

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
Входной контроль		
В начале учебного года	Определение уровня развития детей, их творческих способностей	Беседа, опрос
Текущий контроль		
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
Промежуточный контроль		
По окончании изучения раздела	Определение степени усвоения учащимися учебного материала. Определение результатов обучения.	Творческая работа, опрос, презентация творческих работ.
Итоговый контроль		
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 поккадровую 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 Польша.

Теория. 36 драматических ситуаций Жоржа Польша.

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. Барбера, 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. Входная 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) Варежка *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 _____

Название мультфильма:	
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	
	ИТОГО :	20	
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

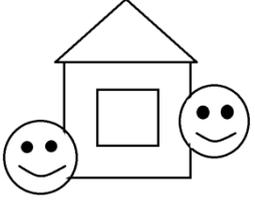
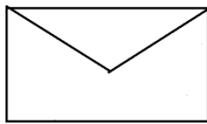
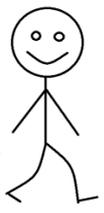
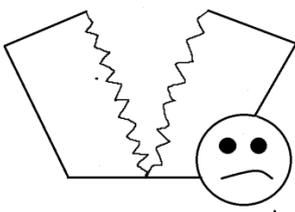
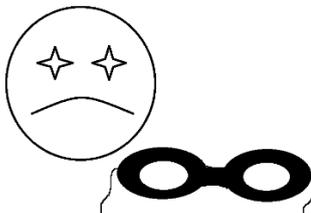
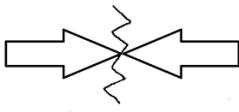
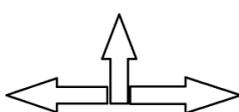
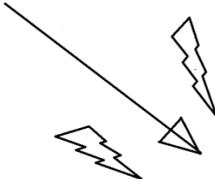
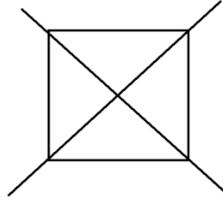
Макет истории

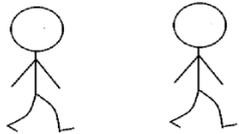
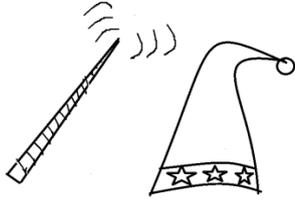
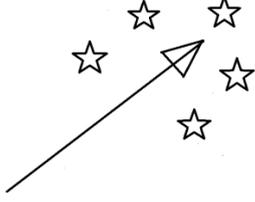
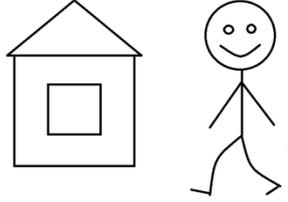
В сценарии описывается какая-то история. Любая история имеет начало, завязку, развитие событий, кульминацию, развязку и конец.

- **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

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

		
ИСПЫТАНИЕ	ПОГОНЯ	ВОЛШЕБНОЕ СРЕДСТВО
		
ПОЯВЛЕНИЕ ПОМОЩНИКА	ПРЕОБРАЖЕНИЕ ГЕРОЯ	ПОБЕДА ГЕРОЯ
		
ГЕРОЙ ВОЗВРАЩАЕТСЯ ДОМОЙ		КОНЕЦ

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;