, решение проблемных ситуаций, игры-упражнения и т.д.)

2 этап – создание анимационного фильма:

- выбор сюжета;
- написание сценария;
- создание персонажей и обстановки;
- выставление движений (покадровая съемка);
- сборка анимационного фильма, используя компьютерные технологии;
- подбор звукового сопровождения (подбор мелодии или озвучивание персонажа);
- соединение звука с изображением;

- создание заставки и концовки.

3 этап – подготовка и выступление агитбригады (показ мультфильма другим детям с последующей пропагандой).

Формы организации деятельности учащихся: фронтальные (всем составом), групповые и индивидуальные.

Программа построена на следующих **принципах:**

- **Доступности:** при изложении материала учитываются возрастные и психофизиологические особенности детей, а так же субъективного опыта детей. Для того чтобы стать участником программы, ребенку совершенно не нужно обладать какими-то специфическими навыками.
- **Целостности:** мультипликация включает в себя неограниченное число видов деятельности и в процессе создания мультфильма стираются границы между отдельными видами деятельности.
- **Наглядности:** человек получает через органы зрения почти в 5 раз больше информации, чем через органы слуха, поэтому на занятиях в основном используются наглядные формы представления информации.
- **Последовательности:** обучение в порядке постепенного усложнения – от выполнения отдельных тренировочных упражнений по «оживлению» на экране самых простых предметов до изобретения новых анимационных техник, от упражнений с наиболее простыми экранными движениями до сложных постановочных композиций, использующих всю глубину и объем экранного пространства. Таким образом, ребёнок постепенно поднимается по ступенькам знаний, отталкиваясь от того, чему он уже научился;
- **Сознательности и активности:** построение занятий таким образом, чтобы в активной работе могли участвовать все обучающиеся. Это достигается несколькими путями: работой группы как единого организма, делением всех детей на малые творческие группы, выполнение индивидуальных заданий.

1.2. Цель и задачи программы

Цель программы: создание условий для развития творческой личности учащегося с ОВЗ, способной к личностному самоопределению и самореализации, через эстетическую, нравственную и духовную силу анимационной и мультипликационной деятельности.

Задачи:

Предметные:

- познакомить учащихся с историей возникновения мультипликации и ее видами;
- познакомить с отдельными произведениями выдающихся мастеров мультипликационного искусства;
- познакомить с основными техниками и способами создания мультфильмов;
- обучить детей пользоваться терминологией мультипликации;
- расширить знания детей о профессиях: сценарист, режиссер, художник-мультипликатор, оператор, звукорежиссер, монтажер;
- научить разработке и изготовлению персонажей, фонов и декораций;
- сформировать технические навыки работы с оборудованием: установка освещения, съемка кадров, озвучивание, монтаж и сведение видео- и звукорядов;
- научить работать с различными видами информации, в том числе графической, текстовой, звуковой;
- сформировать навыки самостоятельной работы с цифровым фотоаппаратом и ПК;
- научить работать в монтажной программе Movie Marker.

Личностные:

- формировать мотивацию детей к мультипликационной деятельности;
- формировать опыт взаимоотношений среди учащихся, готовности к взаимодействию и сотрудничеству;
- воспитать навыки культуры общения в коллективе;

- воспитать потребность в самоорганизации - аккуратность, бережливость, трудолюбие, самостоятельность, настойчивость, выдержку, умение доводить начатое дело до конца;
- воспитать нравственную, творческую личности, способную к самосовершенствованию, стремящуюся к правде, добру, красоте, здоровому образу жизни;
- формировать у детей установку на позитивную социальную деятельность в информационном обществе.

Метапредметные:

- развивать высшие психические функции: внимание, память, речь, творческое мышление, воображение и мелкую моторику рук;
- развивать умения планирования и оценки/ самооценки выполненной работы по предложенным критериям;
- развивать умение держать себя на публике;
- формировать умения самостоятельно планировать пути достижения целей, осознанно выбирать наиболее эффективные способы решения поставленных задач;
- развить понимание необходимости в соблюдении правил безопасности на занятиях.

1.3. Содержание программы

Учебный план первого года обучения

№	Тема занятий	Всего	Кол-во часов		Формы аттестации и контроля
			теория	практика	
I	Введение в мультипликацию	6	5	1	
1.1	Путешествие в мир мультипликации.	1	1		Беседа по вопросам
1.2.	Входной контроль.	1		1	Диагностический срез
1.3.	Инструктаж по техники безопасности	1	1		Тест

1.4.	История возникновения мультипликации	1	1		Беседа по вопросам
1.5.	Виды мультипликационных и анимационных фильмов	1	1		Викторина
1.6.	Парад мультипрофессий	1	1		Беседа по вопросам
II	Технология создания мультфильма	12	2	10	
2.1.	Материалы и инструменты для создания мультфильма. Основные принципы использования фотоаппарата и компьютера.	2	1	1	Наблюдение за работой
2.2.	Основные техники создания мультфильма	6	1	5	Наблюдение за работой
2.3.	Элементарные движения персонажа и способы их создания	4		4	Наблюдение за работой
III	Мультпроекты	108		108	
3.1.	Проект мультфильма без слов «Аквариум» в технике пластилиновой анимации	12		12	Наблюдение за работой, рефлексивный анализ, заполнение зрительских карт
3.2.	Проект мультфильма «Космос» в технике пластилиновой анимации на плоскости	12		12	Наблюдение за работой, беседа по вопросам, рефлексивный анализ, демонстрация готовой работы, заполнение зрительских карт
3.3.	Проект мультфильма «Мультлото о дружбе» в технике перекладки	12		12	Наблюдение за работой, беседа по вопросам, рефлексивный анализ, демонстрация готовой работы, заполнение зрительских карт
3.4.	Проект мультфильма «Мишутка и спорт» в технике	12		12	Наблюдение за работой,

	перекладки				беседа по вопросам, рефлексивный анализ, демонстрация готовой работы, заполнение зрительских карт
3.5.	Проект мультфильма «Мишутка и спорт» в технике перекладки	12		12	Наблюдение за работой, беседа по вопросам, рефлексивный анализ, демонстрация готовой работы, заполнение зрительских карт
3.6.	Проект мультфильма «Рождество в стихах» в технике песочной анимации	12		12	Наблюдение за работой, беседа по вопросам, рефлексивный анализ, демонстрация готовой работы, заполнение зрительских карт
3.7.	Проект мультфильма «Зимняя сказка» в технике песочной анимации	12		12	Наблюдение за работой, беседа по вопросам, рефлексивный анализ, демонстрация готовой работы, заполнение зрительских карт
3.8.	Проект мультфильма «Волшебная стройка» в технике LEGO анимация	12		12	Наблюдение за работой, беседа по вопросам, рефлексивный анализ, демонстрация готовой работы, заполнение зрительских карт

3.9.	Проект мультфильма «Добро и зло» в технике LEGO анимация	12		12	Наблюдение за работой, беседа по вопросам, рефлексивный анализ, демонстрация готовой работы, заполнение зрительских карт
IV	Обобщение и итог	10		10	
4.1.	Индивидуальные проекты «Свободная тема» в смешанной анимации	8		8	Наблюдение за работой, беседа по вопросам, рефлексивный анализ, демонстрация готовых работ, заполнение зрительских карт
4.2.	Итоговые занятия. Итоговая диагностика	2		2	Диагностический срез
	Итого	136	7	129	

Учебный план второго года обучения

№	Тема занятий	Всего	Кол-во часов		Формы аттестации и контроля
			теория	практика	
I	Введение в мультипликацию	8	6	2	
1.1.	Входной контроль.	1		1	Диагностический срез
1.2.	Инструктаж по техники безопасности	1	1		Тест
1.3.	Наследие отечественной мультипликации	1	1		Беседа по вопросам
1.4.	Великие Российские мультипликаторы	1	1		Беседа по вопросам
1.5.	Наследие мировой мультипликации	1	1		Беседа по вопросам
1.6.	Великие зарубежные мультипликаторы	1	1		Беседа по вопросам
1.7.	Мышление картинками. Комиксы.	2	1	1	Демонстрация готовых

					работ
III.	Технология создания мультфильма	8	2	6	
3.1.	Основы построения сценария	2	1	1	Беседа по вопросам, демонстрация готовых работ
3.2.	Главный герой. Каким он должен быть?	2	1	1	Беседа по вопросам, демонстрация готовых работ
3.3.	Нетрадиционные техники лепки	2		2	Беседа по вопросам, демонстрация готовых работ
3.4.	Компьютерные спецэффекты при монтаже	2		2	Беседа по вопросам, демонстрация готовых работ
IV.	Мультпроекты	108		108	
4.1.	Проект мультфильма «Жизнь против COVID» в технике пластилиновой анимации	12		12	Наблюдение за работой, беседа по вопросам, рефлексивный анализ, демонстрация готовой работы, заполнение зрительских карт
4.2.	Проект мультфильма «Неприятность? Выход есть!» в технике пластилиновой анимации	12		12	Наблюдение за работой, беседа по вопросам, рефлексивный анализ, демонстрация готовой работы, заполнение зрительских карт
4.3.	Проект мультфильма «Правила личной безопасности».	12		12	Наблюдение за работой, беседа по вопросам,

					рефлексивный анализ, демонстрация готовой работы, заполнение зрительских карт
4.4.	Проект мультфильма «Машенькина шалость».	12		12	Наблюдение за работой, беседа по вопросам, рефлексивный анализ, демонстрация готовой работы, заполнение зрительских карт
4.5.	Проект «Анимационное поздравление с новым годом» в технике рисованной анимации	12		12	Наблюдение за работой, беседа по вопросам, рефлексивный анализ, демонстрация готовой работы, заполнение зрительских карт
4.6.	Проект мультфильма «Спасая жизнь, обретешь друга» в технике перекладки	12		12	Наблюдение за работой, беседа по вопросам, рефлексивный анализ, демонстрация готовой работы, заполнение зрительских карт
4.7.	Групповые проекты «Мой мультфильм»	12		12	Наблюдение за работой, беседа по вопросам, рефлексивный анализ, демонстрация готовой работы, заполнение зрительских карт
4.8.	Групповые проекты «Доброе сердце»	12		12	Наблюдение за работой,

					беседа по вопросам, рефлексивный анализ, демонстрация готовой работы, заполнение зрительских карт
4.9.	Групповые проекты «Что такое счастье?»	12		12	Наблюдение за работой, беседа по вопросам, рефлексивный анализ, демонстрация готовой работы, заполнение зрительских карт
V	Обобщение и итог	12		12	
5.1.	Индивидуальные проекты «Свободная тема» в смешанной анимации	10		10	Наблюдение за работой, беседа по вопросам, рефлексивный анализ, демонстрация готовых работ, заполнение зрительских карт
5.2.	Итоговые занятия. Итоговая диагностика	2		2	Диагностический срез
	Итого	136	8	128	

Содержание программы первого года обучения

Раздел I. Введение в мультипликацию (6 ч.)

Тема 1.1. Путешествие в мир мультипликации (1 ч.)

Теория: Познакомить детей с планом работы на год. Особенности занятий по программе. Правила поведения в кабинете. Понятия анимация и мультипликация.

Практика: Викторина «Мульт! Мульт! Мульт!».

Формы контроля: Беседа по вопросам.

Тема 1.2. Входной контроль (1 ч.)

Практика: Диагностический срез

Тема 1.3. Инструктаж по техники безопасности (1 ч.)

Теория: Инструктажи по техники безопасности

Формы контроля: Тест

Тема 1.4. История возникновения мультипликации (1 ч.)

Теория: Рассказ об истории возникновения мультипликации. Основные вехи развития мультипликации. Презентация.

Практика: Просмотр первых мультипликационных фильмов (реж. Старевич).

Формы контроля: Беседа по вопросам.

Тема 1.5. Виды мультипликационных и анимационных фильмов (1ч.)

Теория: Виды анимационных и мультипликационных фильмов, их особенности. Виды: рисованная классическая (плоскостная) анимация, кукольная (объемная) анимация, пластилиновая анимация, перекладная (плоскостная) анимация, живопись на стекле, компьютерная анимация, комбинированная анимация, песочная анимация, предметная анимация, LEGO анимация

Практика: Интерактивная игра по закреплению пройденного материала по теме «Что за анимация?»

Формы контроля: Викторина.

Тема 1.6. Парад мультипрофессий (1 ч.)

Теория: Профессии в мультипликации: режиссер, сценарист, оператор, монтажер, мультипликатор, звукорежиссер.

Практика: Интерактивная игра по закреплению пройденного материала по теме «Кто это?»

Формы контроля: Беседа по вопросам.

Раздел II. Технология создания мультфильма (108 ч.)

Тема 2.1. Материалы и инструменты для создания мультфильма. Основные принципы использования фотоаппарата и компьютера (2 ч.)

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

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

Формы контроля: Наблюдение за работой.

Тема 2.2. Основные техники создания мультфильмов (6 ч.)

Теория: Основные техники создания мультфильмов: пластилиновые мультфильмы, кукольные мультфильмы, песочная, рисованная анимация, техника перекладки.

Практика: Отработка основных приёмов каждой техники.

Формы контроля: Наблюдение за работой.

Тема 2.3. Элементарные движения персонажа и способы их создания (4 ч.)

Практика: Отработка навыков создания элементарных движений персонажа: походка, движение рук, моргание, движение губ. Понятие раскадровки и ее назначения.

Формы контроля: Наблюдение за работой.

Раздел III. Мультпроекты (ч.)

Тема 3.1. Проект мультфильма без слов «Аквариум» в технике пластилиновой анимации (12 ч.)

Этап 1. Разработка элементарного сюжета мультфильма «Аквариум».

Практика: Просмотр существующих мультфильмов из серии «Аквариум», созданных в студии ранее. Выбор аквариумных обитателей, разработка элементарного сюжета мультфильма.

Формы контроля: Наблюдение за работой.

Этап 2. Эскиз персонажей и декораций.

Практика: Сбор наглядного материала о внешнем виде аквариумных обитателей. Разработка эскиза персонажей и декораций.

Формы контроля: Наблюдение за работой.

Этап 3. Составление раскадровки мультфильма.

Теория: Повторение понятия «раскадровка».

Практика: Составление раскадровки мультфильма.

Формы контроля: Наблюдение за работой.

Этап 4. Изготовление персонажей и декораций.

Теория: Способы создания устойчивости объектов из пластилина и картона.

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

Формы контроля: Наблюдение за работой.

Этап 5. Съемка мультфильма.

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

Формы контроля: Наблюдение за работой.

Этап 6. Монтаж мультфильма.

Теория: Интерфейс монтажной программы Movie Marker, простейшие функции. Правила звукового оформления

фильма. Правила оформления титров.

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

Формы контроля: Наблюдение за работой.

Этап 7. Просмотр и обсуждение мультфильма.

Теория: Правила просмотра фильма. Правила заполнения зрительских карт.

Практика: Просмотр и обсуждение мультфильма. Рефлексивный анализ участниками проекта.

Формы контроля: Наблюдение за работой. Рефлексивный анализ.

Этап 8. Подготовка агитбригады

Практика: Составление текста выступления и репетиция.

Формы контроля: Наблюдение за работой.

Этап 9. Выступление агитбригады перед воспитанниками ГКОУ «Котовская школа-интернат»

Практика: Выступление агитбригады. Заполнение зрительских карт. Коллективное обсуждение итогов проекта: выявление достоинств и недостатков проекта.

Формы контроля: Наблюдение за работой, заполнение зрительских карт.

Тема 3.2. Проект мультфильма «Космос» в технике пластилиновой анимации на плоскости (12 ч.)

Этап 1. Мультфильмы-коллажи.

Теория: Понятие мультфильма-коллажа.

Практика: Просмотр заставок к мультфильмам «Гора самоцветов».

Формы контроля: Беседа по вопросам.

Этап 2. Выбор элементарного сюжета для проектирования.

Практика: Разработка элементарного сюжета мультфильма.

Формы контроля: Наблюдение за работой.

Этап 3. Эскиз персонажей и декораций.

Практика: Составление списка персонажей. Сбор наглядного материала о внешнем виде персонажей. Разработка эскиза персонажей и декораций.

Формы контроля: Наблюдение за работой

Этап 4. Составление раскадровки мультфильма.

Практика: Составление раскадровки мультфильма и переходов между сценами.

Формы контроля: Наблюдение за работой.

Этап 5. Изготовление персонажей, декораций и фона.

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

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

Формы контроля: Наблюдение за работой.

Этап 6. Съёмка мультфильма.

Практика: Съёмка мультфильма по кадрам в соответствии с раскадровкой и простейшими принципами монтажа. Установка съёмочного оборудования. Установка освещения.

Формы контроля: Наблюдение за работой.

Этап 7. Запись звука.

Практика: Запись звука, мелодии.

Формы контроля: Наблюдение за работой.

Этап 8. Монтаж мультфильма.

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

Формы контроля: Наблюдение за работой.

Этап 9. Просмотр и обсуждение мультфильма.

Теория: Правила просмотра фильма. Правила заполнения зрительских карт.

Практика: Просмотр и обсуждение мультфильма. Рефлексивный анализ участниками проекта.

Формы контроля: Наблюдение за работой. Рефлексивный анализ.

Этап 10. Подготовка агитбригады

Практика: Составление текста выступления и репетиция.

Формы контроля: Наблюдение за работой.

Этап 11. Выступление агитбригады перед воспитанниками ГКОУ «Котовская школа-интернат»

Практика: Выступление агитбригады. Заполнение зрительских карт. Коллективное обсуждение итогов проекта: выявление достоинств и недостатков проекта.

Формы контроля: Наблюдение за работой, заполнение зрительских карт.

Тема 3.3. Проект мультфильма «Мультлото о дружбе» в технике перекладки (12 ч.)

Этап 1. Выбор персонажей для мультфильма.

Теория: Выявление основных правил дружбы.

Практика: Выбор персонажей для мультфильма.

Формы контроля: Беседа по вопросам

Этап 2. Написание текста к мультфильму.

Практика: Написание рассказа для мультипликационного фильма с использованием правил дружбы.

Формы контроля: Наблюдение за работой.

Этап 3. Составление раскадровки мультфильма.

Практика: Составление раскадровки мультфильма.

Формы контроля: Наблюдение за работой.

Этап 4. Изготовление персонажей и фона.

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

Практика: Рисование и вырезание персонажей. Изготовление фона.

Формы контроля: Беседа по вопросам.

Этап 5. Съемка мультфильма.

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

Формы контроля: Наблюдение за работой.

Этап 6. Запись звука.

Практика: Элементарные упражнения для улучшения дикции. Проведение кастинга среди желающих записать

текст. Запись текста на АВТОРАДИО г. Котово.

Формы контроля: Наблюдение за работой.

Этап 7. Монтаж мультфильма.

Практика: Монтаж снятых кадров в соответствии с раскадровкой в монтажной программе Movie Marker. Монтаж звука. Запись готового фильма.

Этап 8. Просмотр и обсуждение мультфильма.

Теория: Правила просмотра фильма. Правила заполнения зрительских карт.

Практика: Просмотр и обсуждение мультфильма. Рефлексивный анализ участниками проекта.

Формы контроля: Наблюдение за работой. Рефлексивный анализ.

Этап 9. Подготовка агитбригады

Практика: Составление текста выступления и репетиция.

Формы контроля: Наблюдение за работой.

Этап 10. Выступление агитбригады перед воспитанниками ГКОУ «Котовская школа-интернат»

Практика: Выступление агитбригады. Заполнение зрительских карт. Коллективное обсуждение итогов проекта: выявление достоинств и недостатков проекта.

Формы контроля: Наблюдение за работой, заполнение зрительских карт.

Тема 3.4. Проект мультфильма «Мишутка и спорт» в технике перекладки (12 ч.)

Этап 1. Выбор персонажей для мультфильма.

Теория: Беседа о влиянии спорта на здоровье.

Практика: Выбор персонажей для мультфильма.

Формы контроля: Беседа по вопросам

Этап 2. Написание текста к мультфильму.

Практика: Написание рассказа для мультипликационного фильма с использованием правил дружбы.

Формы контроля: Наблюдение за работой.

Этап 3. Составление раскадровки мультфильма.

Практика: Составление раскадровки мультфильма.

Формы контроля: Наблюдение за работой.

Этап 4. Изготовление персонажей и фона.

Теория: Повторение понятий «композиция», «пропорция», «сочетание цветов».

Практика: Рисование и вырезание персонажей. Изготовление фона.

Формы контроля: Беседа по вопросам.

Этап 5. Съемка мультфильма.

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

Формы контроля: Наблюдение за работой.

Этап 6. Запись звука.

Практика: Элементарные упражнения для улучшения дикции. Проведение кастинга среди желающих записать текст. Запись текста на АВТОРАДИО г. Котово.

Формы контроля: Наблюдение за работой.

Этап 7. Монтаж мультфильма.

Практика: Монтаж снятых кадров в соответствии с раскадровкой в монтажной программе «Movie Marker. Монтаж звука. Запись готового фильма.

Этап 8. Просмотр и обсуждение мультфильма.

Теория: Правила просмотра фильма. Правила заполнения зрительских карт.

Практика: Просмотр и обсуждение мультфильма. Рефлексивный анализ участниками проекта.

Формы контроля: Наблюдение за работой. Рефлексивный анализ.

Этап 9. Подготовка агитбригады

Практика: Составление текста выступления и репетиция.

Формы контроля: Наблюдение за работой.

Этап 10. Выступление агитбригады перед воспитанниками ГКОУ «Котовская школа-интернат»

Практика: Выступление агитбригады. Заполнение зрительских карт. Коллективное обсуждение итогов проекта:

выявление достоинств и недостатков проекта.

Формы контроля: Наблюдение за работой, заполнение зрительских карт.

Тема 3.5. Проект мультфильма «Мишутка и правильное питание» в технике перекладки (12 ч.)

Этап 1. Выбор персонажей для мультфильма.

Теория: Беседа о влиянии правильного питания на здоровье.

Практика: Выбор персонажей для мультфильма.

Формы контроля: Беседа по вопросам

Этап 2. Написание текста к мультфильму.

Практика: Написание рассказа для мультипликационного фильма с использованием правил дружбы.

Формы контроля: Наблюдение за работой.

Этап 3. Составление раскадровки мультфильма.

Практика: Составление раскадровки мультфильма.

Формы контроля: Наблюдение за работой.

Этап 4. Изготовление персонажей и фона.

Теория: Повторение понятий «композиция», «пропорция», «сочетание цветов».

Практика: Рисование и вырезание персонажей. Изготовление фона.

Формы контроля: Беседа по вопросам.

Этап 5. Съемка мультфильма.

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

Формы контроля: Наблюдение за работой.

Этап 6. Запись звука.

Практика: Элементарные упражнения для улучшения дикции. Проведение кастинга среди желающих записать текст. Запись текста на АВТОРАДИО г. Котово.

Формы контроля: Наблюдение за работой.

Этап 7. Монтаж мультфильма.

Практика: Монтаж снятых кадров в соответствии с раскадровкой в монтажной программе Movie Marker. Монтаж звука. Запись готового фильма.

Этап 8. Просмотр и обсуждение мультфильма.

Теория: Правила просмотра фильма. Правила заполнения зрительских карт.

Практика: Просмотр и обсуждение мультфильма. Рефлексивный анализ участниками проекта.

Формы контроля: Наблюдение за работой. Рефлексивный анализ.

Этап 9. Подготовка агитбригады

Практика: Составление текста выступления и репетиция.

Формы контроля: Наблюдение за работой.

Этап 10. Выступление агитбригады перед воспитанниками ГКОУ «Котовская школа-интернат»

Практика: Выступление агитбригады. Заполнение зрительских карт. Коллективное обсуждение итогов проекта: выявление достоинств и недостатков проекта.

Формы контроля: Наблюдение за работой, заполнение зрительских карт.

Тема 3.6. Проект мультфильма «Рождество в стихах» в технике песочной анимации (12 ч.)

Этап 1. Выбор стихотворения для мультфильма. Подготовительная работа.

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

Формы контроля: Беседа по вопросам.

Этап 2. Составление раскадровки мультфильма.

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

Практика: Составление раскадровки мультфильма в соответствии со стихотворением.

Формы контроля: Наблюдение за работой

Этап 3. Съемка мультфильма.

Практика: Съемка мультфильма по кадрам в соответствии с раскадровкой. Установка и применение съемочного

оборудования. Установка освещения.

Формы контроля: Наблюдение за работой

Этап 4. Запись звука.

Практика: Элементарные упражнения для улучшения дикции. Проведение кастинга среди желающих записать текст. Запись текста на АВТОРАДИО г. Котово.

Формы контроля: Наблюдение за работой.

Этап 5. Монтаж мультфильма.

Теория: Простейшие принципы монтажа.

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

Формы контроля: Наблюдение за работой.

Этап 6. Просмотр и обсуждение мультфильма.

Теория: Правила просмотра фильма. Правила заполнения зрительских карт.

Практика: Просмотр и обсуждение мультфильма. Рефлексивный анализ участниками проекта.

Формы контроля: Наблюдение за работой. Рефлексивный анализ.

Этап 7. Подготовка агитбригады

Практика: Составление текста выступления и репетиция.

Формы контроля: Наблюдение за работой.

Этап 8. Выступление агитбригады перед воспитанниками воскресной школы при Храме Архангела Михаила г. Котово.

Практика: Выступление агитбригады. Заполнение зрительских карт. Коллективное обсуждение итогов проекта: выявление достоинств и недостатков проекта.

Формы контроля: Наблюдение за работой, заполнение зрительских карт.

Тема 3.7. Проект мультфильма «Зимняя сказка» в технике песочной анимации (12 ч.)

Этап 1. Выбор персонажей для мультфильма.

Практика: Выбор персонажей для мультфильма.

Формы контроля: Наблюдение за работой.

Этап 2. Составление раскадровки мультфильма.

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

Практика: Составление раскадровки мультфильма в соответствии со стихотворением.

Формы контроля: Наблюдение за работой

Этап 3. Съемка мультфильма.

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

Формы контроля: Наблюдение за работой

Этап 4. Запись звука.

Практика: Элементарные упражнения для улучшения дикции. Проведение кастинга среди желающих записать текст. Запись текста на АВТОРАДИО г. Котово.

Формы контроля: Наблюдение за работой.

Этап 5. Монтаж мультфильма.

Теория: Простейшие принципы монтажа.

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

Формы контроля: Наблюдение за работой.

Этап 6. Просмотр и обсуждение мультфильма.

Теория: Правила просмотра фильма. Правила заполнения зрительских карт.

Практика: Просмотр и обсуждение мультфильма. Рефлексивный анализ участниками проекта.

Формы контроля: Наблюдение за работой. Рефлексивный анализ.

Этап 7. Подготовка агитбригады

Практика: Составление текста выступления и репетиция.

Формы контроля: Наблюдение за работой.

Этап 8. Выступление агитбригады перед воспитанниками МБОУ Детский сад №8 г. Котово.

Практика: Выступление агитбригады. Заполнение зрительских карт. Коллективное обсуждение итогов проекта:

выявление достоинств и недостатков проекта.

Формы контроля: Наблюдение за работой, заполнение зрительских карт.

Тема 3.8. Проект мультфильма «Волшебная стройка» в технике LEGO анимация (12 ч.)

Этап 1. Выбор персонажей для мультфильма.

Теория: Что такое стройка, и что на ней происходит.

Практика: Выбор персонажей для мультфильма.

Формы контроля: Беседа по вопросам

Этап 2. Написание текста к мультфильму.

Практика: Написание рассказа для мультипликационного фильма.

Формы контроля: Наблюдение за работой.

Этап 3. Составление раскадровки мультфильма.

Практика: Составление раскадровки мультфильма.

Формы контроля: Наблюдение за работой.

Этап 4. Изготовление персонажей и фона.

Теория: Повторение понятий «композиция», «пропорция».

Практика: Изготовление персонажей. Изготовление фона.

Формы контроля: Беседа по вопросам.

Этап 5. Съемка мультфильма.

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

Формы контроля: Наблюдение за работой.

Этап 6. Запись звука.

Практика: Элементарные упражнения для улучшения дикции. Проведение кастинга среди желающих записать текст. Запись текста на АВТОРАДИО г. Котово.

Формы контроля: Наблюдение за работой.

Этап 7. Монтаж мультфильма.

Практика: Монтаж снятых кадров в соответствии с раскадровкой в монтажной программе Movie Marker. Монтаж звука. Запись готового фильма.

Этап 8. Просмотр и обсуждение мультфильма.

Теория: Правила просмотра фильма. Правила заполнения зрительских карт.

Практика: Просмотр и обсуждение мультфильма. Рефлексивный анализ участниками проекта.

Формы контроля: Наблюдение за работой. Рефлексивный анализ.

Этап 9. Подготовка агитбригады

Практика: Составление текста выступления и репетиция.

Формы контроля: Наблюдение за работой.

Этап 10. Выступление агитбригады перед воспитанниками МБОУ Детский сад №8 г. Котово.

Практика: Выступление агитбригады. Заполнение зрительских карт. Коллективное обсуждение итогов проекта: выявление достоинств и недостатков проекта.

Формы контроля: Наблюдение за работой, заполнение зрительских карт.

Тема 3.9. Проект мультфильма «Добро и зло» в технике LEGO анимация (12 ч.)

Этап 1. Выбор персонажей для мультфильма.

Теория: Что такое добро. Что такое зло. Последствия проявления добра и зла.

Практика: Выбор персонажей для мультфильма.

Формы контроля: Беседа по вопросам

Этап 2. Написание текста к мультфильму.

Практика: Написание рассказа для мультипликационного фильма.

Формы контроля: Наблюдение за работой.

Этап 3. Составление раскадровки мультфильма.

Практика: Составление раскадровки мультфильма.

Формы контроля: Наблюдение за работой.

Этап 4. Изготовление персонажей и фона.

Практика: Изготовление персонажей. Изготовление фона.

Формы контроля: Беседа по вопросам.

Этап 5. Съемка мультфильма.

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

Формы контроля: Наблюдение за работой.

Этап 6. Запись звука.

Практика: Элементарные упражнения для улучшения дикции. Проведение кастинга среди желающих записать текст. Запись текста на АВТОРАДИО г. Котово.

Формы контроля: Наблюдение за работой.

Этап 7. Монтаж мультфильма.

Практика: Монтаж снятых кадров в соответствии с раскадровкой в монтажной программе «Movie Marker. Монтаж звука. Запись готового фильма.

Этап 8. Просмотр и обсуждение мультфильма.

Теория: Правила просмотра фильма. Правила заполнения зрительских карт.

Практика: Просмотр и обсуждение мультфильма. Рефлексивный анализ участниками проекта.

Формы контроля: Наблюдение за работой. Рефлексивный анализ.

Этап 9. Подготовка агитбригады

Практика: Составление текста выступления и репетиция.

Формы контроля: Наблюдение за работой.

Этап 10. Выступление агитбригады перед воспитанниками МБОУ Детский сад №8 г. Котово.

Практика: Выступление агитбригады. Заполнение зрительских карт. Коллективное обсуждение итогов проекта: выявление достоинств и недостатков проекта.

Формы контроля: Наблюдение за работой, заполнение зрительских карт.

Раздел IV. Обобщение и итог (10 ч.)

Тема 4.1. Индивидуальные проекты «Свободная тема» в смешанной анимации (8 ч.)

Этап 1. Выбор персонажей для мультфильма и сюжета

Практика: Выбор персонажей для мультфильма. Придумывание сюжета.

Формы контроля: Беседа по вопросам

Этап 2. Написание текста к мультфильму.

Практика: Написание рассказа для мультипликационного фильма.

Формы контроля: Наблюдение за работой.

Этап 3. Составление раскадровки мультфильма.

Практика: Составление раскадровки мультфильма.

Формы контроля: Наблюдение за работой.

Этап 4. Изготовление персонажей и фона.

Практика: Изготовление персонажей. Изготовление фона.

Формы контроля: Беседа по вопросам.

Этап 5. Съемка мультфильма.

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

Формы контроля: Наблюдение за работой.

Этап 6. Запись звука.

Практика: Элементарные упражнения для улучшения дикции. Проведение кастинга среди желающих записать текст. Запись текста на АВТОРАДИО г. Котово.

Формы контроля: Наблюдение за работой.

Этап 7. Монтаж мультфильма.

Практика: Монтаж снятых кадров в соответствии с раскадровкой в монтажной программе Movie Marker. Монтаж звука. Запись готового фильма.

Этап 8. Просмотр и обсуждение мультфильма.

Теория: Правила просмотра фильма. Правила заполнения зрительских карт.

Практика: Просмотр и обсуждение мультфильма. Рефлексивный анализ участниками проекта.

Формы контроля: Наблюдение за работой. Рефлексивный анализ.

Этап 9. Подготовка индивидуального выступления.

Практика: Составление текста выступления и репетиция.

Формы контроля: Наблюдение за работой.

Этап 10. Выступления перед воспитанниками ГКОУ «Котовская школа-интернат»

Практика: Выступление. Заполнение зрительских карт. Коллективное обсуждение итогов проекта: выявление достоинств и недостатков проекта.

Формы контроля: Наблюдение за работой, заполнение зрительских карт.

Тема 4.2. Итоговые занятия. Итоговая диагностика (2 ч.)

Практика: Промежуточная аттестация: презентация творческих проектов, созданных в течение учебного года. Праздничное чаепитие, посвященное окончанию учебного года. Коллективное обсуждение итогов учебного года. Просмотр лучших проектов. Итоговая диагностика. Анализ готовых работ. Анкетирование-рефлексия «Чему я научился за год».

Содержание программы второго года обучения

Раздел I. Введение в мультипликацию (8 ч.)

Тема 1.1. Входной контроль (1 ч.)

Практика: Диагностический срез

Тема 1.2. Инструктаж по техники безопасности (1 ч.)

Теория: Инструктажи по техники безопасности

Формы контроля: Тест.

Тема 1.3. Наследие отечественной мультипликации (1 ч.)

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

Практика: Просмотр первых русских мультфильмов. Просмотр советских мультфильмов.

Формы контроля: Беседа по вопросам

Тема 1.4. Великие Российские мультипликаторы (1 ч.)

Теория: Знакомство с творчеством отечественных мультипликаторов (В. Старевич, Ф. Хитрук, Р. Качанов, Ю. Норштейн, А. Петров и др.).

Практика: Просмотр и обсуждение работ российских мультипликаторов.

Формы контроля: Беседа по вопросам

Тема 1.5. Наследие мировой мультипликации (1ч.)

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

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

Формы контроля: Беседа по вопросам.

Тема 1.6. Великие зарубежные мультипликаторы (1 ч.)

Теория: Знакомство с творчеством зарубежных мультипликаторов (У. Дисней, У Ханна и Д. Баребера, Х. Миядзаки, Т. Бартон).

Практика: Просмотр и обсуждение работ зарубежных мультипликаторов.

Формы контроля: Беседа по вопросам.

Тема 1.7. Мышление картинками. Комиксы. (2 ч.)

Теория: Понятие комикса. Принцип мышления картинками. Связь комиксов и мультфильмов. Комиксы и мультфильмы «Marvel» и «DC». Основные правила построения комиксов.

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

Формы контроля: Демонстрация готовых работ

Раздел III. Технология создания мультфильма (8 ч.)

Тема 3.1. Основы построения сценария. (2 ч.)

Теория: Правила построения сюжета. Основные элементы сюжета мультфильма: экспозиция, завязка, перипетии, кульминация, развязка. Правила построения диалогов.

Практика: Упражнение «5 строчек». Упражнение «Диалоги». Составление сюжета.

Формы контроля: Беседа по вопросам, демонстрация готовых работ.

Тема 3.2. Главный герой. Каким он должен быть? (2 ч.)

Теория: Основные правила мультипликации по созданию главного героя. Первое правило - главный герой должен быть ярким и обязательно обаятельным. Второе правило - герой должен иметь внутренний мир. Третье правило в мультипликации при создании главного героя – арка героя.

Практика: Просмотр мультфильма «Дереза». Обсуждение правил создания главной героини мультфильма. Создание героя, основываясь на 3 привила

Формы контроля: Беседа по вопросам, демонстрация готовых работ.

Тема 3.3. Нетрадиционные техники лепки (2 ч.)

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

Формы контроля: Беседа по вопросам, демонстрация готовых работ

Тема 3.4. Компьютерные спецэффекты при монтаже (2 ч.)

Теория: Возможности создания спецэффектов с помощью компьютерной программы Movie Marker.

Практика: Упражнения по созданию спецэффектов в программе Movie Marker.

Формы контроля: Беседа по вопросам, демонстрация готовых работ.

Раздел IV. Мультпроекты (108 ч.)

Тема 4.1. Проект мультфильма «Жизнь против COVID» в технике пластилиновой анимации (12 ч.)

Этап 1. Написание текста к мультфильму.

Теория: Повторение основных принципов написания короткой истории (сюжета).

Практика: Написание сюжета.

Формы контроля: Беседа по вопросам, наблюдение за работой.

Этап 2. Эскиз персонажей и декораций.

Теория: Повторение основных правил создания главного героя.

Практика: Составление списка персонажей. Сбор наглядного материала о внешнем виде персонажей. Разработка эскиза персонажей и декораций.

Формы контроля: Беседа по вопросам, наблюдение за работой.

Этап 3. Составление раскадровки мультфильма.

Практика: Составление раскадровки мультфильма и переходов между сценами.

Формы контроля: Наблюдение за работой.

Этап 4. Изготовление персонажей, декораций и фона.

Теория: Повторение особенностей лепки пластилиновых объектов на плоскости. Способы изготовления фона.

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

Формы контроля: Беседа по вопросам, наблюдение за работой.

Этап 5. Съемка мультфильма.

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

Формы контроля: Беседа по вопросам, наблюдение за работой

Этап 6. Запись звука.

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

Формы контроля: Беседа по вопросам, наблюдение за работой.

Этап 7. Монтаж мультфильма.

Теория: Повторение правил компьютерных спецэффектов при монтаже.

Практика: Монтаж снятых кадров в соответствии с раскадровкой. Монтаж звука. Создание спецэффектов. Запись готового фильма.

Формы контроля: Беседа по вопросам, наблюдение за работой.

Этап 8. Просмотр и обсуждение мультфильма.

Теория: Правила просмотра фильма. Правила заполнения зрительских карт.

Практика: Просмотр и обсуждение мультфильма. Рефлексивный анализ участниками проекта.

Формы контроля: Наблюдение за работой. Рефлексивный анализ.

Этап 9. Подготовка выступления агитбригады.

Практика: Составление текста выступления агитбригады и репетиция.

Формы контроля: Наблюдение за работой.

Этап 10. Выступление перед воспитанниками ГКОУ «Котовская школа-интернат», МБОУ СШ№6 г. Котово.

Практика: Выступление. Заполнение зрительских карт. Коллективное обсуждение итогов проекта: выявление достоинств и недостатков проекта.

Формы контроля: Наблюдение за работой, демонстрация готовой работы, заполнение зрительских карт.

Тема 4.2. Проект мультфильма «Неприятность? Выход есть!» в технике пластилиновой анимации (12 ч.)

Этап 1. Написание текста к мультфильму.

Теория: Повторение основных принципов написания короткой истории (сюжета).

Практика: Написание сюжета.

Формы контроля: Беседа по вопросам, наблюдение за работой.

Этап 2. Эскиз персонажей и декораций.

Теория: Повторение основных правил создания главного героя.

Практика: Составление списка персонажей. Сбор наглядного материала о внешнем виде персонажей. Разработка эскиза персонажей и декораций.

Формы контроля: Беседа по вопросам, наблюдение за работой.

Этап 3. Составление раскадровки мультфильма.

Практика: Составление раскадровки мультфильма и переходов между сценами.

Формы контроля: Наблюдение за работой.

Этап 4. Изготовление персонажей, декораций и фона.

Теория: Повторение особенностей лепки пластилиновых объектов на плоскости. Способы изготовления фона.

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

Формы контроля: Беседа по вопросам, наблюдение за работой.

Этап 5. Съёмка мультфильма.

Практика: Съёмка мультфильма по кадрам в соответствии с раскадровкой. Установка съёмочного оборудования. Установка освещения.

Формы контроля: Беседа по вопросам, наблюдение за работой

Этап 6. Запись звука.

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

Формы контроля: Беседа по вопросам, наблюдение за работой.

Этап 7. Монтаж мультфильма.

Теория: Повторение правил компьютерных спецэффектов при монтаже.

Практика: Монтаж снятых кадров в соответствии с раскадровкой. Монтаж звука. Создание спецэффектов. Запись готового фильма.

Формы контроля: Беседа по вопросам, наблюдение за работой.

Этап 8. Просмотр и обсуждение мультфильма.

Теория: Правила просмотра фильма.

Практика: Просмотр и обсуждение мультфильма. Рефлексивный анализ участниками проекта.

Формы контроля: Наблюдение за работой. Рефлексивный анализ.

Этап 9. Подготовка выступления агитбригады.

Практика: Составление текста выступления агитбригады и репетиция.

Формы контроля: Наблюдение за работой.

Этап 10. Выступление перед воспитанниками ГКОУ «Котовская школа-интернат», МБОУ СШ№6 г. Котово.

Практика: Выступление. Заполнение зрительских карт. Коллективное обсуждение итогов проекта: выявление достоинств и недостатков проекта.

Формы контроля: Наблюдение за работой, демонстрация готовой работы, заполнение зрительских карт.

Тема 4.3. Проект мультфильма «Правила личной безопасности» (12 ч.)

Этап 1. Разработка сюжета и выбор техники исполнения мультфильма.

Практика: Разработка сюжета мультфильма. Выбор техники исполнения мультфильма.

Формы контроля: Наблюдение за работой.

Этап 2. Составление раскадровки.

Практика: Составление раскадровки мультфильма с учетом выбранной техники.

Формы контроля: Наблюдение за работой.

Этап 3. Изготовление героев и декораций, элементов фона.

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

Формы контроля: Наблюдение за работой.

Этап 4. Съемка мультфильма.

Практика: Съемка мультфильма по кадрам в соответствии с раскадровкой.

Формы контроля: Наблюдение за работой.

Этап 5. Запись звука.

Теория: Ошибки, которые следует избегать при записи звука.

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

Формы контроля: Беседа по вопросам, наблюдение за работой.

Этап 6. Монтаж мультфильма.

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

Практика: Монтаж снятых кадров. Наложение спецэффектов. Запись готового фильма.

Формы контроля: Беседа по вопросам, наблюдение за работой.

Этап 8. Просмотр и обсуждение мультфильма.

Практика: Просмотр и обсуждение мультфильма. Рефлексивный анализ участниками проекта.

Формы контроля: Наблюдение за работой. Рефлексивный анализ.

Этап 9. Подготовка выступления агитбригады.

Практика: Составление текста выступления агитбригады и репетиция.

Формы контроля: Наблюдение за работой.

Этап 10. Выступление перед воспитанниками ГКОУ «Котовская школа-интернат», МБОУ СШ№6 г. Котово.

Практика: Выступление. Заполнение зрительских карт. Коллективное обсуждение итогов проекта: выявление достоинств и недостатков проекта.

Формы контроля: Наблюдение за работой, демонстрация готовой работы, заполнение зрительских карт.

Тема 4.4. Проект мультфильма «Машенькина шалость» (12 ч.)

Этап 1. Разработка сюжета и выбор техники исполнения мультфильма.

Практика: Разработка сюжета мультфильма. Выбор техники исполнения мультфильма.

Формы контроля: Наблюдение за работой.

Этап 2. Составление раскадровки.

Практика: Составление раскадровки мультфильма с учетом выбранной техники.

Формы контроля: Наблюдение за работой.

Этап 3. Изготовление героев и декораций, элементов фона.

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

Формы контроля: Наблюдение за работой.

Этап 4. Съемка мультфильма.

Практика: Съемка мультфильма по кадрам в соответствии с раскадровкой.

Формы контроля: Наблюдение за работой.

Этап 5. Запись звука.

Теория: Повторение: ошибки, которые следует избегать при записи звука.

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

Формы контроля: Беседа по вопросам, наблюдение за работой.

Этап 6. Монтаж мультфильма.

Теория: Повторение: случаи, при которых кадры не монтируются друг с другом.

Практика: Монтаж снятых кадров. Наложение спецэффектов. Запись готового фильма.

Формы контроля: Беседа по вопросам, наблюдение за работой.

Этап 8. Просмотр и обсуждение мультфильма.

Практика: Просмотр и обсуждение мультфильма. Рефлексивный анализ участниками проекта.

Формы контроля: Наблюдение за работой. Рефлексивный анализ.

Этап 9. Подготовка выступления агитбригады.

Практика: Составление текста выступления агитбригады и репетиция.

Формы контроля: Наблюдение за работой.

Этап 10. Выступление перед воспитанниками ГКОУ «Котовская школа-интернат», МБОУ СШ№6 г. Котово.

Практика: Выступление. Заполнение зрительских карт. Коллективное обсуждение итогов проекта: выявление достоинств и недостатков проекта.

Формы контроля: Наблюдение за работой, демонстрация готовой работы, заполнение зрительских карт.

Тема 4.5. Проект «Анимационное поздравление с новым годом» в технике рисованной анимации (12 ч.)

Этап 1. Принципы рисования маслом на стекле.

Теория: «Ожившая живопись» Александра Петрова. Принципы рисования маслом по стеклу.

Практика: Просмотр учебного фильма «В мастерской А.Петрова». Разработка короткого поздравления с новым годом. Составление эскизов.

Формы контроля: Беседа по вопросам, наблюдение за работой

Этап 2. Съёмка мультфильма.

Теория: Особенности освещения съёмочной площадки при съёмке на стекле.

Практика: Съёмка мультфильма по кадрам в соответствии с раскадровкой.

Формы контроля: Беседа по вопросам, наблюдение за работой

Этап 3. Монтаж мультфильма.

Теория: Компьютерные переходы между кадрами.

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

Формы контроля: Беседа по вопросам, наблюдение за работой

Этап 4. Просмотр и обсуждение мультфильма.

Практика: Просмотр и обсуждение мультфильма. Рефлексивный анализ участниками проекта.

Формы контроля: Наблюдение за работой. Рефлексивный анализ.

Этап 5. Подготовка выступления агитбригады.

Практика: Составление текста выступления агитбригады и репетиция.

Формы контроля: Наблюдение за работой.

Этап 6. Выступление перед воспитанниками ГКОУ «Котовская школа-интернат».

Практика: Выступление. Заполнение зрительских карт. Коллективное обсуждение итогов проекта: выявление достоинств и недостатков проекта.

Формы контроля: Наблюдение за работой, демонстрация готовой работы, заполнение зрительских карт.

Тема 4.6. Проект мультфильма «Спасая жизнь, обретешь друга» в технике перекладки (12 ч.)

Этап 1. Разработка сюжета мультфильма.

Практика: Разработка сюжета мультфильма.

Формы контроля: Наблюдение за работой.

Этап 2. Составление раскадровки.

Практика: Составление раскадровки мультфильма в соответствии с техникой перекладки.

Формы контроля: Наблюдение за работой.

Этап 3. Изготовление героев и декораций, элементов фона.

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

Формы контроля: Наблюдение за работой.

Этап 4. Съемка мультфильма.

Практика: Съемка мультфильма по кадрам в соответствии с раскадровкой.

Формы контроля: Наблюдение за работой.

Этап 5. Запись звука.

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

Формы контроля: Наблюдение за работой.

Этап 6. Монтаж мультфильма.

Практика: Монтаж снятых кадров. Наложение спецэффектов. Запись готового фильма.

Формы контроля: Наблюдение за работой.

Этап 8. Просмотр и обсуждение мультфильма.

Практика: Просмотр и обсуждение мультфильма. Рефлексивный анализ участниками проекта.

Формы контроля: Наблюдение за работой. Рефлексивный анализ.

Этап 9. Подготовка выступления агитбригады.

Практика: Составление текста выступления агитбригады и репетиция.

Формы контроля: Наблюдение за работой.

Этап 10. Выступление перед воспитанниками ГКОУ «Котовская школа-интернат», МБОУ СШ№6 г. Котово.

Практика: Выступление. Заполнение зрительских карт. Коллективное обсуждение итогов проекта: выявление достоинств и недостатков проекта.

Формы контроля: Наблюдение за работой, демонстрация готовой работы, заполнение зрительских карт.

Тема 4.7. Групповые проекты «Мой мультфильм» (12 ч.)

Этап 1. Подготовительный.

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

Консультация: Технологии разработки сюжета без заданной темы.

Формы контроля: Беседа по вопросам, наблюдение за работой.

Этап 2. Поисково-аналитический.

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

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

Формы контроля: Беседа по вопросам, наблюдение за работой.

Этап 3. Практический.

Практика: Составление раскадровки с учетом эскизов и выбранной техники мультфильма. Изготовление героев, декораций, фона в соответствии с эскизами и раскадровкой. Съемка мультфильма в соответствии с раскадровкой.

Запись голоса (при необходимости) и подбор музыкального оформления для мультфильма. Монтаж снятых кадров. Монтаж звука. Запись готового фильма.

Консультации: Определение основных сюжетных точек. Особенности конструктивных элементов персонажей и декораций в зависимости от выбранной техники мультфильма. Способы создания устойчивости объектов. Соблюдение правил крупности плана, сменяемости планов. Соблюдение правил умеренности при звуковом оформлении мультфильма.

Формы контроля: Беседа по вопросам, наблюдение за работой.

Этап 4. Презентационный.

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

Консультация: Анализ качества выполнения проекта.

Формы контроля: Наблюдение за работой, демонстрация готовой работы, заполнение зрительских карт.

Этап 5. Демонстрация мультипликационных фильмов перед воспитанниками ГКОУ «Котовская школа-интернат».

Практика: Заполнение зрительских карт. Коллективное обсуждение итогов проекта: выявление достоинств и недостатков проекта.

Формы контроля: Наблюдение за работой, демонстрация готовой работы, заполнение зрительских карт.

Тема 4.8. Групповые проекты «Доброе сердце» (12 ч.)

Этап 1. Подготовительный.

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

Консультация: Технологии разработки сюжета.

Формы контроля: Беседа по вопросам, наблюдение за работой.

Этап 2. Поисково-аналитический.

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

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

Формы контроля: Беседа по вопросам, наблюдение за работой.

Этап 3. Практический.

Практика: Составление раскадровки с учетом эскизов и выбранной техники мультфильма. Изготовление героев, декораций, фона в соответствии с эскизами и раскадровкой. Съемка мультфильма в соответствии с раскадровкой. Запись голоса (при необходимости) и подбор музыкального оформления для мультфильма. Монтаж снятых кадров. Монтаж звука. Запись готового фильма.

Консультации: Определение основных сюжетных точек. Особенности конструктивных элементов персонажей и декораций в зависимости от выбранной техники мультфильма. Способы создания устойчивости объектов. Соблюдение правил крупности плана, сменяемости планов. Соблюдение правил умеренности при звуковом оформлении мультфильма.

Формы контроля: Беседа по вопросам, наблюдение за работой.

Этап 4. Презентационный.

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

Консультация: Анализ качества выполнения проекта.

Формы контроля: Наблюдение за работой, демонстрация готовой работы, заполнение зрительских карт.

Этап 5. Демонстрация мультипликационных фильмов перед воспитанниками ГКОУ «Котовская школа-интернат».

Практика: Заполнение зрительских карт. Коллективное обсуждение итогов проекта: выявление достоинств и недостатков проекта.

Формы контроля: Наблюдение за работой, демонстрация готовой работы, заполнение зрительских карт.

Тема 4.9. Групповые проекты «Что такое счастье?» (12 ч.)

Этап 1. Подготовительный.

Практика: Формирование проектных групп. Разработка сюжета, героев мультфильма, написание диалогов. Выбор

техники мультфильма. Определение, каких знаний и умений не хватает для создания мультфильма.

Консультация: Технологии разработки сюжета.

Формы контроля: Беседа по вопросам, наблюдение за работой.

Этап 2. Поисково-аналитический.

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

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

Формы контроля: Беседа по вопросам, наблюдение за работой.

Этап 3. Практический.

Практика: Составление раскадровки с учетом эскизов и выбранной техники мультфильма. Изготовление героев, декораций, фона в соответствии с эскизами и раскадровкой. Съемка мультфильма в соответствии с раскадровкой. Запись голоса (при необходимости) и подбор музыкального оформления для мультфильма. Монтаж снятых кадров. Монтаж звука. Запись готового фильма.

Консультации: Определение основных сюжетных точек. Особенности конструктивных элементов персонажей и декораций в зависимости от выбранной техники мультфильма. Способы создания устойчивости объектов. Соблюдение правил крупности плана, сменяемости планов. Соблюдение правил умеренности при звуковом оформлении мультфильма.

Формы контроля: Беседа по вопросам, наблюдение за работой.

Этап 4. Презентационный.

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

Консультация: Анализ качества выполнения проекта.

Формы контроля: Наблюдение за работой, демонстрация готовой работы, заполнение зрительских карт.

Этап 5. Демонстрация мультипликационных фильмов перед воспитанниками ГКОУ «Котовская школа-интернат».

Практика: Заполнение зрительских карт. Коллективное обсуждение итогов проекта: выявление достоинств и недостатков проекта.

Формы контроля: Наблюдение за работой, демонстрация готовой работы, заполнение зрительских карт.

Раздел V. Обобщение и итог (12 ч.)

Тема 5.1. Индивидуальные проекты «Свободная тема» в смешанной анимации (10 ч.)

Этап 1. Подготовительный.

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

Формы контроля: Наблюдение за работой.

Этап 2. Поисково-аналитический.

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

Формы контроля: Наблюдение за работой.

Этап 3. Практический.

Практика: Составление раскадровки с учетом эскизов и выбранной техники мультфильма. Изготовление героев, декораций, фона в соответствии с эскизами и раскадровкой. Съемка мультфильма в соответствии с раскадровкой. Запись голоса (при необходимости) и подбор музыкального оформления для мультфильма. Монтаж снятых кадров. Монтаж звука. Запись готового фильма.

Формы контроля: Наблюдение за работой.

Этап 4. Презентационный.

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

Формы контроля: Наблюдение за работой, демонстрация готовой работы, заполнение зрительских карт.

Этап 5. Демонстрация мультипликационных фильмов перед воспитанниками ГКОУ «Котовская школа-интернат».

Практика: Заполнение зрительских карт. Коллективное обсуждение итогов проекта: выявление достоинств и недостатков проекта.

Формы контроля: Наблюдение за работой, демонстрация готовой работы, заполнение зрительских карт.

Тема 5.2. Итоговые занятия. Итоговая диагностика (2 ч.)

Практика: Промежуточная аттестация: презентация творческих проектов, созданных в течение учебного года. Праздничное чаепитие, посвященное окончанию учебного года. Коллективное обсуждение итогов учебного года. Просмотр лучших проектов. Итоговая диагностика. Анализ готовых работ. Анкетирование-рефлексия «Чему я научился за год».

1.4. Планируемые результаты

Ожидаемые результаты освоения программы

1) Освоение предметных знаний и умений.

По завершению **первого года обучения** по программе «Студия Мультлото» воспитанники будут **знать:**

- факты из истории возникновения и развития мультипликации;
- профессии, необходимые для создания профессионального мультфильма: сценарист, режиссер, художник-аниматор, оператор съемки, звукооператор, монтажер;
- виды мультфильмов (по жанру, по метражу, по технике исполнения);
- этапы создания мультфильма;
- название и назначение инструментов и материалов, используемых для создания персонажей, фонов, декораций;
- технологии создания мультипликационных фильмов в технике песочной анимации, пластилиновой анимации, перекладки, LEGO анимации, смешанной анимации;
- название и назначение технического оборудования: видеокамера, штатив, монтажный стол, монтажная программа;
- о возможности применения различных видов изобразительного и декоративного творчества в анимации: рисунок, лепка, шитье, природный и другие материалы;

- назначение монтажной программы Movie Marker.

воспитанники будут **уметь:**

- создавать элементарный сценарий к мультфильму самостоятельно;
- изготавливать персонажей мультфильмов из пластилина, ткани, бумаги и т.п.;
- устанавливать штатив с видеокамерой, проводить съемку под наблюдением педагога;
- применять различные виды изобразительного и декоративного творчества (рисунок, лепка, шитье, природный и другие материалы) для изготовления фонов, декораций;
- делать простейшую раскадровку с помощью педагога;
- использовать средства художественной изобразительности: крупность плана, свет и тень;
- озвучивать героев в студии АВТОРАДИО г.Котово.

По завершению **второго года обучения** по программе «Студия Мультлото» воспитанники будут **знать:**

- отдельные произведения выдающихся мастеров мультипликационного искусства;
- технологии создания мультипликационных фильмов в технике пластилиновой анимации, рисованной анимации на стекле, смешанной анимации;
- профессиональные анимационные термины: монтаж, хронометраж, озвучка, раскадровка, съёмка, кадр;
- основные этапы сюжета: экспозиция, завязка, развитие действия, кульминация, развязка;
- правила создания главного персонажа в сюжете;
- основные инструменты монтажной программы Movie Marker.

воспитанники будут **уметь:**

- создавать сценарий к мультфильму с небольшой помощью педагога;
- пользоваться инструментами и графическими материалами (карандашами, гуашью, акварелью, кистью, палитрой, белой и цветной бумагой);
- делать простейшую раскадровку самостоятельно;

- передавать движение фигуры человека и животных;
- использовать средства художественной изобразительности: цвет, колорит, силуэт;
- проводить покадровую съемку самостоятельно;
- анимировать героев, озвучивать и делать монтаж мультфильма;
- комбинировать различные приемы работы для достижения поставленной художественно-творческой задачи;

2) Освоение личностных результатов

По завершению обучения по программе ребенок будет:

- стремиться выражать свои чувства средствами искусства;
- проявлять самостоятельность и ответственность, сопричастность общему делу;
- работать в коллективе, уважительно относиться к труду других;
- проявлять трудолюбие, выполнять сложную и трудоемкую работу, необходимую для получения творческого результата.

3) Освоение метапредметных результатов

По окончании программы воспитанники овладеют следующими метапредметными умениями:

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

Раздел 2. Комплекс организационно-педагогических условий, включающий формы аттестации

2.1. Календарный учебный график

Год обучения/ № группы	Дата начала обучения по программе	Дата окончания обучения по программе	Всего учебных недель	Количество учебных дней	Количество учебных часов	Режим занятий	Сроки контр. процедур	Продолжительность каникул
2 года обучения / группа № 1	02.09.2021	25.05.2023	68	136	272	2 раза в неделю по 2 часа	Промежуточная аттестация – в течение учебного года: конец декабря - для воспитанников каждого года обучения, конец мая - для воспитанников 1-го обучения. Итоговая аттестация – конец мая в	25 октября-31 октября 29 декабря-11 января 21 марта-29 марта 25 мая-31 августа

							конец 2 года обучения.	
--	--	--	--	--	--	--	---------------------------	--

2.2. Условия реализации программы

Материально-техническое обеспечение программы

1. Помещения, необходимые для реализации программы:

1.1. Учебный кабинет, удовлетворяющий санитарно – гигиеническим требованиям, для занятий группы 10-12 человек (парты, стулья, доска, шкафы и стеллажи для хранения методических и наглядных материалов).

1.2. Компьютерный класс, укомплектованный стационарными компьютерами или ноутбуками необходимым программным обеспечением (программы для монтажа видео Movie Maker) и с выделенным каналом выхода в Интернет.

1.3. Зал (учебный класс) с демонстрационным оборудованием (проектор, экран, звуковая аппаратура) для показа мультфильмов группе и родителям.

1.4. Занятия группы для детей с ограниченными возможностями здоровья организованы на базе реабилитационного центра, где созданы специальные условия для беспрепятственного передвижения ребенка с нарушениями опорно-двигательного аппарата.

2. Оборудование, необходимое для реализации программы:

2.1. Мультстанок (специальный стол с несколькими ярусами стекол);

2.2. Мультимедийная проекционная установка;

2.3. Компьютерные программы Movie Maker;

2.4. Многофункциональное устройство черно-белое, цветное;

2.5. Цифровой фотоаппарат;

- 2.6. Видеокамера;
- 2.7. Штативы;
- 2.8. Осветительное оборудование (фонари, настольные лампы);
- 2.9. DVD, CD-диски, флеш-карты;
- 2.10. Колонки.
- 2.11. Микрофоны (для записи голоса и озвучивания мультфильма).
- 2.12. Стол для песочной анимации с матовым стеклом и подсветкой.

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

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

5. Канцелярские принадлежности: ручки, карандаши, маркеры, корректоры; блокноты, тетради, офисная бумага, клей, ножницы, степлер; файлы, папки.

Кадровое обеспечение: Реализовывать программу может педагог, имеющий среднее специальное или высшее педагогическое образование, обладающий достаточными знаниями и опытом практической работы с детьми ОВЗ, владеющий навыками работы со съемочным, осветительным оборудованием и компьютерными монтажными программами.

2.3. Формы аттестации

Разрабатываются и обосновываются для определения результативности освоения программы. Призваны отражать достижения цели и задач программы.

Формы отслеживания и фиксации образовательных результатов: аналитическая справка, готовая работа, дневник наблюдений, журнал посещаемости, материал анкетирования и тестирования, портфолио, фото, отзыв детей и родителей, результаты участия в конкурсах различного уровня.

Формы предъявления и демонстрации образовательных результатов: аналитический материал по итогам проведения диагностики, аналитическая справка, демонстрация детских работ, диагностическая карта, открытое занятие, итоговый отчет, портфолио.

2.4. Оценочные материалы

1) Освоение умений, теоретических знаний и практических предусмотренных программой

Оцениваемые параметры	Критерии	Степень выраженности оцениваемого параметра (критерии оценки)	Периодичность измерений	Возможные диагностические процедуры
Теоретические знания, предусмотренные программой	Соответствие теоретических знаний программным требованиям (ожидаемым результатам), осмысленность и правильность	1 уровень (минимальный) – ребенок овладел менее чем ½ объема знаний, предусмотренных программой, избегает употреблять	Вводный (первичный) контроль на первых занятиях с целью выявления стартового уровня развития детей	- Анкета-тест «Что я знаю о мультфильмах» (1-й год обучения) Приложение 1. - Анкета-тест «Что я знаю о мультфильмах» (2-й

	использования специальной терминологии	специальные термины; 2 уровень (средний) – объем усвоенных знаний составляет более ½, употребляя специальную терминологию, ребенок допускает ошибки; 3 уровень (максимальный) – ребенок освоил практически весь объем знаний, предусмотренных программой за конкретный период, термины употребляются осознанно и правильно		год обучения) Приложение 2.
			Итоговый контроль проводится по завершению каждого года обучения	Рефлексивный лист для итоговой диагностики «Чему я научился за год». Приложение 3.
Практические умения, предусмотренные программой	Соответствие практических умений программным требованиям (ожидаемым результатам) владение	1 уровень (минимальный) – ребенок овладел менее чем ½ предусмотренных умений, испытывает серьезные	Вводный контроль	Диагностическое упражнение
			Промежуточная диагностика (по итогам первого полугодия)	Анкета-тест «Мои успехи»
			Итоговый контроль	Презентация проектов

	специальным оборудованием и оснащением	затруднения при работе с оборудованием; 2 уровень (средний) – объем усвоенных умений составляет более, чем $\frac{1}{2}$, работает с оборудованием с помощью педагога; 3 уровень (максимальный) – ребенок овладел практически всеми умениями по программе, работает с оборудованием самостоятельно, не испытывает особых затруднений	проводится по завершению каждого года обучения	Анализ творческих продуктов
--	----------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	------------------------------------------------	-----------------------------

2) Личностное развитие воспитанников

Оцениваемые параметры	Степень выраженности оцениваемого параметра (критерии оценки)	Периодичность измерений, фиксации результатов	Диагностические процедуры, методики
Творческие навыки: креативность в	1 уровень (начальный, элементарный уровень развития креативности) –	1 раз в год	Наблюдения на занятиях Анализ готовых работ

<p>выполнении заданий (уровень творчества при работе над мультфильмами)</p>	<p>ребенок в состоянии выполнить лишь простейшие практические задания педагога; 2 уровень (репродуктивный уровень) – в основном выполняет задания на основе образца, по аналогии; 3 уровень (творческий уровень) – выполняет творческие практические задания (с большой выраженностью творчества)</p>		
<p>Творческая активность, участие в учебных проектах</p>	<p>0 уровень (недопустимый): ребенок пассивен, безынициативен, не демонстрирует потребности в данной деятельности; 1 уровень (минимальный): участник одного группового проекта; 2 уровень (средний): имеет устойчивый интерес к творческой деятельности, участник двух-трех групповых проектов; 3 уровень (максимальный): проявляет ярко выраженный интерес к творческой деятельности; автор одного индивидуального проекта и участник групповых проектов</p>	<p>Один раз в год по завершению учебного курса</p>	<p>Анализ результатов участия в проектной деятельности</p>
<p>Мотивы посещения занятий</p>	<p>1-й уровень минимальный – присутствуют только прагматические мотивы;</p>	<p>Входная - в конце 1-го года обучения Итоговая – в конце 2-го</p>	<p>Методика исследования мотивов посещения занятий в коллективе</p>

	2-й уровень средний – сформированы коллективистские мотивы; 3-й уровень максимальный – сформированы личностные мотивы	года обучения	(автор Л.В.Байбородова)
Устойчивость интереса к занятиям	1-й уровень минимальный – интерес к занятиям отсутствует, нет стремления к совершенствованию в выбранной сфере деятельности, много беспричинных пропусков; 2-й уровень средний – стремится к выполнению заданий педагога, к достижению результата в обучении, инициативен, беспричинных пропусков не более 10%; 3-й уровень максимальный - стремится к достижению наилучшего результата, склонен к самоанализу, генерирует идеи, практически нет беспричинных пропусков	Ежегодно в мае	Анализ журналов (сохранность контингента, наличие беспричинных пропусков). Собеседование с родителями и обучающимися
Трудолюбие	1 уровень (минимальный)- любая работа вызывает отвращение, приступает к порученному делу только после долгих понуканий со стороны взрослого; 2 уровень (средний)- выполняет только ту работу, которая нравится, необходимость дополнительной работы вызывает отрицательные	2 раза за период обучения: входная диагностика (1-й год обучения, сентябрь), итоговая (2-й год обучения, май)	Наблюдение на занятиях

	<p>эмоции; 3 уровень (максимальный) – трудолюбив. Сам берется даже за «грязную» работу, получает удовольствие от сложной, трудоемкой работы</p> <p>3 уровень (максимальный) – трудолюбив. Сам берется даже за «грязную» работу, получает удовольствие от сложной, трудоемкой работы</p>		
--	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--	--

3) Освоение метапредметных учебных действий, предусмотренных программой

Оцениваемые параметры	Степень выраженности оцениваемого параметра (критерии оценки)	Периодичность измерений, фиксации результатов	Диагностические процедуры, методики
Соответствие метапредметных умений программным требованиям	<p>0 уровень (недопустимый) – ребенок совершенно не владеет данным действием (у него нет умений выполнять это действие);</p> <p>1 уровень (минимальный) – ребенок испытывает серьезные затруднения при выполнении данного действия, умеет его совершить лишь при непосредственной и достаточной помощи педагога;</p>	<p>Входная диагностика (сентябрь)</p> <p>Итоговая диагностика (по завершению программы)</p>	<p>Наблюдение на занятиях, массовых мероприятиях</p> <p>Анализ результатов учебных проектов</p>

	<p>2 уровень (средний) – умеет действовать самостоятельно, но лишь подражая действиям педагога или сверстников;</p> <p>3 уровень (выше среднего) – умеет достаточно свободно выполнять действия, осознавая каждый шаг;</p> <p>4 уровень (максимальный) – автоматизированное, безошибочное выполнение действия</p>		
--	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--	--

Критерии оценки творческого продукта проектной деятельности (мультфильма)

№	Наименование показателя	Максимальное число баллов
1	Соответствие содержания названию мультфильма	3
2	Эмоциональный эффект от просмотра мультфильма	5
3	Использование оригинальных спецэффектов	3
4	Дизайн (цветовая гамма, стиль, шрифт, качество графических объектов)	3
5	Законченность темы	3
ИТОГО		17
Нужно ли доработать ролик? Твои предложения автору		

Оценочная шкала

Количество	Оценка мультфильма
-------------------	---------------------------

баллов	
15 - 17	Удалось создать замечательный мультфильм, который может претендовать на участие в конкурсах и фестивалях
10 - 14	Мультфильм очень хороший, но проектной группе есть что исправить
4 – 9	Мультфильм есть, но проектной группе не удалось договориться о концепции мультфильма или способах его создания
0 – 3	А был ли мультфильм?

Подведения итогов реализации программы

В соответствии с календарным учебным графиком в конце учебного года проводится:

- промежуточная аттестация воспитанников (оценка качества освоения программы по итогам учебного года) для группы первого года обучения в форме презентации творческих проектов;
- итоговая аттестация (оценка качества освоения программы воспитанниками за весь период обучения по программе) для группы второго года обучения в форме презентации творческих проектов.

Документальные формы подведения итогов программы

Результаты педагогического мониторинга образовательных результатов группы заносятся педагогом в «Лист результатов диагностики группы». По результатам освоения программы лучшие и самые активные учащиеся награждаются грамотами, благодарственными письмами.

2.5. Методические материалы

1) Особенности организации образовательного процесса

Образовательный процесс осуществляется в очной форме обучения учащихся.

2) Методы организации образовательного процесса

Методы обучения: словесный, наглядный, практический, игровой;

Методы воспитания: убеждение, поощрение, упражнение, стимулирование, повышение мотивации.

Методы контроля: итоговое открытое занятие.

3) Формы организации образовательного процесса: индивидуальная, индивидуально-групповая и групповая

4) Педагогические технологии: уровневая дифференциация; информационно-коммуникационные технологии; здоровьесберегающие технологии.

5) Алгоритм учебного занятия:

1-й этап – подготовительный (эмоциональный настрой, целеполагание);

2-й этап - основной этап (практическая деятельность, оформление полученных результатов);

3-й этап - итоговый этап (подведение итогов занятия, оценка деятельности учащихся педагогом); рефлексивный этап (самооценка собственной деятельности, рефлексия).

6) Методические рекомендации

Порядок работы над мультфильмом

№	Компонент	Содержание	Алгоритм деятельности
1.	Слово (литература)	Придумывание и обсуждение сюжета	Выбираем известную сказку, рассказ или стихотворение (или вспоминаем историю из опыта, или придумываем историю сами), идея – сценарий
2.	Линия (графика)	Создание персонажей и	Подготовка к съемке мультфильма, изготовление персонажей

		декораций	
3.	Цвет (живопись)	Подготовка декораций и фона	Установка декораций на площадке для съемки
4.	Объём (пластика)		чем больше детализация движения персонажа, тем движения будут естественными, плавными;
5.	Движение (театр)	Съемка мультфильма – в среднем 200-300 кадров (фотографий)	<p>Съемка мультфильма – анимация (один из детей, выполняет роль оператора занимает место у видеокамеры или фотоаппарата (закрепленного на штативе), а остальные осуществляют действия в кадре, переставляя героев и декорации в соответствии с задуманным сюжетом):</p> <ul style="list-style-type: none"> – во время съемки необходимо следить, чтобы статичные предметы (фон) не двигались; – не забывать, что в декорациях могут происходить изменения (подул ветер – дерево закачалось); – в кадр не должны попадать посторонние предметы, руки аниматоров, тени; – чтобы движения персонажей получились четкими, снимать нужно с одной точки, зафиксировав фотоаппарат (желательно в штативе), не удаляя и не приближая изображение.

Основные техники анимации

- Классическая (рисованная) техника

Художники рисуют каждый кадр мультфильма отдельно, затем соединяют их в единое. Это долгий и трудный процесс, ведь для одной секунды нужно 24 кадра! Чтобы ускорить процесс создания мультфильма, нанимают в штат дополнительных художников и распределяют сцены раскадровки.



- Пластилиновая техника

Такой же вид покадровой мультипликации, только если в предыдущей технике художники создавали каждый кадр на бумаге красками, то тут всё заменяет пластилин. Это техника может быть плоской и объёмной.



- Техника перекладки

Персонажей, объекты рисуют на бумаге, а затем вырезают. Так же все части тела персонажа разрезают на отдельные фрагменты. Затем соединяют разрезанные части персонажей воедино и покадрово двигают. Главное делать это очень аккуратно, иначе при любом дуновении ветра бумажные объекты могут распасться (если их не закрепить). Сами сцены состоят из нескольких слоёв. Каждый слой – отдельное стекло, а камера располагается вертикально к ним.



- Кукольная техника

Все персонажи – это куклы, человечки, созданные из тканей, поролона и других материалов для создания кукол. Это техника придаёт некий объём мультфильму.



- Песочная техника

При помощи светящегося стола и песка на нём создаётся кадр мультфильма, затем он фотографируется и соединяется с другими. Многие неправильно оценивают технику и прекращают её в представление, где под музыку художник рисует картину и все смотрят как он это делает.



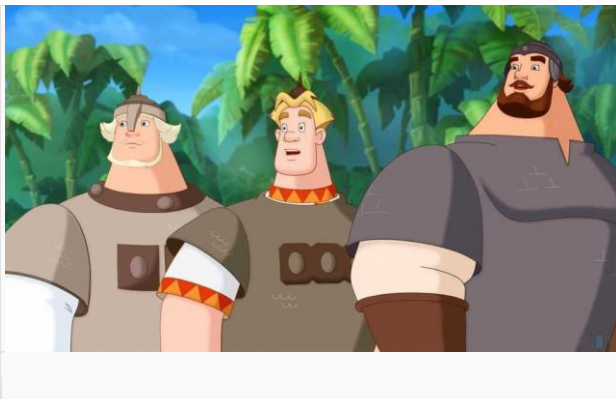
- Живопись по стеклу

При помощи масляной краски, объекты рисуют на стекле и пока краска не высохнет передвигают кадр за кадром объекты на стекле. Иногда взамен масляной краски используется гуашь, смешанную с глицерином.



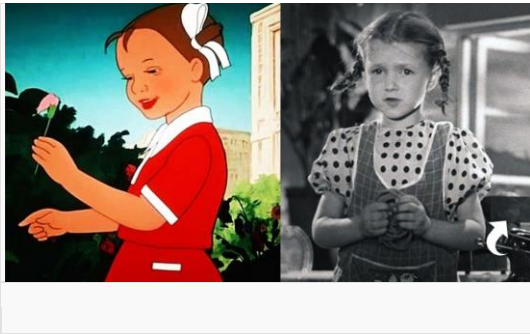
- Компьютерная мультипликация

Техника, при которой все объекты и персонажи рисуются на компьютере, так же создаётся движение и просчитывается мультфильм. На данный момент есть несколько разновидностей компьютерной мультипликации: покадровая, двухмерная флэш, трёхмерная (создаётся в специальных программах: 3Д макс и т.д.). На основе 3д мультипликации становится популярной техника захвата движения – на актёра одевают специальные датчики, он совершает действие и оно записывается на компьютер и после передаётся 3д персонажу. Движения получаются реалистичными!



- Ротоскопирование

В этой технике заснятый заранее актёр обрисовывается на плёнке покадрово художником. Затем кадры соединяются и получается правдоподобное движение и качественная прорисовка персонажа! В качестве примера можно привести мультфильм «Светик-семицветик», где всех персонажи скопированный с реальных людей.



- Плоскостная перекладка.

Эта техника проста и доступна даже маленьким детям. Здесь каждый персонаж рисуется отдельно, по деталям, вырезается и скрепляется. Рисуется несколько фонов, которые тоже могут состоять из деталей. Из персонажей и фонов составляется своеобразный коллаж. Марионетки из картона передвигаются (перекладываются) по нарисованному пространству. Дети двигают персонаж, убирают руки – снимают кадр. Так и получается мультфильм. Одним из самых ярких примеров перекладной анимации можно смело назвать мультфильм «Ёжик в тумане» режиссера Юрия Норштейна.



- LEGO анимация



Программы для монтажа

- Windows Movie Maker
- Honestech Claymation Studio
- Adobe Premiere
- Adobe After Effects
- Sony Vegas
- Nero Start Smart
- Blender
- VirtualDub

В интернете можно найти подробные пошаговые инструкции, обучающие работать в данных программах. Видео необходимо сохранить в следующих форматах: MPEG4; AVI; WMV; WMX; MOV. Все имеющиеся фотографии, аудиозаписи желательно сохранить в единой папке.

Этапы составления мультипликационного сюжета



Правила создания главного героя мультфильма

1. Разрабатывая фильм, мы не боимся возвращаться на предыдущий этап и вносить в него изменения.
2. При разработке героя нам нужно исследовать его внешний и внутренний мир. Внешний мир героя — это его характеристика. Внутренний мир героя — его характер.
3. Про героя будут прекрасно рассказывать прилагательные, поэтому можно смело составлять их список, отвечая на вопрос «какой герой?» Проверить прилагательные можно, поместив героя в разные обстоятельства и посмотрев, как он будет себя вести.

4. Арка героя — изменение во внутреннем мире героя от начала истории к концу — задает тему фильма. Арка бывает и у второстепенных персонажей.

5. Герой должен быть яркий и обаятельный, чтобы зритель влюбился в него и сопереживал ему. Но чтобы герой стал человечнее, надо заложить в него внутреннее противоречие.

6. Герой может состоять из двух героев, как если бы часть внутреннего мира главного героя воплотили во внешнем персонаже. Антагонист героя не обязательно является его врагом. Через такого важного внешнего персонажа удобно показывать конфликт главного героя с самим собой.

7. Чтобы герой мог проявлять себя и свой внутренний мир (характер), вокруг него в истории находятся второстепенные герои. Они могут представлять собой ансамбль масок. Любая маска — это упрощение.

8. Образ героя удобно создавать с помощью точно найденной детали, через повторяющийся жест и «коронную фразу».

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

Литература для педагога

- 1) Анофриков, П.И. Принципы работы детской студии мультипликации: Учебное пособие для тех, кто хочет создать детскую студию мультипликации. / П.И. Анофриков. – Новосибирск: Детская киностудия «Поиск», 2011. – 43с.
- 2) Арнольди, Э.М. Жизнь и сказки Уолта Диснея. / Э.И. Арнольди. - Л. : Искусство. Ленингр. отделение, 1968. - 211 с.
- 3) Асенин, С.В. Мир мультфильма: идеи и образы мультипликационного кино социалистических стран. / С.В. Асенин.- М. : Искусство, 1986. - 288 с.
- 4) Асенин, С.В. Уолт Дисней. Тайны рисованного киномира. / С.В. Асенин. - М. : Искусство, 1995. - 315 с.
- 5) Бабиченко, Д. Н. Искусство мультипликации. / Д.Н. Бабиченко. - М. : Искусство, 1964. - 114 с.
- 6) Бабиченко, Д.Н. Искусство мультипликации. / Д.Н. Бабиченко – М. : Искусство, 1964. – 120 с. – (Библиотека кинолюбителя).
- 7) Бартон, К. Как снимают мультфильмы. /К.Бартон; Пер. с англ. - М. : Искусство, 1971. - 85 с. - (Библиотека кинолюбителя).
- 8) Беляев, Я. И. Специальные виды мультипликационных съемок. / Я.И. Беляев - М. : Искусство, 1967. – 116 с.
- 9) Больгер, Н. Мультстудия «Пластилин»: лепим из пластилина и снимаем мультфильмы своими руками /Н. Больгер, С.Г. Больгер. - М. : Робинс, 2012. – 66с.

Ресурсы интернета

- 1) Интернет- ресурс [Электронный ресурс] /Режим доступа: wikipedia.org
- 2) Мастер-класс для педагогов "Создание мультфильмов вместе с детьми" Фестиваль педагогических идей «открытый урок» [Электронный ресурс] /Режим доступа: <http://festival.1september.ru/articles/643088/>
- 3) Милборн А. Я рисую мультики [Электронный ресурс] /Режим доступа: https://www.studmed.ru/milborn-a-ya-risuyu-multiki_11a70402d4a.html
- 4) Проект пластилиновый мультфильм [Электронный ресурс] /Режим доступа: <http://www.docme.ru/doc/272791/proekt-plastilinovyj-mul.tfil.m>
- 5) «Пластилиновый мультфильм» (Учитель для коллег и родителей ресурс] /Режим доступа: <http://uchitel39.ru/tvorchestvo/proekty/proekt-plastilinovyj-multfilm>

- 6) Мини-проект «Пластилиновый мультфильм» (педагогический интернет – портал «О детстве» [Электронный ресурс] /Режим доступа: <http://www.o-detstve.ru/forchildren/research-project/14924.html>) .
- 7) Кратко о процессе создания рисованного мультфильма. <http://www.diary.ru>
- 8) Клуб сценаристов <http://forum.screenwriter.ru>
- 9) Правила работы с фотоаппаратом и штативом <http://www.profotovideo.ru>
- 10) Что такое сценарий <http://www.kinotime.ru/>
- 11) Раскадровка <http://www.kinocafe.ru/>
- 12) Как делают мультфильмы – технология <http://ulin.ru/whatshow.htm>
- 13) Мультипликационный Альбом <http://mytyashki.com/multiphoto.html>
- 14) <http://esivokon.narod.ru/glava01.html> - авторский проект Е. Сивоконь «Если вы любите мультипликацию»

Литература для учащихся:

- 1) Асенин, С. В. Волшебники экрана: Эстетические проблемы современной мультипликации. / С.В.Асенин – М. : Искусство, 2004. - 287 с.
- 2) Баженова, Л.М. Наш друг экран: Пособие для учащихся. / Л.М. Баженова; Вып. 1 (для учащихся 1-2 классов).- М.: Пассим, 1995. - 80 с.
- 3) Баженова, Л.М. Наш друг экран: Пособие для учащихся. / Л.М.Баженова; Вып. 2 (для учащихся 3-4 классов) - М.: Пассим, 1995. - 80 с.
- 4) В мире искусства: Словарь основных терминов по искусствоведению, эстетике, педагогике и психологии искусства / Сост. Т. К. Каракаш, А. А. Мелик-Пашаев, науч. ред. А. А. Мелик-Пашаев. – М. : Искусство, 2001. – 384 с.
- 5) Иванов-Вано, И.П. Рисованный фильм. [Электронный ресурс] / И.П.Иванов-Вано, Рисованный фильм; М. : Госкиноиздат, 1950. – Режим доступа: <http://risfilm.narod>.
- 6) Каранович, А. Г. Мои друзья - куклы. / А.Г. Каранович – М. : Искусство, 2001. - 175 с.

Входная анкета-тест «Что я знаю о мультфильмах» 1 год обучения

Ф.И. _____ Возраст _____

1. Назови свои любимые мультфильмы: _____

2. Подчеркни то слово, которое отражает твоё отношение к каждому из перечисленных мультфильмов

«Ежик в тумане»	смотрел	слышал только название	не смотрел
«Ну, погоди!»	смотрел	слышал только название	не смотрел
«Симпсоны»	смотрел	слышал только название	не смотрел
«Гора самоцветов»	смотрел	слышал только название	не смотрел
«Кот Леопольд»	смотрел	слышал только название	не смотрел
«Холодное сердце»	смотрел	слышал только название	не смотрел
«Варежка»	смотрел	слышал только название	не смотрел
«ВАЛЛ-И»	смотрел	слышал только название	не смотрел
«Тайна третьей планеты»	смотрел	слышал только название	не смотрел
«Том и Джерри»	смотрел	слышал только название	не смотрел

3. Определи, из какого мультфильма каждый из героев:



Мультфильм:



Мультфильм:



Мультфильм:



Мультфильм:



Мультфильм:



Мультфильм:

4. Укажи, фразы из каких мультфильмов написаны ниже:

- А) «Спокойствие, только спокойствие!» _____
- Б) «Кто ходит в гости по утрам, тот поступает мудро!» _____
- В) «Мы с тобой одной крови – ты и я» _____
- Г) «Ребята, давайте жить дружно!» _____
- Д) «Ну, заяц, погоди!» _____
- Е) «Мы строили, строили и, наконец, построили! Да здравствуем мы! Ура!» _____
- Ж) «Улыбаемся и машем, парни, улыбаемся и машем» _____
- З) «— А где моя котлета?! — Я ее спрятал. Я ее очень хорошо спрятал. Я ее съел!» _____
- И) «Неправильно ты бутерброд ешь... Ты его колбасой кверху держишь, а надо колбасой на язык класть, так вкуснее получится» _____
- К) «Живу я, как поганка. А мне летать охота!» _____

Входная анкета-тест «Что я знаю о мультфильмах» 2 год обучения

Ф.И. _____ Возраст _____

1) Выберите названия российских мультипликационных студий.

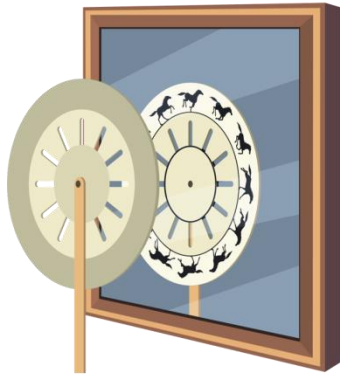
- «Мельница».
- «Walt Disney Pictures».
- «Пилот».
- «20th Century Fox».
- «Межрабпомфильм».
- «Мастер-фильм»

2) Отметьте, верно ли утверждение или нет.

- Если герой выполнен из пластилина, то художнику-мультипликатору нужно для начала создать фигурки героев, а затем менять их положение и фотографировать каждое изменение. После этого все снимки собираются в один фильм. (да / нет)
- Если героем является кукла, то художнику-мультипликатору, после создания кукольных героев, нужно зафиксировать одно или два движения героев, а затем создать мультфильм. (да / нет)
- Если герой выполнен из пластилина, то художнику-мультипликатору достаточно создать фигурки героев и сфотографировать каждую фигурку. После этого все снимки собираются в один фильм. (да / нет)
- Если герой нарисованный, то художнику нужно создать одно или два изображения с движениями своих героев. После чего фотографируется каждое движение и из снимков создаётся фильм. (да / нет)
- Если герой нарисованный, то художнику нужно создать огромное количество изображений с движениями своих героев. После чего фотографируется каждое движение и из снимков создаётся фильм. (да / нет).

- Если героем является кукла, то художнику-мультипликатору, после создания кукольных героев, нужно зафиксировать каждое их движение, а затем создать мультфильм.

3) Как называется прибор, изображённый на рисунке?



- Первый фотоаппарат.
- Фенакистископ.
- Фонендоскоп.
- Проектор.

4) Когда появилась первая примитивная мультипликация?

- Во второй половине 19 в.
- В 18 в.
- В первой половине 19 в.
- В первой половине 20 в

5) Установите порядок действий при создании мультфильмов.

- Создание персонажей.

- «Оживление» персонажа.
- Озвучивание мультфильма.
- Создание окружающего мира.
- Покадровое создание мультфильма.

б) Продолжите определение: «Мультипликация – это...».

- технические приёмы создания иллюзии движущихся изображений с помощью одного, не изменяющего своего положения, рисунка.
- технические приёмы создания иллюзии движущихся изображений с помощью последовательности неподвижных изображений (кадров), сменяющих друг друга с некоторой частотой.
- технические приёмы создания изображений в графических редакторах с помощью инструментов рисования.
- акробатические приёмы создания иллюзии движущихся изображений с помощью последовательности неподвижных изображений (кадров), сменяющих друг друга с некоторой частотой.

**Рефлексивный лист
«Чему я научился за год»**

Фамилия, имя _____

<p>Чем ты занимался(лась) на занятиях в «Студии Мультлото»?</p>	
<p>Что нового ты узнал(а) на занятиях в «Студии Мультлото»?</p>	
<p>Какие сложности возникали на занятиях в «Студии Мультлото»?</p>	
<p>Что было самое интересное и почему?</p>	

Плюсы работы в «Студии Мультлото».	
Минусы работы в «Студии Мультлото».	