

Государственное бюджетное общеобразовательное учреждение  
Белебеевская коррекционная школа для слабовидящих обучающихся

Рассмотрено  
Управляющим советом  
Протокол № 2 от 31.05.2022 г.  
Приказ от 31.05.2022 г.

Согласовано  
Советом родителей  
Протокол № 3 от 27.05.2022 г.

Принято на заседании  
педагогического совета  
Протокол № 5 от 31.05.2022 г.

Утверждаю  
Директор ГБОУ Белебеевская КШ  
для слабовидящих обучающихся  
Игнатъева А.В.  
2022 г.  
Приказ от «31» 05 № 87



Дополнительная общеразвивающая программа

«Юный мультипликатор»

Направленность: социально- гуманитарная  
Возраст обучающихся: 7 - 11 лет  
Срок реализации: 4 года  
Количество часов в год: 34, режим 1ч/н

2022г.

## **Содержание:**

1. Пояснительная записка
2. Ожидаемые результаты
3. Содержание программы
4. Календарно-тематическое планирование
5. Календарный учебный график дополнительного образования обучающихся
6. Методическое обеспечение программы
7. Материально-технические условия реализации программы
8. Учебно-информационное обеспечение
9. Кадровое обеспечение
10. Приложение

## Пояснительная записка

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Юный мультипликатор» является адаптированной, разработана для детей 8-11 лет с ограниченными возможностями здоровья, категория - «слабовидящие обучающиеся».

Программа разработана на основе нормативно-правовых и методических документов, включающих:

- Федерального государственного образовательного стандарта начального общего образования в соответствии с приказом Минпросвещения России №286 от 31 мая 2021 года;
- Рекомендаций, изложенных в Письме Минобрнауки РФ «О введении ФГОС ОВЗ» от 11.03.2016 г. (№ВК-452/07);
- АООП НОО для слабовидящих обучающихся ГБОУ Белебеевская коррекционная школа для слабовидящих обучающихся;
- Приказ Министерства просвещения РФ от 9 ноября 2018 г. N 196 “Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам”.
- Концепция духовно-нравственного развития и воспитания личности гражданина России;
- Методические рекомендации «О формировании ИКТ-компетентности обучающихся при реализации федерального государственного образовательного стандарта начального общего образования»;
- 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.\
- Красный, Ю.Е. Мультфильм руками детей: Книга для учителя / Ю.Е. Красный, Л.И. Курдюкова. - М. : Просвещение, 1990. – 175 с.

**Цель программы:** творческое развитие ребенка через приобщение к миру мультипликации и создание мультфильмов.

### **Основные задачи программы:**

#### *Обучающие:*

1. Познакомить с основными сведениями по истории, теории и практике мультипликации, а также с основными техниками и способами создания мультфильмов.
2. Научить разработке и изготовлению персонажей, фонов и декораций;
3. Сформировать технические навыки работы с оборудованием: установка освещения, съёмка кадров, озвучивание, монтаж и сведение видео- и звукорядов.

#### *Развивающие:*

1. Формировать мотивацию активного участия в творческой деятельности;
2. Развивать художественно-эстетический вкус, фантазию, изобретательность, логическое мышление и пространственное воображение.
3. Развивать умения планирования и оценки самооценки выполненной работы по предложенным критериям.
4. Развивать мелкую моторику рук, глазомер.

#### *Воспитательные:*

1. Формировать опыт взаимоотношений среди учащихся, готовности к взаимодействию и сотрудничеству;
2. Содействовать воспитанию нравственной, творческой личности, способной к самосовершенствованию, стремящейся к правде, добру, красоте.
3. Формировать у детей установку на позитивную социальную деятельность в информационном обществе.

Постоянная смена видов творческой деятельности в течение учебного года, чередование которых позволяет избежать потери интереса к данной деятельности, сохраняя эффект новизны, даёт возможность систематически работать над овладением умений и навыков по работе с

различными материалами в разных техниках, постоянно переходить от простого к сложному, выбирать приоритетное направление и максимально реализовать себя в нём.

Адресат программы: дети в возрасте от 7 до 11 лет.

Срок освоения программы 4 года.

Форма обучения: очная.

Режим занятий: 1 раз в неделю по 1 часу. Организация образовательного процесса соответствует возрастным, психологическим возможностям и особенностям обучающихся и предполагает корректировку времени и режима занятий при необходимости.

Комплекс основных характеристик программы

Объем программы –34 часа в год, всего 136 часов за 4 года.

Основные формы: урок, практическая работа, самостоятельная работа, фронтальная работа.

Основные технологии: личностно-ориентированное, деятельностный подход, уровневая дифференциация, информационно-коммуникативные, здоровьесберегающие, игровые.

Основными видами деятельности учащихся по предмету являются: беседа (диалог), работа с книгой, практическая деятельность(изготовление изделий по чертежу, рисунку, наглядному изображению), самостоятельная работа, работа по карточкам, работа по плакатам, составление плана работ, планирование последовательности операций по технологической карте.

Методы обучения: беседа, словесные, практические, наглядные.

Методы стимуляции: демонстрация натуральных объектов; ИТК дифференцирование, разноуровневое обучение; наглядные пособия, раздаточный материал; создание увлекательных ситуаций; занимательные упражнения; экскурсии; участие в конкурсах, выставках.

#### **Формы и виды контроля**

Методы отслеживания результативности:

-наблюдение;

- анализ выполнения изделий, участия обучающихся в конкурсах художественно-эстетической направленности, активности обучающихся на занятиях.

#### **Виды контроля**

Время проведения	Цель проведения	Формы контроля
<b>Входной контроль</b>		
В начале учебного года	Определение уровня развития детей, их творческих способностей	Беседа, опрос
<b>Текущий контроль</b>		
В течение учебного года	Определение степени усвоения учащимися учебного материала. Определение готовности детей к восприятию нового материала. Повышение ответственности и заинтересованности воспитанников в обучении. Подбор наиболее эффективных методов и средств обучения.	Наблюдение, опрос, самостоятельная работа, индивидуальная работа
<b>Промежуточный контроль</b>		
По окончании изучения раздела	Определение степени усвоения учащимися учебного материала. Определение результатов обучения.	Творческая работа, опрос, презентация творческих работ.
<b>Итоговый контроль</b>		
В конце учебного года	Определение изменения уровня развития детей, их творческих способностей. Определение результатов обучения. Получение сведений для совершенствования образовательной программы и методов обучения.	Выставка, конкурс, творческая работа, презентация творческих работ, опрос, коллективная рефлексия, отзыв, коллективный анализ работ, самоанализ, парад творческих работ.

### Оценочная шкала:

Количество баллов	Оценка мультфильма
16-20	Проектной группе удалось создать замечательный мультфильм, который может претендовать на участие в конкурсах и фестивалях
10-15	Мультфильм очень хороший, но проектной группе есть что Исправить
5 – 9	Мультфильм есть, но проектной группе не удалось договориться о концепции мультфильма или способах его создания
0 – 4	А был ли мультфильм?

### Критерии оценки творческого продукта проектной деятельности ( мультфильма)

№	Наименование показателя	Максимальное число баллов
1.	Оригинальность названия мультфильма	3
2.	Соответствие содержания названию	3
3.	Эмоциональный эффект от просмотра мультфильма	5
4.	Использование оригинальных спецэффектов	3
5.	Дизайн (цветовая гамма, стиль, шрифт, качество графических объектов)	3
6.	Законченность темы	3
	ИТОГО :	20

### Формы контроля

Процесс обучения предусматривает следующие формы контроля:

- Вводный (проводится в начале работы, для закрепления знаний, умений и навыков) – тесты, анкеты, викторины.
- Текущий (в ходе учебного занятия для закрепления знаний по данной теме) – тесты, кроссворды, викторины, опрос, наблюдение.
- Итоговый (проводимый после прохождения программы) – тестирование (на выбор, на дополнение), выполнение практической работы, самостоятельное или в группе создание мультпроекта.

### 2.Ожидаемые результаты

**Личностные результаты** освоения программы начального общего образования отражают готовность обучающихся руководствоваться ценностями и приобретение первоначального опыта деятельности на их основе, в том числе в части:

\* Гражданско-патриотического воспитания:

- становление ценностного отношения к своей Родине - России;
- осознание своей этнокультурной и российской гражданской идентичности;
- сопричастность к прошлому, настоящему и будущему своей страны и родного края;
- уважение к своему и другим народам;
- первоначальные представления о человеке как члене общества, о правах и ответственности, уважении и достоинстве человека, о нравственно-этических нормах поведения и правилах межличностных отношений.

\* Духовно-нравственного воспитания:

- признание индивидуальности каждого человека;

- проявление сопереживания, уважения и доброжелательности;
- неприятие любых форм поведения, направленных на причинение физического и морального вреда другим людям.
  - \* Эстетического воспитания:
- уважительное отношение и интерес к художественной культуре, восприимчивость к разным видам искусства, традициям и творчеству своего и других народов;
- стремление к самовыражению в разных видах художественной деятельности.
  - \* Физического воспитания, формирования культуры здоровья и эмоционального благополучия:
- соблюдение правил здорового и безопасного (для себя и других людей) образа жизни в окружающей среде (в том числе информационной);
- бережное отношение к физическому и психическому здоровью.
  - \* Трудового воспитания:
- осознание ценности труда в жизни человека и общества, ответственное потребление и бережное отношение к результатам труда, навыки участия в различных видах трудовой деятельности, интерес к различным профессиям.
  - \* Экологического воспитания:
- бережное отношение к природе;
- неприятие действий, приносящих ей вред.
  - \* Ценности научного познания:
- первоначальные представления о научной картине мира;
- познавательные интересы, активность, инициативность, любознательность и самостоятельность в познании.

### ***Метапредметные результаты***

\*Овладение универсальными учебными познавательными действиями:

1) базовые логические действия:

- сравнивать объекты, устанавливать основания для сравнения, устанавливать аналогии;
- объединять части объекта (объекты) по определенному признаку;
- определять существенный признак для классификации, классифицировать предложенные объекты;
- находить закономерности и противоречия в рассматриваемых фактах, данных и наблюдениях на основе предложенного педагогическим работником алгоритма;
- выявлять недостаток информации для решения учебной (практической) задачи на основе предложенного алгоритма;
- устанавливать причинно-следственные связи в ситуациях, поддающихся непосредственному наблюдению или знакомых по опыту, делать выводы.

2) базовые исследовательские действия:

- определять разрыв между реальным и желательным состоянием объекта (ситуации) на основе предложенных педагогическим работником вопросов;
- с помощью педагогического работника формулировать цель, планировать изменения объекта, ситуации;
- сравнивать несколько вариантов решения задачи, выбирать наиболее подходящий (на основе предложенных критериев);
- проводить по предложенному плану опыт, несложное исследование по установлению особенностей объекта изучения и связей между объектами (часть - целое, причина - следствие);
- формулировать выводы и подкреплять их доказательствами на основе результатов проведенного наблюдения (опыта, измерения, классификации, сравнения, исследования);
- прогнозировать возможное развитие процессов, событий и их последствия в аналогичных или сходных ситуациях.

3) работа с информацией:

- выбирать источник получения информации;
- согласно заданному алгоритму находить в предложенном источнике информацию, представленную в явном виде;
- распознавать достоверную и недостоверную информацию самостоятельно или на основании

предложенного педагогическим работником способа ее проверки;

-соблюдать с помощью взрослых (педагогических работников, родителей (законных представителей) несовершеннолетних обучающихся) правила информационной безопасности при поиске информации в сети Интернет;

-анализировать и создавать текстовую, видео, графическую, звуковую, информацию в соответствии с учебной задачей;

- самостоятельно создавать схемы, таблицы для представления информации.

\* Овладение универсальными учебными коммуникативными действиями:

1) общение:

-воспринимать и формулировать суждения, выражать эмоции в соответствии с целями и условиями общения в знакомой среде;

-проявлять уважительное отношение к собеседнику, соблюдать правила ведения диалога и дискуссии;

-признавать возможность существования разных точек зрения;

-корректно и аргументированно высказывать свое мнение;

-строить речевое высказывание в соответствии с поставленной задачей;

-создавать устные и письменные тексты (описание, рассуждение, повествование);

-готовить небольшие публичные выступления;

-подбирать иллюстративный материал (рисунки, фото, плакаты) к тексту выступления.

2) совместная деятельность:

-формулировать краткосрочные и долгосрочные цели (индивидуальные с учетом участия в коллективных задачах) в стандартной (типовой) ситуации на основе предложенного формата планирования, распределения промежуточных шагов и сроков;

-принимать цель совместной деятельности, коллективно строить действия по ее достижению: распределять роли, договариваться, обсуждать процесс и результат совместной работы;

- проявлять готовность руководить, выполнять поручения, подчиняться;

- ответственно выполнять свою часть работы;

- оценивать свой вклад в общий результат;

- выполнять совместные проектные задания с опорой на предложенные образцы.

\* Овладение универсальными учебными регулятивными действиями:

1) самоорганизация:

- планировать действия по решению учебной задачи для получения результата;

- выстраивать последовательность выбранных действий;

2) самоконтроль:

- устанавливать причины успеха/неудач учебной деятельности;

- корректировать свои учебные действия для преодоления ошибок.

### **Предметные результаты:**

По завершению первого года обучения по программе «Юный мультипликатор» учащиеся будут знать:

-виды мультфильмов (по жанру, по метражу, по технике исполнения)

-этапы создания мультфильма

-название и назначение инструментов и материалов, используемых для создания персонажей, фонов, декорации

-название и назначение технического оборудования: видеокамера, штатив, монтажный стол, монтажная программа;

- о возможности применении различных видов изобразительного и декоративного творчества в анимации: рисунок, лепка, шитьё, природный и другие материалы.

учащиеся будут уметь:

-изготавливать персонажей мультфильмов из пластилина, ткани, бумаги и т.п.; устанавливать штатив с видеокамерой, проводить съемку под наблюдением педагога;

-применять различные виды изобразительного и декоративного творчества (рисунок, лепка, шитьё, природный и другие материалы) для изготовления фонов, декораций;

-делать простейшую раскадровку с помощью педагога.

По завершению второго года обучения по программе «Юный мультипликатор»

учащиеся будут знать:

- факты из истории возникновения и развития мультипликации;
- технологии создания мультипликационных фильмов в технике песочной анимации, пластилиновой анимации;
- профессиональные анимационные термины: монтаж, хронометраж,
- правила и подходы создания сценария, основные виды конфликта; назначение монтажной программы ADOB Premiere PRO.

учащиеся будут уметь:

- создавать сценарий к мультфильму с помощью педагога;
- пользоваться инструментами и графическими материалами (карандашами, гуашью, акварелью, кистью, палитрой, белой и цветной бумагой);
- делать простейшую раскадровку самостоятельно;
- передавать движение фигуры человека и животных;
- использовать средства художественной изобразительности: цвет, колорит,
- силуэт; проводить покадровую съемку самостоятельно.

По завершению третьего и четвертого года обучения по программе «Юный мультипликатор»

учащиеся будут знать:

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

учащиеся будут уметь:

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

### **Подведения итогов реализации программы**

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

- промежуточная аттестация обучающихся (оценка качества освоения программы по итогам учебного года) для групп первого и второго года обучения в форме презентации творческих проектов;
- итоговая аттестация (оценка качества освоения программы обучающимися за весь период обучения по программе) для групп третьего года обучения в форме презентации творческих проектов.

## **1. Содержание программы с указанием форм организации и видов деятельности**

### **Содержание программы первого года обучения**

#### **Раздел 1. Мультфильм как вид искусства**

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

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

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

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



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

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

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

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

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

### **Тема 1.4. Наследие отечественной мультипликации.**

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

*Практика.* Просмотр первых русских мультфильмов. Просмотр советских мультфильмов.

## **Раздел 2. Технологии создания мультфильма**

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

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

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

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

*Теория.* Понятие мультфильма. История появления мультфильмов, первые мультфильмы.

*Практика.* Просмотр первых мультфильмов (реж. Старевич). Создание простейшего эффекта движения на бумаге.

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

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

*Практика.* Отработка основных приёмов каждой техники.

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

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

## **Раздел 3. Мультпроекты**

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

Этап 1. Разработка сюжета мультфильма «Трудности жизни животных».

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

Этап 2. Эскиз персонажей и декораций.

*Практика.* Сбор наглядного материала о внешнем виде животного и среды его обитания. Разработка эскиза персонажей и декораций.

Этап 3. Составление раскадровки мультфильма.

*Теория.* Понятие раскадровки и ее назначения.

*Практика.* Составление раскадровки мультфильма.

Этап 4. Изготовление персонажей и декораций.

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

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

Этап 5. Съемка мультфильма.

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

Этап 6. Монтаж мультфильма.

*Теория.* Интерфейс монтажной программы Adobe Premiere, простейшие функции. Правила звукового оформления фильма. Правила оформления титров.

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

Этап 7. Просмотр и обсуждение мультфильма.

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

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

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

Этап 1. Мультфильмы-коллажи.

*Теория.* Понятие мультфильма-коллажа.

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

Этап 2. Выбор сказок для проектирования.

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

Этап 3. Написание текста к мультфильму.

*Теория.* Основные принципы написания короткой истории.

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

Этап 4. Эскиз персонажей и декораций.

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

Этап 5. Составление раскадровки мультфильма.

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

Этап 6. Изготовление персонажей, декораций и фона.

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

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

Этап 7. Съемка мультфильма.

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

Этап 8. Запись звука.

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

Этап 9. Монтаж мультфильма.

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

Этап 10. Просмотр и обсуждение мультфильма.

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

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

Этап 1. Выбор стихотворения для мультфильма. Подготовительная работа.

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

Этап 2. Составление раскадровки мультфильма.

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

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

Этап 3. Съемка мультфильма.

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

Этап 4. Запись звука.

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

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

Этап 5. Монтаж мультфильма.

*Теория.* Простейшие принципы монтажа.

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

Этап 6. Просмотр и обсуждение мультфильма.

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

#### **Раздел 4. Организационно-диагностический**

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

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

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

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

##### **Тема 4.2. Промежуточная диагностика.**

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

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

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

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

#### **Содержание второго года обучения**

##### **Раздел 1. Мультфильм как вид искусства**

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

*Теория.* Понятие комикса. Принцип мышления картинками. Связь комиксов и мультфильмов. Комиксы и мультфильмы «Marvel» и «DC». Основные правила построения комиксов. *Практика.* Просмотр комиксов. Просмотр и сравнение отрывков из мультфильмов, снятых по известным комиксам. Создание комиксов на тему «Как я провел лето». Рисование комиксов, презентация и обсуждение созданных работ в группе

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

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

*Практика.* Просмотр мультфильмов проекта «Гора самоцветов». Мастер-класс художника-мультипликатора.

##### **Раздел 2. Технологии создания мультфильма**

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

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

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

###### **Тема 2.2. Нетрадиционные техники лепки.**

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

### Раздел 3. Мультпроекты

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

Этап 1. Выбор сюжета и техники.

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

Этап 2. Съемка мультфильма.

*Теория.* Элементарные правила освещения предметов при съемке.

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

Этап 3. Монтаж мультфильма.

*Теория.* Функции программы «Adobe Premiere», необходимые для создания титров.

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

Этап 4. Просмотр и обсуждение мультфильма.

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

#### Тема 3.2. Проект по изготовлению стенгазеты «Мой любимый мультфильм».

Этап 1. Подготовительный и поисковый.

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

*Консультация.* Основные периоды и направления развития анимации.

Этап 2. Практический.

*Практика.* Изготовление стенгазеты.

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

Этап 3. Презентационный.

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

*Консультация.* Основные правила устного выступления.

#### Тема 3.3. Проект «Мультфильм-лотерея “Весенние праздники”».

Этап 1. Подготовительный и поисковый

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

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

Этап 2. Практический.

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

Этап 3. Презентационный.

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

#### Тема 3.4. Проект «Мой мультфильм»

Этап 1. Подготовительный.

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

*Консультация.* Технологии разработки сюжета без заданной темы.

Этап 2. Поисково-аналитический.

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

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

Этап 3. Практический.

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

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

Съемка мультфильма в соответствии с раскадровкой.

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

Монтаж снятых кадров. Монтаж звука. Запись готового фильма.

*Консультации.* Определение основных сюжетных точек.

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

Соблюдение правил крупности плана, сменяемости планов.

Соблюдение правил умеренности при звуковом оформлении мультфильма.

Этап 4. Презентационный.

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

*Консультация.* Анализ качества выполнения проекта.

## **Раздел 4. Организационно-диагностический**

### **Тема 4.1. Вводное занятие. Техника безопасности.**

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

*Практика.* Инструктаж по правилам поведения на занятиях. Планирование работы мастерской на учебный год. Знакомство с календарем конкурсных мероприятий. Составление индивидуального плана проектной деятельности на год. Оформление проектной папки.

*Входная диагностика.* Входная диагностика «Мультфильмы: кто и как их делает».

### **Тема 4.2. Промежуточная диагностика.**

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

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

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

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

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

## **Содержание третьего года обучения**

### **Раздел 1. Мультфильм как вид искусства**

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

*Теория.* 36 драматических ситуаций Жоржа Польти.

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

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

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

*Практика.* Просмотр и обсуждение работ российских мультипликаторов.

### **Раздел 2. Технологии создания мультфильма**

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

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

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

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

*Теория.* Возможности создания спецэффектов с помощью компьютерной программы Adobe After Effect.

*Практика.* Упражнения по созданию спецэффектов в программе Adobe After Effect.

## **Раздел 3. Мультпроекты**

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

Этап 1. Разработка сюжета и выбор техники исполнения мультфильма.

*Теория.* Основные составляющие части сюжета мультфильма.

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

Этап 2. Составление раскадровки.

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

Этап 3. Изготовление героев и декораций, элементов фона.

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

Этап 4. Съемка мультфильма.

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

Этап 5. Запись звука.

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

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

Этап 6. Монтаж мультфильма.

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

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

Этап 7. Просмотр и обсуждение мультфильма.

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

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

Этап 1. Принципы рисования маслом на стекле.

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

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

Этап 2. Съемка мультфильма.

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

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

Этап 3. Монтаж мультфильма.

*Теория.* Компьютерные переходы между кадрами.

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

Этап 4. Просмотр и обсуждение мультфильма.

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

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

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

*Теория.* Композиция сценария.

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

Этап 2. Составление раскадровки.

*Теория.* Принципы схематичного рисования персонажей в раскадровке с разных ракурсов.

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

Этап 3. Изготовление героев, декораций, элемента фона.

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

Этап 4. Съемка мультфильма.

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

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

Этап 5. Запись звука.

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

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

Этап 6. Монтаж мультфильма.

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

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

Этап 7. Просмотр и обсуждение мультфильма.

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

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

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

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

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

Этап 2. Составление раскадровки.

*Теория.* Раскадровки известных мультфильмов. Аниматик.

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

Этап 3. Изготовление героев, декораций, элемента фона.

*Теория.* Эскизы персонажей известных мультфильмов.

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

Этап 4. Съемка мультфильма.

*Теория.* Дополнительное съемочное оборудование в профессиональных студиях.

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

Этап 5. Запись звука.

*Теория.* Озвучивание фильмов в профессиональных студиях.

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

Этап 6. Монтаж мультфильма.

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

Этап 7. Просмотр и обсуждение мультфильма.

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

## **Раздел 4. Организационно-диагностический**

### **Тема 4.1. Вводное занятие. Техника безопасности.**

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

*Практика.* Инструктаж по правилам поведения на занятиях. Планирование работы мастерской на учебный год. Знакомство с календарем конкурсных мероприятий. Составление индивидуального плана проектной деятельности на год. Оформление проектной папки.

*Входная диагностика.* Анкета «Я и мультфильмы».

### **Тема 4.2. Промежуточная диагностика.**

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

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

*Практика.* Презентация проектов, созданных в течение учебного года. Праздничное чаепитие: разговор о возможности развития в качестве юного мультипликатора. Коллективное подведение итогов обучения по программе.

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

## Содержание четвертого года обучения

### Раздел 1. Мультфильм как вид искусства

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

*Теория.* 36 драматических ситуаций Жоржа Польти.

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

#### Тема 1.2. Великие мультипликаторы. Российские мультипликаторы.

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

*Практика.* Просмотр и обсуждение работ российских мультипликаторов.

#### Тема 1.3. Великие мультипликаторы. Зарубежные мультипликаторы.

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

*Практика.* Просмотр и обсуждение работ зарубежных мультипликаторов

### Раздел 2. Технологии создания мультфильма

#### Тема 2.1. Эксперимент «Делаем пластилин сами».

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

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

#### Тема 2.2. Компьютерные спецэффекты при монтаже.

*Теория.* Возможности создания спецэффектов с помощью компьютерной программы Adobe After Effect.

*Практика.* Упражнения по созданию спецэффектов в программе Adobe After Effect.

### Раздел 3. Мультпроекты

#### Тема 3.1. Проект мультфильма «В деревне».

Этап 1. Разработка сюжета и выбор техники исполнения мультфильма.

*Теория.* Основные составляющие части сюжета мультфильма.

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

Этап 2. Составление раскадровки.

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

Этап 3. Изготовление героев и декораций, элементов фона.

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

Этап 4. Съемка мультфильма.

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

Этап 5. Запись звука.

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

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

Этап 6. Монтаж мультфильма.

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

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

Этап 7. Просмотр и обсуждение мультфильма.

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

#### Тема 3.2. Проект «Анимационное поздравление» в технике рисованной анимации.

Этап 1. Принципы рисования маслом на стекле.

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

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

Этап 2. Съемка мультфильма.



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

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

Этап 3. Монтаж мультфильма.

*Теория.* Компьютерные переходы между кадрами.

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

Этап 4. Просмотр и обсуждение мультфильма.

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

### **Тема 3.3. Проект мультфильма «Свободная тема»**

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

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

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

Этап 2. Составление раскадровки.

*Теория.* Раскадровки известных мультфильмов. Аниматик.

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

Этап 3. Изготовление героев, декораций, элемента фона.

*Теория.* Эскизы персонажей известных мультфильмов.

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

Этап 4. Съемка мультфильма.

*Теория.* Дополнительное съемочное оборудование в профессиональных студиях.

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

Этап 5. Запись звука.

*Теория.* Озвучивание фильмов в профессиональных студиях.

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

Этап 6. Монтаж мультфильма.

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

Этап 7. Просмотр и обсуждение мультфильма.

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

## **Раздел 4. Организационно-диагностический**

### **Тема 4.1. Вводное занятие. Техника безопасности.**

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

*Практика.* Инструктаж по правилам поведения на занятиях. Планирование работы мастерской на учебный год. Знакомство с календарем конкурсных мероприятий. Составление индивидуального плана проектной деятельности на год. Оформление проектной папки.

*Входная диагностика.* Анкета «Я и мультфильмы».

### **Тема 4.2. Промежуточная диагностика.**

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

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

*Практика.* Презентация проектов, созданных в течение учебного года. Праздничное чаепитие: разговор о возможности развития в качестве юного мультипликатора. Коллективное подведение итогов обучения по программе.

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

### 3. Календарно-тематическое планирование

1 год обучения (34 часа)

№ п/п	Темы занятий	Кол-во часов	Дата
1.	Вводные занятия. Цели, задачи, основные виды деятельности в творческой мастерской. Входная анкета-тест «Что я знаю о мультфильмах»	1	
2.	Материалы и инструменты для создания мультфильма. Проба работы с материалами и оборудованием. Съемка фотографий и составление из них слайд-шоу на компьютере	1	
3.	Понятие мультфильма. Основные техники создания мультфильма. Понятие мультфильма. История появления мультфильмов, первые мультфильмы. Просмотр первых мультфильмов	1	
4.	Основные техники создания мультфильмов. Упражнение «Мультфильм в технике перекладки»	1	
5.	Основные техники создания мультфильмов. Упражнение «Песочный мультфильм»	1	
6.	Основные техники создания мультфильмов. Упражнение «Пластилиновый мультфильм»	1	
7.	Композиция. Понятие крупности плана. Отработка навыков создания разной крупности плана при съемке фотографий. Зарисовка персонажей при помощи планов разной крупности.	1	
8.	Сюжет и персонажи мультфильма. Понятие сюжета в литературном произведении. Понятие конфликта. Виды конфликта	1	
9.	Основные характеристики персонажа. Составление характеристики любимого мультипликационного героя	1	
10.	Внешние характеристики персонажа. Понятие «эскиз». Разработка эскиза персонажа	1	
11.	Элементарные движения персонажа: походка, движение рук, моргание, движение губ. Отработка навыков создания элементарных движений Персонажа	1	
12.	Проект мультфильма без слов «Трудности жизни животных» в технике пластилиновой анимации Просмотр существующих мультфильмов из серии «Трудности жизни животных». Выбор животного, разработка сюжета мультфильма	1	
13.	Сбор наглядного материала о внешнем виде животного и среды его обитания. Разработка эскиза персонажей и декораций	1	
14.	Способы создания устойчивости объектов из пластилина и картона. Изготовление персонажей, декораций и всех объектов мультфильма из пластилина, бумаги, картона и т.д. в соответствии с раскадровкой	1	
15.	Основные правила, которые необходимо соблюдать при съемке (штатив, освещение). Съемка мультфильма по кадрам в соответствии с Раскадровкой	1	
16.	Съемка мультфильма по кадрам в соответствии с раскадровкой Интерфейс монтажной программы «Adobe Premiere», простейшие функции. Правила звукового оформления фильма. Правила оформления титров	1	
17.	Тестирование за 1 полугодие.	1	
18.	Монтаж снятых кадров в соответствии с раскадровкой	1	

19.	Монтаж звука. Запись готового фильма	1	
20.	Просмотр и обсуждение мультфильма. Заполнение «зрительских карт»	1	
21.	Проект мультфильма «Рождество в стихах» в технике песочной анимации. Стихотворения о Рождестве русских авторов. Просмотр различных вариантов стихотворений о Рождестве, выбор одного стихотворения. Подготовка материалов и инструментов, фона для съемки мультфильма	1	
22.	Основные образы, присущие празднику Рождества (Вифлеемская звезда, вертеп, животные и т.д.). Составление раскадровки мультфильма в соответствии со стихотворением	1	
23.	Основные правила, которые необходимо соблюдать при съемке (штатив, освещение). Съемка мультфильма по кадрам в соответствии с раскадровкой	1	
24.	Оборудование, необходимо для записи звука. Основные правила, которые необходимо соблюдать при записи звука. Проведение кастинга среди желающих записать стихотворение. Запись стихотворения	1	
25.	Простейшие принципы монтажа. Монтаж снятых кадров в соответствии с раскадровкой Монтаж звука. Запись готового фильма	1	
26.	Проект мультфильма «Сказки Земли» в технике пластилиновой анимации (на плоскости). Знакомство с мультфильмами-коллажами. Просмотр заставок к мультфильмам «Гора самоцветов». Выбор страны, по чьим сказкам будет создан мультфильм	1	
27.	Знакомство со сказками народов мира. Чтение сказок (литературных и авторских) выбранной страны. Выбор 5 понравившихся сказок	1	
28.	Основные принципы написания короткой истории. Написание краткого переложения 5-ти выбранных сказок	1	
29.	Сбор наглядного материала о внешнем виде персонажей выбранных сказок. Составление списка персонажей. Разработка эскиза персонажей и декораций Разработка эскиза персонажей и декораций Понятие перехода между сценами. Составление раскадровки мультфильма и переходов между сценами	1	
30.	Особенности лепки пластилиновых объектов на плоскости. Способы изготовления фона	1	
31.	Изготовление персонажей, декораций и всех объектов мультфильма из пластилина, бумаги, картона и т.д. в соответствии с раскадровкой	1	
32.	Игра «Мои любимые мультфильм», «Угадай мультфильм».	1	
33.	Итоговые занятия. Краткое подведение итогов всего учебного года.	1	
34.	Итоговые занятия. Итоговая диагностика «Чему я научился за год»	1	

## 2 год обучения (34 часа)

№ п/п	Темы занятий	Кол-во часов	Дата
1.	Вводные занятия. Цели, задачи, основные виды деятельности в творческой мастерской. Входная анкета-тест «Что я знаю о мультфильмах»	1	
2.	Мышление картинками. Комиксы. Понятие комикса. Принцип мышления картинками.	1	
3.	Связь комиксов и мультфильмов. Комиксы и мультфильмы «Marvel» и «DC». Просмотр мультфильмов по комиксам.	1	
4.	Технологии создания мультфильма. Основы построения сценария. Сюжет. Диалоги. Упражнение «5строчек». Упражнение «Диалоги».	1	
5.	Нетрадиционные техники лепки. Отработка навыков лепки в нетрадиционных техниках: лепки из кругов (пластилиновая мозаика), лепка при помощи шприца.	1	
6.	Мультпроекты Проект мультфильма «Русские легенды». Знакомство с мифами и легендами России (казачьи легенды, легенды жигулевских гор)	1	
7.	Изготовление персонажей и фона. Составление раскадровки.	1	
8.	Съемка мультфильма по кадрам в соответствии с раскадровкой.	1	
9.	Монтаж снятых кадров. Монтаж снятых кадров. Монтаж звука. Запись готового фильма	1	
10.	Проект по изготовлению стенгазеты «Мой любимый мультфильм». Повторение основных периодов и направлений развития анимации. Выбор любимого мультфильма. Сбор графического и текстового материала о выбранном мультфильме.	1	
11.	Основные элементы стенгазеты (заголовок, слоган, иллюстрации, текст). Изготовление стенгазеты.	1	
12.	Изготовление стенгазеты. Размещение персонажей на газете.	1	
13.	Завершение работы над стенгазетой. Размещение газеты на стенде в учебном кабинете.	1	
14.	Презентация изготовленных стенгазет.	1	
15.	Проект «Весенние праздники». Распределение на проектные группы. Проведение лотереи по выбору праздника и техники исполнения мультфильма. Написание короткого текста о празднике	1	
16.	Определение основных сюжетных точек. Составление раскадровки с учетом эскизов и выбранной техники мультфильма	1	
17.	Изготовление героев, декораций, фона в соответствии с эскизами и раскадровкой.	1	
18.	Съемка мультфильма в соответствии с раскадровкой	1	
19.	Съемка мультфильма в соответствии с раскадровкой	1	

20.	Монтаж снятых кадров	1	
21.	Монтаж снятых кадров	1	
22.	Запись закадрового текста	1	
23.	Монтаж снятых кадров в соответствии с раскадровкой. Подбор музыкального сопровождения	1	
24.	Монтаж снятых кадров в соответствии с раскадровкой. Монтаж звука.	1	
25.	Монтаж снятых кадров в соответствии с раскадровкой. Запись готового фильма.	1	
26.	Проект «Вокруг света». Отличительные особенности народных традиций разных стран. Разработка концепции персонажа. Выбор стран. Написание текста для мультфильма. Выбор техники мультфильма	1	
27.	Составление раскадровки мультфильма с учетом выбранной техники	1	
28.	Составление списка персонажей, разработка эскизов, изготовление персонажей, декораций и фона	1	
29.	Съемка мультфильма по кадрам в соответствии с раскадровкой	1	
30.	Монтаж снятых кадров в соответствии с раскадровкой. Монтаж звука	1	
31.	Монтаж снятых кадров в соответствии с раскадровкой. Запись готового фильма	1	
32.	Просмотр и обсуждение готового фильма. Заполнение зрительских карт	1	
33.	Итоговое занятие. Итоговая диагностика.	1	
34.	Итоговое занятие Просмотр работ, сделанных за год. Составление хит-парада	1	

### 3 год обучения (34 часа)

№ п/п	Темы занятий	Кол-во часов	Дата
1.	Вводное занятие. Техника безопасности. Вводная диагностика	1	
2.	Проверка летнего домашнего задания. Презентация и обсуждение придуманных за лето историй	1	
3.	Проект «Снова в школу». Создание мультфильма на школьную тематику. Замысел	1	
4.	Написание сценария, составление списка Персонажей	1	
5.	Выбор техники выполнения мультфильма. Разработка эскизов персонажей и фона.	1	
6.	Разработка раскадровки будущего мультфильма	1	
7.	Изготовление персонажей и фона в соответствии с выбранной техникой	1	
8.	Съемка мультфильма в соответствии с Раскадровкой Монтаж снятых кадров . Запись закадрового текста	1	
9.	Запись готового фильма. Просмотр и обсуждение	1	

10.	Проект «Анимационное поздравление с новым годом в технике рисованной анимации». Знакомство с технологией создания рисованных мультфильмов.	1	
11.	Написание сценария.	1	
12.	Составление раскадровки	1	
13.	Съемка мультфильма в соответствии с Раскадровкой	1	
14.	Съемка мультфильма в соответствии с Раскадровкой	1	
15.	Великие мультипликаторы. Знакомство с творчеством великих мультипликаторов. Первый мультипликаторы. Владислав Старевич. Составление таблицы «Великие мультипликаторы» с зарисовкой персонажей	1	
16.	Знакомство с творчеством российских мультипликаторов. Роман Качанов («Тайна третьей планеты», «Чебурашка», «Варежка»). Составление таблицы	1	
17.	Знакомство с творчеством российских мультипликаторов. Федор Хитрук («Каникулы Бонифация», «Винни Пух»). Составление таблицы	1	
18.	Знакомство с творчеством российских мультипликаторов. Вячеслав Котеночник («Ну, погоди!»), Юрий Норштейн («Ёжик в тумане») Составление таблицы	1	
19.	Проект «Сказка о маме». Создание мультфильма к празднику 8 марта в подарок маме. Замысел. Сбор материала	1	
20.	Написание сценария Выбор техники выполнения мультфильма. Разработка эскизов персонажей и фона	1	
21.	Разработка раскадровки будущего мультфильма Изготовление персонажей и фона в соответствии с выбранной техникой	1	
22.	Съемка мультфильма в соответствии с Раскадровкой	1	
23.	Монтаж снятых кадров	1	
24.	Запись видеообращения к мамам	1	
25.	Монтаж снятых кадров.	1	
26.	Запись готового фильма	1	
27.	Просмотр мультфильма и обсуждение результатов проекта	1	
28.	Эксперимент «Делаем пластилин сами». Знакомство с технологией производства пластилина. Знакомство с материалами для создания пластилина в домашних условиях. Составление рецепта	1	
29.	Эксперимент по изготовлению пластилина нескольких цветов в домашних условиях. Лепка из изготовленного пластилина	1	
30.	Проект «Свободная тема». Создание мультфильма на свободную тему. Замысел	1	
31.	Сбор и обработка атериала для сценария Написание сценария	1	
32.	Монтаж снятых кадров. Запись готового фильма	1	
33.	Просмотр мультфильма и обсуждение результатов проекта	1	
34.	Итоговое занятие. Анкетирование, подведение итогов	1	

#### 4 год обучения

№ п/п	Темы занятий	Кол-во часов	Дата
1.	Вводное занятие. Парад мультпрофессий: какие именно специалисты трудятся над созданием мультфильмов.	1	
2.	Сценарий мультфильма: 36 драматических ситуаций Жоржа Польти.	1	
3.	Коллективная проверка домашнего задания (заполненных за лето рабочих тетрадей «36 драматических ситуаций»).	1	
4.	Великие мультипликаторы. Российские мультипликаторы. Знакомство с творчеством отечественных мультипликаторов (В. Старевич, Ф. Хитрук, Р. Качанов, Ю. Норштейн, А. Петров и др.).	1	
5.	Просмотр и обсуждение работ российских мультипликаторов	1	
6.	Великие мультипликаторы. Зарубежные мультипликаторы. Знакомство с творчеством зарубежных мультипликаторов (У. Дисней, У. Ханна и Д. Баребера, Х. Миядзаки, Т. Бартон). Просмотр и обсуждение работ зарубежных мультипликаторов	1	
7.	Просмотр и обсуждение работ зарубежных мультипликаторов	1	
8.	Эксперимент «Делаем пластилин сами». Состав промышленного и самодельного пластилина. Материалы и инструменты для изготовления пластилина. Преимущества и недостатки самодельного пластилина по сравнению с промышленным.	1	
9.	Изготовление самодельного пластилина. Лепка различных фигур из самодельного пластилина.	1	
10.	Компьютерные спецэффекты при монтаже. Возможности создания спецэффектов с помощью компьютерной программы Adobe After Effect.	1	
11.	Упражнения по созданию спецэффектов в программе Adobe After Effect.	1	
12.	Проект мультфильма «В деревне».	1	
13.	Основные составляющие части сюжета мультфильма. Разработка сюжета мультфильма. Выбор техники исполнения мультфильма.	1	
14.	Составление раскадровки. Составление раскадровки мультфильма с учетом выбранной техники.	1	
15.	Изготовление героев и декораций, элементов фона в соответствии с раскадровкой.	1	
16.	. Съемка мультфильма по кадрам в соответствии с раскадровкой. Запись звука	1	
17.	Монтаж мультфильма. Монтаж снятых кадров. Запись готового фильма.	1	
18.	Просмотр и обсуждение мультфильма. Заполнение зрительских карт и рефлексивных листов участниками проекта	1	
19.	.Проект «Анимационное поздравление» в технике рисованной анимации. .Принципы рисования маслом на стекле.. Съемка мультфильма.	1	
20.	.Монтаж мультфильма. Монтаж снятых кадров. Монтаж звука. Запись готового фильма	1	
21.	.Просмотр и обсуждение мультфильма. Заполнение зрительских карт и листов участниками проекта. Коллективное обсуждение проекта	1	

22.	. Проект мультфильма «Свободная тема»	1	
23.	.Разработка сценария для мультфильма. Выбор техники исполнения мультфильма	1	
24.	Составление раскадровки.	1	
25.	Изготовление героев, декораций, элемента фона.	1	
26.	Съемка мультфильма.	1	
27.	Запись звука.	1	
28.	Монтаж мультфильма.	1	
29.	Монтаж снятых кадров. Использование программы Adobe After Effect для создания специальных эффектов в мультфильме.	1	
30.	Монтаж звука	1	
31.	Запись готового фильма	1	
32.	Просмотр и обсуждение мультфильма. Заполнение зрительских карт и рефлексивных листов участниками проекта. Коллективное обсуждение итогов проекта: выявление достоинств и недостатков проекта	1	
33.	Итоговое занятие. Итоговая диагностика. Презентация проектов, созданных в течение учебного года. Праздничное чаепитие: разговор о возможности развития в качестве юного мультипликатора. Коллективное подведение итогов обучения по программе.	1	
34.	Анализ творческих работ. Анализ реализованных проектов. Рефлексивный лист «Чему я научился в Юном мультипликаторе».	1	

### 5. Календарный учебный график дополнительного образования обучающихся

	Режим деятельности	Дополнительные образовательные программы
		Возрастная группа: начальное общее образование
1.	Начало учебного года	01.09.
2.	Продолжительность учебного периода	34 учебные недели – 2-4 классы;
3.	Продолжительность учебной недели	5 дней
4.	Периодичность занятия	1 раз в неделю
5.	Продолжительность учебных занятий	Продолжительность занятий – 40 мин
6.	Время проведения учебных занятий	Начало: не ранее чем через 1 час после учебных занятий, окончание: до 17.00
7.	Продолжительность перемен	10 мин
8.	Окончание учебного года	25 мая - 2-4 классы
9.	Каникулярное время: осенние,	



	зимние, весенние	
10.	Аттестация обучающихся	Промежуточная – в конце каждой четверти Итоговая – май
11.	Комплектование групп	С 25.08 по 15.09
12.	Дополнительный приём	В течение учебного года согласно заявлениям (при наличии свободного места)

## 6. Методическое обеспечение программы.

### Методическое обеспечение

Программа позволяет осуществлять проектный подход при создании анимационных фильмов, а также использовать в работе интеграцию разнообразных видов деятельности детей: двигательную, игровую, продуктивную, коммуникативную, трудовую, познавательно-исследовательскую, музыкально-художественную, а также чтение художественной литературы.

В процессе создания мультфильма происходит распределение функций и ролей между участниками в соответствии с теми работами, которые необходимо выполнить, а именно: написание текста сценария, выбор музыки, озвучивание. Качественная подготовка литературно-художественной части является залогом успешности будущей работы, поэтому при планировании данной деятельности выделено достаточно времени на разработку предварительного сценария и подготовку художественного оформления. Завершается данная работа просмотром и обсуждением готовых результатов, что является необходимым шагом к созданию новых работ.

Совместная деятельность педагога и учащихся по созданию мультипликационного фильма основана на принципах сотрудничества и сотворчества ребят с педагогом и друг с другом.

В зависимости от содержания занятия используются следующие формы работы с детьми:

- Разработка сюжета и героев мультфильма самим ребенком или по выбранному детьми сценарию из всемирной библиотеки сказок.
- Изготовление героев картины или другого материала.
- Создание декораций: ребенок изучает всевозможные оттенки красок и подходящие фактуры материалов, знакомится с архитектурными особенностями различных городов.
- Съёмки мультфильма. Покадровое перемещение героев внутри сцены, учитывая особенности строения тела человека или животного, а также происходящего действия.
- Подбор музыкального оформления.
- Озвучивание. Дети с выражением читают текст, который в дальнейшем звучит на фоне происходящего действия.
- Монтаж. Дети узнают, как записывается звук и делается компьютерный монтаж.
- Размещение готового мультфильма.
- Каждый участник группы создает свой персонаж и участвует в анимации определённой сцены.
- Звук: каждый озвучивает свой отрывок стиха или песни к видеоряду.

## 7. Материально-техническое обеспечение программы.

Важнейшим условием реализации программы является создание развивающей, здоровьесберегающей образовательной среды как комплекса комфортных, психолого-педагогических и социальных условий, необходимых для развития творческих интересов и способностей детей.

Занятия должны проходить в просторном светлом помещении с мебелью, рассчитанной на младших школьников. Учебная доска или интерактивная доска; аудио-видео-аппаратура; цифровые образовательные ресурсы;

Материалы, инструменты и приспособления должны размещаться в удобном для детей месте (шкафы, полки).

Должны быть предусмотрены места для выставки готовых изделий.

Материально-техническое оснащение:

Автоматизированное рабочее место педагога, 16 столов ученических, 16 стульев ученических, 2 шкафа для учебных и методических пособий.

Создание мультфильмов происходит при помощи специализированного оборудования для анимационной деятельности:

Мультстолс фото-видео-камерой для перекладки.

Мультстол с фото-видео-камерой для объемной анимации.

Песочница со штативом для песочной анимации.

Компьютер с большим монитором (диагональ от 19 см), системные требования:

Windows 10, 8.1, 8 (x32/x64).

Процессор с частотой минимум 1,8 ГГц.

Оперативная память минимум 2Гб. (рекомендуем 4-6 Гб).

Проектор и настенный экран для демонстрации мультфильмов.

При создании мультфильмов используется специализированное программное обеспечение для анимационной деятельности. Программа для осуществления покадровой съемки AnimaShooter, и программа для монтажа аудио- и видео-материалов Movavi.

Материалы для изготовления персонажей, фонов, декораций: пластилин цветной и белый; бумага разных видов (цветная односторонняя, цветная двусторонняя, гофрированная) и формата (А3, А4); картон разных видов (белый, цветной) и формата (А3, А4); папки для черчения разного формата (А3, А4); клей; краски гуашевые, акварельные; бросовый материал (пенопласт, вата, фольга, картонные цилиндры др), салфетки и бумажные полотенца.

Инструменты для изготовления персонажей, фонов, декораций: стеки для пластилина, доски для лепки, ножницы, кисти натуральные и синтетические различных размеров, клейкая бумажная лента, скотч, цветные карандаши, фломастеры, восковые мелки. ручки, корректоры, блокноты, тетради, офисная бумага, степлеры, файлы, папки.

## 8. Учебно-информационное обеспечение

Информационное обеспечение образовательной деятельности реализуется с использованием специальной учебной, научно-популярной и художественной литературы, интернет источников, видео- и фотоматериалов по темам программы. Используется цикл авторских видео мастер-классов по техникам мультипликации, что позволяет часто болеющим учащимся не отставать от образовательной программы; закреплять изученный материал учащимся, имеющим возможность снимать мультфильмы дома.

Интернет ресурсы:

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

## 9. Кадровое обеспечение

На должность педагога дополнительного образования в соответствии с Федеральным законом от 29 декабря 2012 года № 273-ФЗ «Об образовании Российской Федерации», утвержденного профессионального стандарта: «Педагог дополнительного образования детей и взрослых» (утв. приказом Министерства труда и социальной защиты Российской Федерации от 22 сентября 2021 № 652н назначается педагог, имеющий высшее образование или среднее профессиональное образование в рамках укрупненных групп специальностей и специальностей среднего профессионального образования «Образование и педагогические науки» или высшее образование либо среднее профессиональное образование в рамках иных укрупненных групп специальностей и направлений подготовки высшего образования и специальностей среднего профессионального образования при условии его соответствия дополнительным общеразвивающим программам, дополнительным предпрофессиональным программам, реализуемым организацией, осуществляющей образовательную деятельность, и получение при необходимости после трудоустройства дополнительного профессионального образования педагогической направленности.

Особые условия допуска к работе:

- отсутствие ограничений на занятие педагогической деятельностью, установленных законодательством Российской Федерации.
- прохождение обязательных предварительных и периодических медицинских осмотров.

Другие характеристики: При привлечении к работе с несовершеннолетними в качестве руководителей экскурсий с обучающимися - прохождение инструктажа по обеспечению безопасности жизнедеятельности.

Входная анкета-тест

«Что я знаю о мультфильмах»

Ф.И. \_\_\_\_\_ Возраст \_\_\_\_\_

1. Назови свои любимые мультфильмы:

---



---



---

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

- а) Ежик в тумане: *1) смотрел 2) слышал только название 3) не смотрел*
- б) Ну, погоди!: *1) смотрел 2) слышал только название 3) не смотрел*
- в) Симпсоны: *1) смотрел 2) слышал только название 3) не смотрел*
- д) Кот Леопольд *1) смотрел 2) слышал только название 3) не смотрел*
- е) Холодное сердце *1) смотрел 2) слышал только название 3) не смотрел*
- ж) Варешка *1) смотрел 2) слышал только название 3) не смотрел*
- з) ВАЛЛ-И *1) смотрел 2) слышал только название 3) не смотрел*
- и) Тайна третьей планеты *1) смотрел 2) слышал только название 3) не смотрел*
- к) Том и Джерри *1) смотрел 2) слышал только название 3) не смотрел*

3. Определи, из какого мультфильма каждый из героев:

 <p>Мультфильм:</p>	 <p>Мультфильм:</p>	 <p>Мультфильм:</p>
 <p>Мультфильм:</p>	 <p>Мультфильм:</p>	 <p>Мультфильм:</p>

 <p>Мультфильм:</p>	 <p>Мультфильм:</p>	 <p>Мультфильм:</p>
 <p>Мультфильм:</p>	 <p>Мультфильм:</p>	 <p>Мультфильм:</p>

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 сверху держишь, а надо колбасой на язык класть, так вкуснее получится \_\_\_\_\_

К) Живу я, как поганка. А мне летать охота! \_\_\_\_\_

**Рефлексивный лист участника проекта**

Ура! Мы завершили очередной проект!  
Опиши и оцени свою работу по проекту.

Фамилия, имя \_\_\_\_\_

<b>Название мультфильма:</b>	
Чем ты занимался(лась) при создании данного мультфильма?	
Какие сложности возникали при создании мультфильма?	
Что было самое интересное и почему?	
Плюсы работы	
Минусы работы	

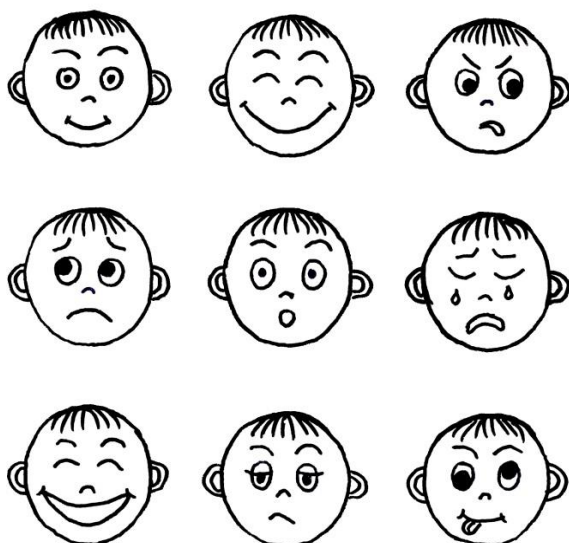
**Зрительская карта**

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

**Игра «Эмоциональные лица».**

Для того, чтобы изучать с детьми мимику, мы используем конструктор эмоций. Конструктор «Лица» состоит из нескольких пустых трафаретов лиц, причесок к ним и различных частей лица (глаза, рты, брови разных конфигураций), которые накладываются на трафарет для создания изображений лиц с выражением различных эмоциональных состояний.

А также карточки эмоциональных состояний, где в схематичной форме представлены различные выражения лица. Дети учатся воспроизводить необходимые эмоциональные состояния в игре, меняя положения деталей. Педагог в игре проигрывает с детьми такие основные эмоции, как радость, интерес, удивление, обида, гнев, печаль, страх.



*Шкала эмоциональных состояний*

Для определения оттенков можно использовать шкалу состояний, по которой ребенок может определить выраженность эмоционального состояния, даже не называя его. В центре будет нейтральная эмоция, на разных концах противоположности.



## **Закрепление знаний об эмоциональных состояниях через игры**

### **Игра «Угадай эмоцию»**

В игре используются карточки эмоциональных состояний. Дети по очереди вытаскивают карточку, угадывают эмоцию и показывают ее остальным детям с помощью мимики и жестов, сопровождая при необходимости звуками. Зрители угадывают эмоцию. После того, как дети угадали, тот ребенок, который показывал, придумывает, что это может быть за герой и в какой ситуации он может находиться.

### **Игра «Вспомни персонажа»**

Педагог показывает детям карточки эмоциональных состояний, дети по очереди называют персонажей из сказок или мультфильмов и те ситуации, в которых они испытывали такую эмоцию. Поскольку на занятиях регулярно происходит просмотр фрагментов мультфильмов, то у детей постепенно накапливается «банк данных» о персонажах, их эмоциях и характерах.

### **Игра «Расскажи об эмоциях»**

Педагог показывает детям фрагмент мультфильма. Затем идет обсуждение:

- Какую эмоцию испытывает персонаж?

- При помощи каких выразительных средств, это демонстрируется? Отмечается, какие цвета используются, какая музыка, как ведет себя персонаж, какое у него выражение лица, как он двигается?

После обсуждения дети повторяют сценку, изображая персонажей мультфильма.

### **Игра «Покажи героя»**

Педагог называет персонаж. Например, «хитрая лиса», «храбрый заяц», «умная черепаха», «капризная принцесса» и т.д. Ребенок рассказывает свою маленькую сценку с участием этого персонажа и показывает, как этот персонаж себя ведет, что он делает.

### **Паспорт мультипликационного персонажа**

Научить ребенка выделять черты характера персонажей. Для этого можно посмотреть известные мультфильмы и обсудить с ребенком их внешность и черты характера. Показать, что поступки, которые совершают герои, отражают характер и показывают их жизненный выбор. Герой мультфильма проявляется именно через свои действия.

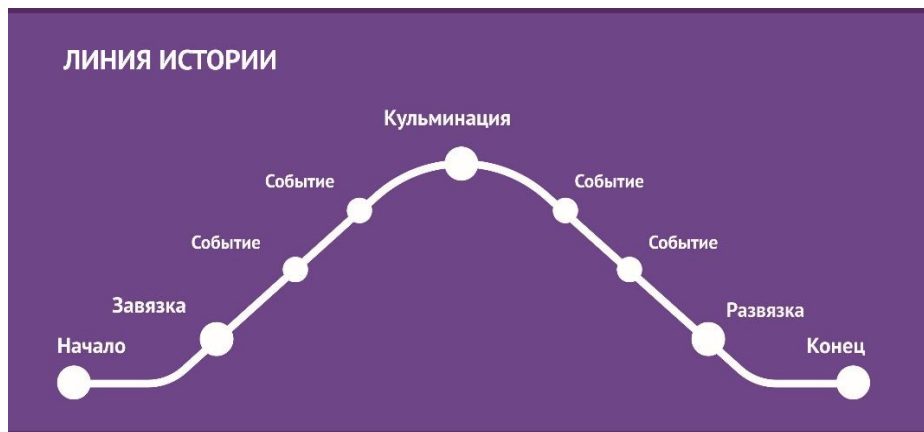
Педагог показывает детям фрагмент мультфильма, дети рассказывают о персонажах. Педагог учит детей выделять при описании героя параметры, описанные в «Паспорте мультиперсонажа». Таким образом, дети учатся анализировать характеры героев, эмоции, которые они испытывают, поступки, которые совершают. Необходимо, чтобы дети выбирали не



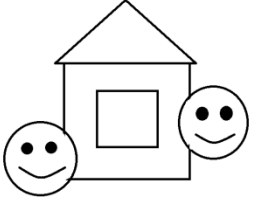

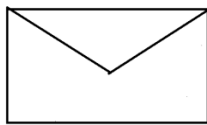



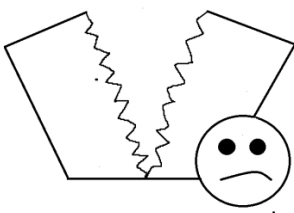
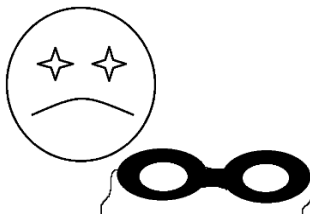
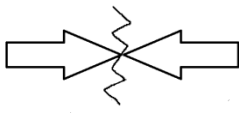
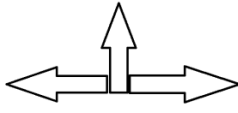
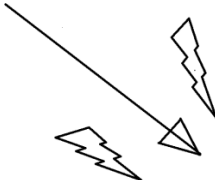
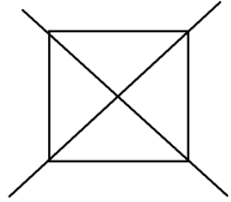
## Макет истории




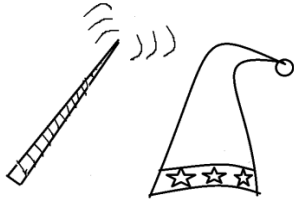

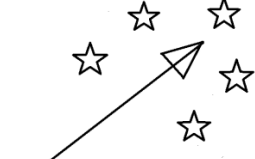
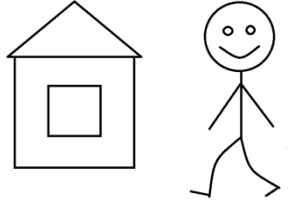

В сценарии описывается какая-то история. Любая история имеет начало, завязку, развитие событий, кульминацию, развязку и конец.

- **Начало**  
В самом начале происходит знакомство зрителя с нашими героями, мы рассказываем про место, где они живут, когда эта история происходит и кто их друзья. Многие знают волшебные слова, ведущие в сказку, и звучат они так: «Жили-были...».
- **Завязка**  
В начале истории происходит какой-то конфликт, событие, либо перед героем ставится некая задача. Это может быть какая-нибудь трудная проблема или ситуация. Но ситуация не означает что-то плохое, это может быть поиск подарка на день рождения или помощь другу, попавшему в беду или поиск ответа на вопрос. Главное, что это событие должно заинтриговать, заставить сопереживать и ставить перед зрителем вопрос: «Что же там дальше случится?». Наша задача с первых минут мультфильма сблизить зрителя и героя, создать между ними эмоциональную связь. Поэтому пусть герой сразу же начнет проявлять свой характер, с первой же сцены действует, принимает решения, проявляет свои эмоции, реагирует. Только через действия персонажа мы можем раскрыть для себя его внутренний мир, обнаружить, что он похож на нас и ему можно сопереживать.
- **Развитие событий**  
И вот когда мы определились с проблемой, наш герой начинает искать ответы, чтобы справиться с ней. События развиваются. Каждая следующая ситуация добавляет нам какую-то новую информацию, разворачивает ход событий. Герой может попадать во все более трудные ситуации. Эмоциональное напряжение увеличивается, заставляя зрителя все больше сопереживать герою.
- **Кульминация.**  
И здесь происходит кульминация, наш герой находит решение проблемы. Происходящие изменения сопровождаются изменением внешнего окружения. Например, если в начале истории светило солнце и была отличная погода, то потом наступает ненастье, которое достигает своего пика в кульминации.
- **Развязка**  
Развязка истории переворачивает неожиданно все происходящее, ставит все по своим местам. Делает все четким и ясным, показывает, что плохо, что хорошо. Каждый получает по заслугам, добро торжествует.
- **Конец**  
Для наглядности подачи данного материала с детьми дошкольного возраста используется «Макет истории». С помощью макета можно передать детям главную мысль о создании истории: любая история похожа на «горку», у нее обязательно есть пологие части, подъем, вершина горы и спуск. Использовать «Макет истории» можно как при обсуждении знакомой детям сказки или мультфильма, так и при сочинении собственной истории.



Сценарные карточки

		
<b>ЖИЛИ-БЫЛИ КТО? ГДЕ? КОГДА?</b>	<b>ПОЯВЛЕНИЕ ГЕРОЯ</b>	<b>ИЗВЕСТИЕ</b>
		
<b>ГЕРОЙ ОТПРАВЛЯЕТСЯ В ПУТЬ</b>	<b>ПОЯВЛЕНИЕ АНТИГЕРОЯ</b>	<b>ОБМАН, ВРЕД АНТИГЕРОЯ</b>
		
<b>ПРОБЛЕМА</b>	<b>РАЗОБЛАЧЕНИЕ АНИГЕРОЯ</b>	<b>КОНФЛИКТ</b>
		
<b>ВЫБОР ПУТИ</b>	<b>ПОРАЖЕНИЕ ГЕРОЯ</b>	<b>ОШИБКА ГЕРОЯ</b>

		
<b>ИСПЫТАНИЕ</b>	<b>ПОГОНЯ</b>	<b>ВОЛШЕБНОЕ СРЕДСТВО</b>
		
<b>ПОЯВЛЕНИЕ ПОМОЩНИКА</b>	<b>ПРЕОБРАЖЕНИЕ ГЕРОЯ</b>	<b>ПОБЕДА ГЕРОЯ</b>
		
<b>ГЕРОЙ ВОЗВРАЩАЕТСЯ ДОМОЙ</b>		<b>КОНЕЦ</b>

**Упражнения, развивающие воображение и способность к сочинительству**

- Игра «Вот и сказочке конец, а кто слушал, молодец!». Придумать новое окончание сказки или истории;
- Игра «А дальше было вот что...» Педагог предлагает детям сказку или этюд, в которых разворачиваются события. И на самом интересном месте останавливается, детям нужно закончить историю;
- Игра «Жили-были». Продолжить сочинять историю по цепочке;
- Игра «Живой мир». Придумать историю от имени предмета (игрушки, предмета, явления природы, животного);
- Игра «Страна наоборот». Придумать историю про мир, в котором все «наоборот».
- Игра «Моя история». Придумать историю, в основе которой лежат события, пережитые автором;
- Игра «Однажды...». Придумывание характера персонажа истории и события, которое могло с ним произойти.
- Игра с эмоциональным оттенком «Печальная история», «Смешная история», «Страшная история», «История про обиду», «Ссора» и т.д.
- Придумывание собственной истории, которая может стать сюжетом к мультфильму;