муниципальное автономное учреждение дополнительного образования
«Дом творчества п. Селенгинск»
муниципального образования «Кабанский район»

Принята на заседании
педагогического совета
от «05» 09 2024 г.,
протокол № 2

«Утверждаю»:
Директор МАУ ДО « ДТ п. Селенгинск»
Н.М.Черниговская
Приказ № 25 « 09» 09 2024г.

М.п.

Модульная дополнительная общеразвивающая программа «Детская студия мультипликации»

Направленность: техническая

Возраст учащихся: 7-14 лет
Срок реализации: 1, 2,3 года (576 часов)
Уровень программы: стартовый, базовый, продвинутый

Автор - составитель:
Зимерева Наталья Александровна,
педагог дополнительного образования

п.Селенгинск, 2024 г.

Рекомендована
методическим советом
Протокол №
от « 08 » 09 2021 г.

«Согласовано»:
Зам. директора по УВР
МАУ ДО «ДТ п.Селенгинск»
_____Г. А. Темникова
« 08 » 09 2021 г.

при внесении изменений
в последующие годы:
Протокол №
от « 04 » 09 2024г.

«Согласовано»:
Зам. директора по УВР
МАУ ДО «ДТ п.Селенгинск»
_____ Г.А.Темникова
« 04 » 09 2024г.

Внутренняя рецензия от:

1. Темниковой Галины Александровна, зам.директора по УВР.

Программа реализуется в МАУ ДО «ДТ п.Селенгинск»

Программа переработана и дополнена:

в 2023г.

в 2024г.

«КАБАНСКИЙ РАЙОН»
НЮТАГ ЗАСАГАЙ БАЙГУУЛАМЖЫН
«СЕЛЕНГИНСК ТОСГОНОЙ
СОЕЛ УРЛАЛАЙ БАЙШАН»
ГЭНЭН НЮТАГ ЗАСАГАЙ БЭЕЭ
ДААНАН НЭМЭЛТЭ БОЛБОСОРОЛОЙ
ЭМХИ ЗУРГААН

МУНИЦИПАЛЬНОЕ АВТОНОМНОЕ
УЧРЕЖДЕНИЕ ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО
ОБРАЗОВАНИЯ
«ДОМ ТВОРЧЕСТВА П. СЕЛЕНГИНСК»
МУНИЦИПАЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ
«КАБАНСКИЙ РАЙОН»
РЕСПУБЛИКИ БУРЯТИЯ

МАУ ДО «ДТ п. Селенгинск»

671247, РЕСПУБЛИКА БУРЯТИЯ КАБАНСКИЙ РАЙОН, П. СЕЛЕНГИНСК МИКРОРАЙОН ЮЖНЫЙ, 51
тел.: 8 (30138) 73-0-37, URL: http://selenginskddt.ucoz.ru/, e-mail: selenginskddt@yandex.ru

РЕЦЕНЗИЯ

на модульную дополнительную общеразвивающую программу
«Детская студия мультипликации»
Автор-разработчик: Зимерева Н.А. - педагог дополнительного образования
МАУ ДО «ДТ п.Селенгинск»

Представленная к рецензированию Модульная дополнительная общеразвивающая программа технической направленности «Детская студия мультипликации», реализуемая в МАУ ДО «ДТ п. Селенгинск» с 2020г., адресована детям младшего и среднего школьного возраста.

Количество часов –576. Срок реализации программы: 3 года.

Программа составлена в соответствии с государственными требованиями к образовательным программам системы дополнительного образования детей. Структура программы представляет собой логическую последовательность, составлена в соответствии с требованиями и состоит из пояснительной записки, содержания, календарно-тематического планирования. Указаны цели и задачи, прописано необходимое оборудование. Достаточно полно раскрыта содержательная часть программы, указаны основные темы и разделы занятий.

Актуальность программы определяется потребностью в занятиях техническим творчеством у детей младшего и среднего школьного возраста. За этим следует целесообразность внедрения в образовательный процесс программы, соответствующей современным требованиям к образовательным программам дополнительного образования детей.

Целью программы является развитие творческих способностей и ИКТ компетенций обучающихся в процессе освоения базовых знаний и получения практических навыков по созданию мультфильмов в разных техниках. Разнообразные занятия дают детям возможность проявить свою индивидуальность, самостоятельность, способствуют гармоничному и духовному развитию личности.

Методические особенности реализации программы предполагают сочетание возможности развития индивидуальных творческих способностей и формирование умений взаимодействовать в коллективе, работать в группе. Программа соответствует специфике дополнительного образования детей и направлена на социальное и духовное становление личности ребёнка.

Модульная дополнительная общеразвивающая программа технической направленности «Детская студия мультипликации» рекомендована к использованию в дополнительном образовании детей.

Рецензент:
Заместитель директора по УВР Г.А. Темникова

«10» 09 2024 г.

I. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

1. Основные характеристики программы:

1.1. Модульная дополнительная общеразвивающая программа «Детская студия мультипликации» (далее – Программа) является программой технической направленности и создаѐт условия, обеспечивающие развитие творческих способностей детей в анимационной деятельности с учѐтом их возможностей в процессе знакомства с основными способами создания мультипликационного фильма в разных техниках (stop-motion анимация, пиксиляция, техника перекладки, рисованная, кукольная, пластилиновая, флэш и т.д.).

1.2. Нормативно – правовые основания для модульной дополнительной образовательной программы:

1) Федеральный закон от 29.12.2012г. № 273 – ФЗ «Об образовании в Российской Федерации» (в редакции 2022);

2) Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28.09.2020 № 28 « Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20 «Санитарно – эпидемиологические, требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи;

3) Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28.01.2021г. № 2 «Об утверждении санитарных правил и норм САНПИН.
1.2.3685-21 «Гигиенические нормативы и требования к обеспечению безопасности и безвредности для человека факторов среды обитания» (рзд. VI. Гигиенические нормативы по устройству, содержанию и режиму работы организаций воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»);

4) Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 года (утв. Распоряжением правительства РФ о 31.03.2022 № 678) (далее –Концепция);

5) Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 27.07.2022г. № 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам» (далее – Порядок);

6) Паспорт федерального проекта «Успех каждого ребенка» (утвержден на заседании проектного комитета по национальному проекту "Образование" 07 декабря 2018 г., протокол № 3);

7) Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 03.09.2019 № 467 «Об утверждение Целевой модели развития региональных систем дополнительного образования детей» (далее – Целевая модель);

8) Приказ Министерства труда и социальной защиты от 22.09.2021 № 652н «Об утверждении профессионального стандарта «педагог дополнительного образования детей и взрослых» (документ вступает в силу с 01.09.2022);

9) Приказ Министерства просвещения РФ от 03.09.2019 № 114 «Об утверждении показателей, характеризующих общие критерии оценки качества условий осуществления образовательной деятельности организациями, осуществляющими образовательную деятельность по основным образовательным программам, образовательным программам среднего профессионального образования, основным программам профессионального обучения, дополнительным образовательным программам»;

10) Положение о дополнительной общеразвивающей программе МАУ ДО «ДТ п. Селенгинск» Приказ № 49А от 10.09.2021.

1.3. Актуальность данной программы определяется, прежде всего, запросом со стороны детей и их родителей на деятельность в Студии мультипликации, как наиболее интересную и понятную творческую деятельность для детей младшего и среднего школьного возраста, с возможностью самореализации во многих видах творческой деятельности.

Детская мультипликация – это особый вид искусства, самостоятельный и самоценный. Но самое главное, что мультипликация предоставляет большие возможности для развития творческих способностей ребенка. Ее выразительные средства, разнообразие видов и техник, их соединение, развивает воображение, активизирует мышление, дает полную возможность реализовать себя. В современном мире мы, к сожалению, сталкиваемся с проблемой концентрации внимания у ребенка на какой-либо деятельности. Отмечается недостаток внимательности, творческой выдумки. Дети в свободное время не умеют себя занять и на окружающий мир смотрят без удивления и особого интереса, как потребители, а не как творцы. А создание мультфильма – это большая творческая работа, которая позволяет каждому ребенку почувствовать себя волшебником. Основной прием мультипликации – феномен оживления персонажей. Он свойственен детскому сознанию, всегда воспринимается ребенком как чудо и вызывает восторг. К тому же в процессе создания мультипликационного фильма у детей развиваются сенсомоторные качества, связанные с действиями рук, обеспечивающие быстрое и точное усвоение технических приемов в различных видах деятельности, восприятие пропорций, особенностей объемной и плоской формы, восприятие цвета, характера линий, пространственных отношений, ритма и движения. Во время занятий в Студии мультипликации дети учатся работать аккуратно, терпеливо доводить начатое до конца.

Также программа **актуальна** своей технической составляющей. Обучающиеся приобретают опыт работы с информационными и техническими объектами, с помощью которых осуществляется видеосъемка и производится обработка и монтаж отснятого материала. Полученные умения и навыки могут быть реализованы в повседневной жизни, в школьном процессе.

Кроме того, программа актуальна необходимостью приобщения современных детей к лучшим образцам российской и зарубежной мультипликации. На сегодняшний день в «копилке» мировой анимации есть уникальные образцы, которые по праву стали классикой (фильмы Ю.Норштейна, Р. Качанова, Ф.Хитрука, У.Диснея, Х.Миядзаки и др.), но многие из них не востребованы в детской и юношеской аудитории. Но ведь в мультипликации, в ее лучших образцах, заложена огромная воспитательная составляющая. Сказка для ребенка – энциклопедия жизни, она учит тому, что доброе начало восторжествует, а зло будет повержено. А возможность самому сделать сказку своими руками – это и важный жизненный опыт, и повышение самооценки, и гармонизация развития всей личности ребенка.

1.4. Отличительные особенности программы.

На сегодняшний день разработано достаточно много программ по детской мультипликации, и каждая из них по-своему интересна. Данная программа основана на опыте работы педагогов дополнительного образования Е.Р.Тихоновой (Новосибирская детская студия «Поиск»), Э.Р.Камасовой (Программа «Мир руками детей»), И.В.Александровой (Программа «Мультипликация»), на анализе методических пособий, публикаций в профессиональных журналах, специальной литературы по детской мультипликации, и личного опыта педагога.

При анализе дополнительных программ по данному виду деятельности можно сделать вывод, что большинство программ построено на взаимодействии разных видов изобразительного искусства (рисунок, живопись, лепка) и технической деятельности (работа с фото, - видео, - аудио аппаратурой, компьютерной техникой), а для сценарной основы мультфильмов используются

общеизвестные сюжеты – песенки, сказки, считалки, небольшие рассказы. Новизна программы «Детская студия мультипликации» выражается:

во-первых, в применении проектного метода обучения, который позволяет решить сложную проблему интеграции разных предметных областей (искусства и технической деятельности) достаточно естественным путем. Когда создание конечного творческого продукта – мультфильма – рассматривается как проект, тогда освоение технического оборудования и компьютерных инструментов, которые необходимы при создании мультфильма, становится естественно встроенным в общий процесс и не требует выведения в отдельную предметную область. Данная программа позволяет не только осуществлять проектный подход при создании анимационных фильмов, но и также использовать в работе интеграцию разнообразных видов деятельности детей: двигательную, игровую, продуктивную, коммуникативную, трудовую, познавательно-исследовательскую, музыкально-художественную, а также чтение художественной литературы.

во-вторых, во включении в содержание обучения культурологических сведений о мультипликации как виде искусства, о шедеврах анимации, о знаменитых студиях и известных мультипликаторах с обязательной демонстрацией мультипликационных фильмов;

в-третьих, программа основана на модульном принципе представления содержания и построения учебных планов и включает в себя относительно самостоятельные дидактические единицы - модули, позволяющие увеличить ее гибкость и вариативность, учитывая интересы обучающихся. Все модули программы взаимосвязаны друг с другом и объединены единой целью дополнительной общеразвивающей программы. Содержание каждого модуля формируется с учетом сохранения преемственности образовательных частей. В отличие от традиционной дополнительной общеразвивающей программы, изучение материала модулей может иметь как линейную, так и нелинейную последовательность, то есть модули могут реализовываться в любой последовательности и комбинации, при этом возможно зачисление новых обучающихся на следующий образовательный модуль. Возможна реализация отдельно взятых модулей для осуществления краткосрочных программ.

1.5. Педагогическая целесообразность.

Мультипликация представляет собой сложный и многоструктурный процесс, построенный на объединении областей нескольких видов искусства и техники. Главная педагогическая ценность мультипликации как вида учебной деятельности заключается, прежде всего, в возможности комплексного развивающего обучения детей. Как и во взрослой команде мультипликаторов, дети знакомятся с разными техниками, пробуют разные функции: режиссёра, оператора, сценариста, художникамультипликатора.

При реализации программы, одной из основных педагогических технологий является **игровая технология**. Игровая технология строится как целостное образование, охватывающее определенную часть образовательного процесса и объединенное общим содержанием, сюжетом, персонажами. В нее включаются последовательно игры и упражнения, формирующие умение выделять основные, характерные признаки предметов, сравнивать, сопоставлять их; группы игр на обобщение предметов по определенным признакам; группы игр, в процессе которых у обучающихся развивается умение отличать реальные явления от нереальных; группы игр, воспитывающих умение владеть собой, быстроту реакции на слово, фонематический слух, смекалку и др. При этом игровой сюжет помогает активизировать образовательный процесс и является необходимым условием эмоционально-чувственного развития обучающихся, что необходимо при создании мультфильмов.

Применяется **технология развивающего обучения**, которая предполагает взаимодействие педагога и детей на основе коллективнораспределительной деятельности, поиске различных

способов решения образовательных задач посредством организации учебного диалога в исследовательской и поисковой деятельности обучающихся. В Студии взаимоотношения педагога и юного автора не имеют подчиненного характера, а строятся на принципе сотрудничества и соавторства. Такая позиция позволяет обеспечить индивидуальный образовательный маршрут для каждого обучающегося. Все дети – творцы, у каждого ребенка свои способности и таланты: одни склонны к изобразительному творчеству, другие – к конструированию, третьи – к сочинительству, другие – к театральному искусству, а кто-то еще не знает о своих способностях и талантах.

Проектная технология при реализации программы позволяет осуществлять активное формирование детского мышления и восприятия, основ продуктивной деятельности. На занятиях осуществляется стимулирование рефлексивных способностей ребенка, обучение навыкам самоконтроля и самооценки. Обучающиеся приобретают опыт целеполагания, поиска необходимых ресурсов, планирования собственной деятельности и ее осуществления, достижения результата, анализа соответствия цели и результата. Применение данной технологии способствует (в большей или меньшей мере) развитию у детей таких способностей как:

– исследовательские (генерировать идеи, выбирать лучшее решение);

– социальное взаимодействие (сотрудничать в процессе учебной деятельности, оказывать помощь товарищам и принимать их помощь, следить за ходом совместной работы и направлять ее в нужное русло);

– оценочные (оценивать ход, результат своей деятельности и деятельности других);

– информационные (самостоятельно осуществлять поиск нужной информации; выявлять, какой информации или каких умений недостает);

– презентационные (выступать перед аудиторией; отвечать на запланированные и незапланированные вопросы; использовать различные средства наглядности; демонстрировать артистические возможности);

– рефлексивные (отвечать на вопросы: «Чему я научился?», «Чему мне необходимо научиться?»);

– менеджерские (проектировать процесс; планировать деятельность, время, ресурсы; принимать решение; распределять обязанности при выполнении коллективного дела).

Особое внимание уделяется применению **личностно-ориентированной технологии**, когда главной ценностью образовательного процесса определяется сам ребенок, культура, творчество. В этом случае образование - это деятельность, которая охраняет и поддерживает детство ребенка, сохраняет, передает и развивает культуру, создает творческую среду развития ребенка, подготавливает его к жизни в современном обществе, стимулирует индивидуальное и коллективное творчество.

1.6. Цель программы.

Целью данной программы является развитие творческих способностей и ИКТ компетенций обучающихся в процессе освоения базовых знаний и получения практических навыков по созданию мультфильмов в разных техниках.

1.7. Задачи

Образовательные:

- Дать систему знаний и умений, необходимых и достаточных для самостоятельного создания мультфильма;
- Познакомить воспитанников с основными видами мультипликации, освоить перекладную, рисованную, пластилиновую и кукольную анимации, создать в этих техниках мультфильмы (индивидуальные и коллективные проекты);
- Познакомить с основными этапами создания мультипликационного фильма;

- Познакомить с принципами деятельности на разных этапах создания мультфильма: при написании сценария, разработке и изготовлении персонажей, фонов и декораций, установке освещения, съемке кадров, озвучивании;
- Научить планированию общей работы и на разных этапах деятельности;
- Познакомить с основными сведениями по истории и теории мультипликации, с творчеством некоторых знаменитых мультипликаторов;
- Познакомить с профессиями и с разделением обязанностей по видам творческой деятельности при создании фильма (сценарист, художник, аниматор, оператор, режиссер, звукорежиссер);
- Дать знания о композиции анимационного фильма (вступление, развитие сюжета, кульминация, развязка, заключение);
- Научить разработке и различным приемам изготовления персонажей, фонов и декораций;
- Сформировать технические навыки работы с фото, -видео, -аудио аппаратурой, освещением, специальными программами, используемыми при создании мультипликационного фильма;
- Познакомить и научить соблюдать правила техники безопасности в процессе работы с аппаратурой, устройствами, электрооборудованием.
- Дать основные сведения о работе в программах-видеоредакторах (Movavi), монтаже видео- и звукоряда.

Развивающие:

- Формировать основные исследовательские умения, развивать познавательную активность и любознательность детей;
- Развивать творческие способности, художественно-эстетический вкус, фантазию, изобретательность, логическое и творческое мышление, пространственное воображение;
- Систематически и целенаправленно формировать навыки связной речи, умение использовать разнообразные выразительные средства при составлении рассказов, сказок;
- Развивать внимание и память;
- Формировать мотивацию активного участия в творческой деятельности, развивать интерес и желание к самостоятельному творчеству;
- Развивать умения планирования и оценки (самооценки) выполненной работы по предложенным критериям.

Воспитательные:

- Воспитать лучшие качества личности – самостоятельность, ответственность, последовательность и упорство в достижении цели, самокритичность;
- Воспитать внимательного зрителя: умение видеть, слышать, сопереживать, восхищаться, радоваться, удивляться;
- Воспитывать творческую активность;
- Формировать опыт взаимоотношений среди учащихся, готовность к взаимодействию и сотрудничеству;
- Воспитывать уважительное отношение к труду, к окружающим, терпимость к различным точкам зрения;
- Воспитывать любовь и бережное отношение к русскому языку, к национальным традициям, к литературе, к культуре в целом;
- воспитывать ответственное отношение к здоровью, к жизни, бережное отношение к оборудованию.

Валеологические:

- Формирование культуры здорового и безопасного образа жизни;
- Использование жизнесберегающих технологий в работе;
- Знакомство и применение правил по технике безопасности при работе с острыми и режущими предметами, специальным оборудованием и электроприборами.

1.8. Возраст обучающихся, которым адресована программа:

Программа рассчитана на работу с детьми в возрасте от 7 до 14 лет.

В соответствии с Уставом учреждения и санитарно-гигиеническими требованиями, число обучающихся в группе – 10-12 человек. В процессе работы над созданием фильма, в силу специфики занятий (работа с камерой, микрофоном), возможно деление детей на подгруппы. Группы могут быть сформированы из числа обучающихся одного возраста, но могут быть и разновозрастными. Программа не предъявляет требований к содержанию и объему стартовых знаний, а также к уровню развития ребенка. Принимаются все желающие без конкурсного отбора.

1.9. Формы занятий:

Форма обучения очная. Занятия проводятся в группах, сочетая принцип группового обучения с индивидуальным подходом.

Для реализации программы используются следующие формы проведения занятий:

- беседы, из которых дети узнают новую информацию,
- демонстрация видеоматериалов, иллюстраций, слайдов, чтение литературных произведений, слушание музыкальных композиций,
- практические занятия для закрепления теоретических знаний и осуществления своих собственных открытий,
- творческие задания,
- игры,
- экскурсии.

Разнообразные занятия дают детям возможность проявить свою индивидуальность, самостоятельность, способствуют гармоничному и духовному развитию личности. При организации работы необходимо постараться соединить труд и обучение, что поможет обеспечить единство решения познавательных, практических и игровых задач.

В группе (или, по возможности, в образовательном учреждении) создается выставка детских работ, которая постоянно обновляется и дополняется. В конце учебного года проводится встреча со зрителями (родители, дети из других кружковых объединений) с презентацией проделанной работы и показом созданных анимационных фильмов.

Все созданные в Студии мультипликации мультфильмы становятся доступными для просмотра в семье, в том числе и через группу в социальных сетях «ВКонтакте» https://vk.com/public163866550. Это способствует укреплению детско-родительских отношений и мотивирует учащихся на новую творческую работу.

2. Объем программы:

2.1. Объем программы

Объем часов по программе: для групп первого года обучения – 9 модулей (стартовый уровень, общий объем 216 ч.), для групп второго года обучения – 2 модуля (базовый уровень, общий объем 216 ч.), для третьего года обучения – 4 модуля (продвинутый уровень, общий объем 144 ч.).

2.2. Срок реализации программы:

Программа рассчитана на три года обучения.

2.3. Режим занятий.

Для групп первого года обучения предусмотрен следующий режим занятий: ознакомительный уровень (72 часа в год) – занятия проводятся один раз в неделю по два академических часа с перерывом 10 мин.; базовый уровень (144 часа) - занятия проводятся два раза в неделю по два академических часа с перерывом 10 мин. Занятия для групп второго и третьего года обучения проводятся два раза в неделю по два академических часа с перерывом 10 мин. Продолжительность академического часа – 30-45 мин. в зависимости от возраста обучающихся, а также с учетом особенностей занятий с применением электронных средств обучения.

При планировании этапов занятия учитывается, что продолжительность использования электронных средств обучения (интерактивная доска, сенсорный экран, информационная панель и другие средства отображения информации, а также компьютеры, ноутбуки, планшеты, моноблоки) не должна превышать 25 минут для учащихся 3–4 классов и 30 минут для учащихся 5–9 классов (п.2.4.4. и п.2.4.5. правил СанПин).

3. Планируемые результаты:

3.1. Планируемые результаты

Специфика обучения первого года обучения заключается в акценте на ручной труд, использование различных материалов и техник декоративно-прикладного творчества.

Первый год обучения включает в себя азы мультипликации. Особенностью обучения на первом этапе является знакомство детей с лучшими образцами отечественной мультипликации. Проводится как работа над сверхкороткими бессюжетными мультфильмами, в которых происходит только одно какое-то интересное движение, так и создание коротких мультфильмов с сюжетом, определенным детьми. Обучающиеся только знакомятся с оборудованием – фото и видеокамерой, софитами, штативами – и учатся его правильно устанавливать и использовать. Учатся делать покадровую съемку. Редактирование изображения и видео, монтаж, а также конечное оформление проекта может частично или полностью осуществляться педагогом.

По завершению первого года обучения воспитанники

будут знать:

- виды мультфильмов (по жанру, по метражу, по технике исполнения);
- этапы создания мультфильма;
- основные профессиональные анимационные термины (сценарий, раскадровка, фон, персонаж, кадр, покадровая съемка, монтаж, озвучивание и др.);
- название и назначение инструментов и материалов, используемых для создания персонажей, фонов, декораций;
- о возможности применения различных видов изобразительного и декоративного творчества в анимации: рисунок, лепка, природный и другие материалы;
- технологии создания мультипликационных фильмов в технике перекладка, предметной и сыпучей анимации, пластилиновой анимации;
- название и назначение технического оборудования: фотокамера, штатив, софит, мультстанок;
- правила техники безопасности при работе с оборудованием, электроприборами, правила безопасности труда при работе с различными инструментами и материалами, требования к организации рабочего места.

будут уметь:

- правильно организовывать свое рабочее место;
- планировать последовательность выполнения работ;
- работать по готовому сценарию;

- изготавливать простых персонажей мультфильмов из различных материалов (пластилин, ткань, бумага, картон и т.п.);
- применять различные виды изобразительного и декоративного творчества (рисунок, лепка, природный и другие материалы) для изготовления фонов, декораций;
- делать простейшую раскадровку с помощью педагога;
- устанавливать штатив с видеокамерой, проводить покадровую съемку под наблюдением педагога;
- озвучивать героев.

Второй год обучения предполагает углубление знаний об анимации и драматургии. Обучающиеся применяют технические средства и уже знакомые технологии создания мультфильмов, в основном, на основе сценариев собственного сочинения. Это выражается в том, что дети уже не используют готовые сюжеты и не копируют ранее придуманные, а предлагают для съемки собственные истории и свое видение для их воплощения на экране. Начинается работа над индивидуальными (или коллективными) творческими проектами в технике рисованной, пластилиновой или предметной анимации, когда один из учащихся, как автор своего мультфильма, может привлекать других детей на роли оператора, аниматора, монтажера. Детям предоставляется бо′льшая самостоятельность в изготовлении декораций и реквизита, покадровой съемке мультфильма, в выстраивании и оформлении итогового продукта – мультфильма. Второй год обучения также предусматривает обучение основам монтажа видеоряда с помощью Movavi Video Suite.

По завершению второго года обучения воспитанники

будут знать:

- некоторые факты из истории возникновения и развития мультипликации;
- виды и жанры анимационного кино;
- основы анимации (12 принципов анимации);
- профессиональные анимационные термины: сценарий, раскадровка, хронометраж, съѐмка, кадр, монтаж, озвучка и др.;
- профессии, необходимые для создания профессионального мультфильма: режиссер анимационного кино, актер озвучания;
- правила создания сценария, основные этапы сюжета (экспозиция, завязка, развитие действия, кульминация, развязка), основные виды конфликта;
- назначение программы Movavi Video Suite;

будут уметь:

- создавать сценарий к мультфильму самостоятельно или (если необходимо) с помощью педагога;
- делать простейшую раскадровку самостоятельно;
- передавать движение фигуры человека и животных;
- самостоятельно изготавливать более сложных персонажей (марионетки) в различных техниках, в зависимости от творческого замысла;
- самостоятельно изготавливать фон и объемные декорации;
- использовать средства художественной изобразительности: цвет, колорит, силуэт;
- проводить покадровую съемку самостоятельно;
- использовать средства художественной изобразительности: крупность плана, свет и тень;
- договариваться и приходить к общему решению в совместной трудовой и творческой деятельности;
- монтировать видеоряд в программе Movavi Video Suite с помощью педагога;

Третий год обучения. Обучающиеся знакомятся с возможностями графического редактора Adobe Photoshop и с программными обеспечениями для создания компьютерной анимации Adobe Animate, Flash, Synfig Studio.

По завершению третьего года обучения

будут знать:

- основы информационной безопасности;
- принципы построения, обработки и хранения видеоизображений с помощью компьютера;
- основные виды компьютерной графики, их особенности;
- назначение и возможности редактора Adobe Photoshop;
- назначение и возможности программы Adobe Animate
- назначение и возможности программы Synfig Studio;
- назначение и возможности программы Flash.

будут уметь:

- использовать возможности редактора Adobe Photoshop;
- создавать короткие этюды в Adobe Animate;
- создавать простую анимацию в программах Synfig Studio и Flash;
- работать в творческой группе, согласовывая свои действия в разных видах деятельности;
- оценивать результат своей работы и работы других детей, выражать свое отношение к творческому процессу;
- понимать причины своего неуспеха и находить способы выхода из этой ситуации;
- презентовать свои проекты как итог творческой деятельности.

у них будут развиты:

- воображение, творческая активность, фантазия;
- самостоятельность в создании творческого проекта;
- общеучебные умения и навыки.

будут обладать следующими качествами:

- самокритичность в оценке своих творческих и профессиональных способностей;
- усидчивость, способность доводить начатое до конца;
- умение воспринимать прекрасное в жизни и в искусстве.

3.2 Способы и формы проверки результатов:

Для определения результативности работы используются:

- диагностика, составленная на основе методического пособия «Экспресс-анализ и оценка детской деятельности» под редакцией О.А.Сафоновой,
- диагностика, используемая в образовательной программе «Мастерская детской мультипликации «МУЛЬТИФРУКТ»» Савиной Д.А. (частично).

Оценка эффективности программы производится на основании:

- индивидуальной беседы,
- практических занятий и творческих заданий,
- анализа индивидуальных и коллективных работ,
- участия в конкурсах и фестивалях непрофессионального кино- и видеотворчества различного уровня.

Входной контроль проводится в начале учебного года. Отслеживается уровень подготовленности обучающихся. Позволяет выявить наиболее способных детей, выяснить мотивацию обучения. Проводится в форме собеседования и выполнения практических творческих заданий. После анализа результатов первоначального контроля проводится корректировка тематических планов, пересматриваются учебные задания, если это необходимо.

Текущий контроль проводится на каждом занятии. В процессе его проведения выявляется степень усвоения обучающимися нового материала, отмечаются типичные ошибки, ведется поиск способов их предупреждения и исправления. Также детям дается возможность взаимной оценки и самооценки. Формы проведения: опрос, собеседование, наблюдения во время выполнения творческих заданий, просмотр и оценка выполненных работ.

Промежуточный срез знаний, умений и навыков осуществляется в конце полугодия и помогает определить творческих рост обучающихся, их активность, уровень усвоения программного материала. Его цель – выявление степени обученности детей и проведение по результатам контроля (при необходимости) корректировки тематических планов. Формы проведения: оценка качества полученного продукта, представление (показ, выставка) работ.

Итоговый контроль проводится в конце учебного года. Помогает выявить рост мастерства, самостоятельности. Цель проведения – определение уровня усвоения программы каждым обучающимся. Основным результатом завершения прохождения программы является создание конкретного продукта – двух-трех (или более) мультипликационных фильмов. Формы проведения: устный опрос, участие в выставках и конкурсах.

Оценка результатов проводится на основе:
- индивидуальной беседы,
- практических занятий,
- выставок,
- коллективных работ,
- творческих заданий,
- анализа работы обучающихся по следующим критериям:

Общеучебные умения и навыки	
Критерий: Уровень теоретических знаний	
Н	Обучающийся знает фрагментарно изученный материал. Изложение материала сбивчивое, требующее корректировки наводящими вопросами.
С	Обучающийся знает изученный материал, но для полного раскрытия темы требуются дополнительные вопросы.
В	Обучающийся знает изученный материал. Может дать логически выдержанный ответ, демонстрирующий полное владение материалом.
Критерий: Уровень практических навыков и умений. Работа с инструментами, оборудованием, техника безопасности	
Н	Требуется контроль педагога за выполнением правил по технике безопасности. Не может самостоятельно работать с видеозаписывающим устройством, оборудованием, использовать программу монтажа.
С	Требуется периодическое напоминание о том, как работать с инструментами и оборудованием. Может работать с оборудованием и пользоваться программой монтажа с подсказками педагога.
В	Четко и безопасно работает инструментами. Способен самостоятельно снять и смонтировать мультфильм.
Критерий: Степень самостоятельности создания мультфильма	
Н	Требуются постоянные пояснения педагога при Создании персонажей, фонов, написании сценариев.
С	Нуждается в пояснении последовательности работы, но способен после объяснения к самостоятельным действиям.
В	Самостоятельно выполняет все этапы создания мультфильма
Личностное развитие	

Критерий: Развитие творческих навыков (креативность в выполнении заданий). Воображение.	
Н	Ребенок в состоянии выполнить лишь простейшие практические задания педагога; отказывается от творческой деятельности или делает лишь некоторые попытки.
С	В основном выполняет задания на основе образца, по аналогии. Участвует в творческой деятельности, создает образы самостоятельно при небольшой словесной помощи взрослого; образы узнаваемы, но мало эмоциональны.
В	Выполняет творческие практические задания (с большой выраженностью творчества). Свободно придумывает и воплощает в рисунке задуманную идею; образы хорошо узнаваемы и эмоционально выразительны.
Критерии: Творческая активность, участие в учебных проектах	
Н	Ребенок пассивен, безынициативен, не демонстрирует потребности в данной деятельности, либо выступает участником только одного группового проекта.
С	Имеет устойчивый интерес к творческой деятельности, участник двух-трех групповых проектов.
В	Проявляет ярко выраженный интерес к творческой деятельности; автор одного индивидуального проекта и участник нескольких групповых проектов.
Критерии: Мотивация. Устойчивость интереса к занятиям	
Н	Присутствуют только прагматические мотивы. Интерес к занятиям отсутствует, нет стремления к совершенствованию в выбранной сфере деятельности, много беспричинных пропусков.
С	Сформированы коллективистские мотивы. Стремится к выполнению заданий педагога, к достижению результата в обучении, инициативен, беспричинных пропусков не более 10%.
В	Сформированы личностные мотивы. Стремится к достижению наилучшего результата, склонен к самоанализу, генерирует идеи, практически нет беспричинных пропусков.
Критерий: Трудолюбие	
Н	Любая работа вызывает отвращение, приступает к порученному делу только после долгих понуканий со стороны взрослого. Не может завершить работу.
С	Выполняет только ту работу, которая нравится, необходимость дополнительной работы вызывает отрицательные эмоции. Завершает работу над проектом с помощью других участников или педагога.
В	Трудолюбив. Сам берется за сложную работу, получает удовольствие от сложной, трудоемкой работы. Успешно самостоятельно завершает начатый проект.
Метапредметные результаты:	
Критерий: Умение планировать	
Н	Не умеет планировать учебные действия. Не понимает причины успеха/неуспеха учебной деятельности.
С	Планирует учебные действия в соответствии с поставленной задачей, но не всегда умеет контролировать и оценивать учебные действия. Может оценивать и понимать причины успеха/неуспеха учебной деятельности.
В	Умеет планировать, контролировать и оценивать учебные действия в соответствии с поставленной задачей и условиями ее реализации. Умеет понимать причины успеха/неуспеха учебной деятельности и способности конструктивно действовать даже в ситуациях неуспеха.
Критерий: Умение работать в информационной среде	
Н	Не умеет договариваться о распределении функций и ролей в совместной деятельности.
С	Не всегда может определять общую цель и пути ее достижения. Умеет договариваться о распределении функций и ролей в совместной деятельности.
В	Умеет определять общую цель и пути ее достижения. Умеет договариваться о распределении функций и ролей в совместной деятельности.

*Показатели критериев определяются уровнем: высокий (творческий) – «В»; средний (репродуктивный) – «С»; низкий (элементарный) – «Н»

Во второй и третий годы обучения результативность каждого этапа обучения также оценивается по качеству выполненных работ, участию в творческих мероприятиях учреждения, участию в выставках и конкурсах различного уровня.

Критерии оценки творческого продукта проектной деятельности (мультфильма)

№	Наименование показателя	Максимальное количество баллов
1	Оригинальность названия мультфильма	3
2	Соответствие содержания названию	3
3	Эмоциональный эффект от просмотра мультфильма	3
4	Законченность темы	3
5	Дизайн (цветовая гамма, стиль, шрифт, качество графических объектов)	3
6	Сложность (трудоемкость) проекта	3
	Итого:	18

15-18 баллов: Проектной группе удалось создать замечательный мультфильм, который может претендовать на участие в конкурсах и фестивалях.
10-14 баллов: Мультфильм очень хороший, но проектной группе есть что учесть в дальнейшей работе.
5-9 баллов: Мультфильм есть, но проектной группе не удалось договориться о концепции мультфильма или способах его создания.
0-4 балла: А был ли мультфильм?

II. СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

1. Учебно-тематический план

1.1. Учебно-тематический план первого года обучения

Включает в себя 9 модулей, взаимодополняющих друг друга и ориентированных на разный возраст и уровень подготовки обучающихся, что позволяет составить образовательный маршрут для конкретной учебной группы.

Учебный план первого года обучения:

	Наименование модуля	Всего часов	Теоретические занятия	Практические занятия
1	Модуль 1: Теоретические основы мультипликации	12	7	5
2	Модуль 2: Мир мультфильмов	24	11	13
3	Модуль 3: Графическая (рисованная) анимация	36	5	31
4	Модуль 4: Стоп-моушен	24	5	19
5	Модуль 5: Бумажная перекладка	24	5	19
6	Модуль 6: Пластилиновый мультфильм (плоскостной)	24	5	19
7	Модуль 7: Пластилиновый мультфильм (объемный)	24	4	20
8	Модуль 8: Анимация и механика	36	7	29
9	Модуль 9: Работа в Microsoft Paint	12	3	9
	Всего:	**216**	**52**	**164**

Модуль 1: Теоретические основы мультипликации (12 часов)

Цель: Формирование базовых теоретических знаний в области анимационного искусства.

Задачи:

- познакомить с теоретическими основами мультипликации;
- познакомить со специальными терминами, используемыми в мультипликации;
- познакомить с этапами создания м/фильма;
- развивать память и логическое мышление.

Планируемые результаты:

Должны знать:

- средства выразительности: метафора, метонимия, гипербола, аллегория;
- понятие терминов «мультипликация» и «анимация»;
- этапы создания мультфильма.

Должны уметь:

- определять технику создания мультфильма;
- рассуждать, высказывать свою точку зрения.

Учебно-тематический план модуля:

	Наименование разделов модуля	Всего часов	Теоретические занятия	Практические занятия	Форма контроля
1	Вводное занятие Анимационное кино как вид искусства	2	1	1	беседа, наблюдение
2	Тема 1. Специфика анимационного искусства	2	2		
4	Тема 2. Язык анимации	4	3	1	
5	Тема 3. Виды (техники) анимации	2	1	1	
6	Итоговое занятие	2		2	
		12	7	5	

Содержание тем модуля:

Вводное занятие (2 ч.)

Теория: Знакомство с анимационным кино. Значение терминов «мультипликация» и «анимация». Правила поведения в ДТ, режим занятий. Инструктаж по технике безопасности, план эвакуации.

Практика: Рассуждаем на тему: Мультипликация и анимация – есть ли разница? Беседа на тему «Мой любимый мультфильм». Просмотр подборки м/ф (по возрасту), обсуждение.

Формы контроля: беседа, наблюдение.

Тема 1. Специфика анимационного искусства. (2 ч.)

Теория: Анимация – как синтез различных видов искусства. Знакомство с понятиями: покадровая съемка, персистенция. Автор и его произведение. Знакомство с этапами создания м/ф.

Формы контроля: беседа, наблюдение.

Тема 2. Язык анимации. (4 ч.)

Теория: Художественный образ – умение увидеть необычное в привычном. Средства выразительности: метафора, метонимия, гипербола, аллегория. Единство в художественном образе изобразительного, звукового и словесного компонентов. Знакомство с понятиями: движение, время, пространство, объект. Анимационный рисунок. Свет и цвет. Значение музыкального оформления фильма.

Практика: Просмотр подборки художественных образов. Тематическое рисование.

Формы контроля: беседа, наблюдение.

Тема 3. Виды (техники) анимации. (2 ч.)

Теория: Классификация мультфильмов по технике создания, по определенной целевой аудитории, по продолжительности, по жанровой принадлежности.

Практика: Игры, кроссворды. Просмотр м/ф студии.

Формы контроля: беседа, наблюдение.

Итоговое занятие (2 ч.)

Практика: Викторина.

Формы контроля: беседа, наблюдение.

Модуль 2: Мир мультфильмов (24 часа)

Цель: развитие кругозора и насмотренности обучающихся через знакомство с творчеством известных художников-мультипликаторов, мультипликационными фильмами, ставшими классикой, и современными анимационными студиями.

Задачи:

- наглядно познакомить обучающихся с различными техниками создания мультфильмов;
- познакомить с профессиями людей, работающими над созданием м/фильмов;
- познакомить с творчеством известных режиссеров, художников-мультипликаторов;

- развивать кругозор, умение смотреть и видеть, подмечая детали.

Планируемые результаты:

Должны знать:

- классификацию мультипликационных фильмов по технике создания;
- профессии в области анимационного кино;
- некоторые известные студии.

Должны уметь:

- определять технику создания мультфильма;
- рассуждать, высказывать свою точку зрения;

Учебно-тематический план модуля:

	Наименование разделов модуля	Всего часов	Теоретические занятия	Практические занятия	Форма контроля
1	Вводное занятие Классификация мультфильмов	2	1	1	беседа, наблюдение
2	Тема 1. Профессии	2	1	1	
3	Тема 2. Рисованная мультипликация	6	3	3	
4	Тема 3. Перекладная мультипликация	2	1	1	
5	Тема 4. Пластилиновый мультфильм	4	2	2	
6	Тема 5. Кукольные мультфильмы	2	1	1	
7	Тема 6. Компьютерная анимация	4	2	2	
8	Итоговое занятие	2		2	
		24	11	13	

Содержание тем модуля:

Вводное занятие (2 ч.)

Теория: Классификация мультфильмов по технике создания. Правила поведения в ДТ, режим занятий. Инструктаж по технике безопасности, план эвакуации.

Практика: Беседа о любимых мультфильмах. Викторина.

Формы контроля: беседа, наблюдение.

Тема 1. Профессии. (2 ч.)

Теория: Знакомство с профессиями людей, работающих на киностудии. Чьим голосом говорит персонаж? Известные актеры, подарившие свой голос – Рина Зеленая, Фаина Раневская, Анатолий Папанов, Евгений Леонов, Клара Румянова, Армен Джигарханян, Василий Ливанов.

Практика: Виртуальная экскурсия на студию мультипликации «Союзмультфильм». Просмотр видеоролика о том, как озвучивают персонажей в студии.

Формы контроля: беседа, наблюдение.

Тема 2. Рисованная мультипликация (6 ч.)

Теория: Студия Уолта Диснея в истории мировой анимации. Студия «Союзмультфильм» и творчество классика отечественной мультипликации - И.П. Иванов-Вано. Техника ротоскопирования.

Студия «Гибли» и как «Снежная королева» Л.К. Атаманова повлияла на творчество Хаяо Миядзаки.

Легенды Студии «Союзмультфильм»: Эдуард Назаров и Вячеслав Котеночкин – история о том, как «придумать» мультфильм.
Практика: Просмотр и обсуждение мультфильмов:
- «Белоснежка и семь гномов» (1937 г., Walt Disney Productions);
- «Сказка о мертвой царевне и семи богатырях» (1951 г., Студия «Союзмультфильм»);
- «Двенадцать месяцев» (1956 г., Студия «Союзмультфильм»);
- «Аленький цветочек» (1952 г., Студия «Союзмультфильм»);
- «Снежная королева» (1957 г., Студия «Союзмультфильм»);
- «Ходячий замок» (2004 г., Studio Ghibli);
- «Ну, погоди!» (1969-2012 гг., Студия «Союзмультфильм»);
- «Жил-был пес» (1982 г., Студия «Союзмультфильм»).
Формы контроля: беседа, наблюдение.

Тема 3. Перекладная мультипликация (2 ч.)
Теория: Знакомство с мультипликацией в технике перекладка. Юрий Норштейн – признанный гений анимации. Радна Сахалтуев, художник родом из Бурятии.
Практика: Простотр ролика «В мастерской Юрия Норштейна». Просмотр и обсуждение мультфильмов:
- «Ёжик в тумане» (1975 г., Студия «Союзмультфильм»);
- «Сказка сказок» (1979 г., Студия «Союзмультфильм»);
- «Приключения капитана Врунгеля» (1980 г., Студия «Киевнаучфильм»);
- «Остров сокровищ» (1988 г., Студия «Киевнаучфильм»).
Формы контроля: беседа, наблюдение.

Тема 4. Пластилиновый мультфильм. (4 ч.)
Теория: Пластилин в российской анимации – с чего все началось. - Александр Татарский - основатель и художественный руководитель московской студии «Пилот», создатель «Горы Самоцветов» и множества других проектов.
«Экспериментальная» пластилиновая анимация и мультипликатор Гарри Бардин.
Практика: Просмотр и обсуждение мультфильмов:
- «Пластилиновая ворона» (1981 г., ТО «Экран»)
- «Падал прошлогодний снег» (1983 г., ТО «Экран»)
- заставка «Спокойной ночи, малыши» (1981 г., ТО «Экран»)
- «Тяп, ляп- маляры» (1984 г., Студия «Союзмультфильм»)
- «Брэк!» (1985 г., Студия «Союзмультфильм»)
- «Невероятные приключения Уоллеса и Громита» (1993 г., Студия Aardman Animations)
- «Побег из курятника» (2000 г., Студия Aardman Animations DreamWorks)
Формы контроля: беседа, наблюдение.

Тема 5. Кукольные мультфильмы. (2 ч.)
Теория: Как найти «своего» персонажа. Знакомство с работами мультипликатора Леонида Шварцмана и режиссера Романа Качанова.
Практика: Просмотр и обсуждение мультфильмов:
- «Варежка» (1967 г., Студия «Союзмультфильм»);
- «38 попугаев» (1976 г., Студия «Союзмультфильм»);
- «Крокодил Гена» (1969 г., Студия «Союзмультфильм»);
- «Коралина в стране кошмаров» (2009 г., Студия Laika Entertainment, Pandemonium, Focus Features) и видеоролика о том, как снимался этот фильм.

Тема 6. Компьютерная анимация (4 ч.)

Теория: Компьютерная рисованная анимация, или 2D-компьютерная анимация и Трёхмерная компьютерная анимация (3D-анимация). Современные студии: Пилот, Мельница, Пиксар. Самые яркие современные мультипликационные проекты: «Смешарики», «Гора самоцветов».

Практика: Просмотр и обсуждение отрывков из мультфильмов:

- «Эрнест и Селестина: Приключения мышки и медведя»
- «Смешарики» flash-анимация (2004-2012, Студия Петербург)
- «Белка и Стрелка. Звездные собаки» (2010 г., Студия ЦНФ-Анима (КиноАтис)

Итоговое занятие (2 ч.)

Практика: Тестирование. Экскурсия в кинотеатр.

Формы контроля: беседа, наблюдение, анализ работ.

Модуль 3: Графическая (рисованная) анимация (36 часов)

Цель: развитие творческих способностей обучающихся через создание графической (рисованной) анимации.

Задачи:

- познакомить с особенностями графической (рисованной) анимации;
- познакомить со специальными терминами;
- развивать творческие способности детей, фантазию, пространственное воображение.

Планируемые результаты:

Должны знать:

- 12 принципов анимации;
- понятие «персистенция зрения»;
- правила организации рабочего места.

Должны уметь:

- создавать тауматроп – игрушку, основанную на оптической иллюзии;
- правильно организовывать свое рабочее место;
- придумывать сюжет на заданную тему;
- отрисовывать двухфазовки для зацикленного движения;
- передать элементарное движение (мимику) нарисованного персонажа в нескольких последовательных рисунках;
- соблюдать технику безопасности при работе с оборудованием.

Учебно-тематический план модуля:

	Наименование разделов модуля	Всего часов	Теоретические занятия	Практические занятия	Форма контроля
1	Вводное занятие	2	1	1	беседа, наблюдение, анализ работ
2	Тема 1. Тауматроп	2	1	1	
3	Тема 2. Двухфазовки	2		2	
4	Тема 3. Движение в анимации	28	3	25	
5	Итоговое занятие	2		2	
		36	5	31	

Содержание тем модуля:

Вводное занятие (2 ч.)

Теория: Мультипликация и анимация – есть ли разница? Правила поведения в ДТ, режим занятий. Инструктаж по технике безопасности, план эвакуации.

Практика: рисунок «Мой любимый мультгерой», рисунок «с сюрпризом».

Формы контроля: беседа, наблюдение, анализ работ.

Тема 1. Тауматроп. (2 ч.)

Теория: Оптические иллюзии и персистенция зрения.

Практика: Создание тауматропа - игрушки, основанной на оптической иллюзии.

Формы контроля: беседа, наблюдение, анализ работ.

Тема 2. Двухфазовки. (2 ч.)

Теория: Понятие «кадр».

Создание простейшей анимации – двухфазовки. Работа с оборудованием (сканер).

Формы контроля: беседа, наблюдение, анализ работ.

Тема 3. Движение в анимации (28 ч.)

Теория: Техническая и персонажная анимация. Как нарисовать движение. Понятие «фазовка». Правило «трех фаз». 12 принципов анимации.

Практика: Этюд «Появление героя». Этюд «Поворот объемной фигуры». Этюд «Мяч». Рисование комикса. Создание кинеографа: практическая (самостоятельная) работа над созданием этюда рисованной анимации (не менее 30 кадров) с применением стола на просвет, кальки. Сканирование рисунков или покадровая съемка рисунков.

Формы контроля: беседа, наблюдение, анализ работ.

Итоговое занятие (2 ч.)

Практика: Просмотр и обсуждение всех созданных этюдов (анализ и самоанализ)

Формы контроля: беседа, наблюдение, анализ работ.

******Примечание:* Сценарий, разработанный педагогом, может варьироваться и дополняться детьми в процессе съемки. Написание сценария, создание раскадровки, обработка изображений, монтаж видеоряда, редактирование и оформление проекта осуществляет педагог.

Модуль 4: Стоп моушен (24 часа)

Цель: развитие творческих способностей обучающихся в процессе создания этюдов и коротких мультфильмов в технике «стоп-моушен».

Задачи:

- познакомить с методом «стоп-моушен»;
- познакомить со специальными терминами;
- развивать творческие способности детей, фантазию, пространственное воображение.

Планируемые результаты:

Должны знать:

- принцип метода «стоп-моушен»;
- правила организации рабочего места и съемочной площадки;
- основные компоненты сюжета (завязка, развязка, заключение).

Должны уметь:

- придумывать сюжет на заданную тему;
- правильно организовывать свое рабочее место;
- соблюдать технику безопасности при работе с оборудованием на съемочной площадке;
- выполнять покадровую съемку, правильно передвигать персонажей;
- озвучивать.

Учебно-тематический план модуля:

	Наименование разделов модуля	Всего часов	Теоретические занятия	Практические занятия	Форма контроля
1	Вводное занятие	2	1	1	беседа, наблюдение,
2	Тема 1. Предметная анимация	10	2	8	

					анализ работ
3	Тема 2. Песочная анимация	4	1	3	
4	Тема 3. Пиксиляция	6	1	5	
5	Итоговое занятие	2		2	
		24	5	19	

Содержание тем модуля:

Вводное занятие (2 ч.)

Теория: Основные принципы работы в технике «стоп-моушен». Правила поведения в ДТ, режим занятий. Инструктаж по технике безопасности, план эвакуации.

Практика: Игры, актерские тренинги. Этюд «Друзья».

Формы контроля: беседа, наблюдение, анализ работ.

Тема 1. Предметная анимация. (10 ч.)

Теория: Принципы и алгоритм создания предметной анимации. Понятие «анимационный тайминг». Расчет времени. Правила техники безопасности при работе с фото- видео-оборудованием.

Практика: Выполнение пробной анимации в технике стоп моушен с готовыми персонажами по готовому (предложенному) сценарию. Создание этюда «Легоанимация». Создание фудстори «Пак мэн», «Муравьи».

Формы контроля: беседа, наблюдение, анализ работ.

Тема 2. Песочная анимация. (4 ч.)

Теория: Знакомство с принципами и приемами (техниками) работы с сыпучими материалами. Правила безопасного обращения с песком.

Практика: Просмотр м/ф в технике песочная анимация. Знакомство с оборудованием для песочной анимации. Способы рисования песком: техника закидывания, техника засыпания, техника насыпания, техника процарапывания, техника отпечатка, техника отсечения лишнего. Самостоятельное творчество в технике песочная анимация.

Формы контроля: беседа, наблюдение, анализ работ.

Тема 3. Пиксиляция. (6 ч.)

Теория: Что такое пиксиляция. Техника безопасности на съемочной площадке.

Практика: Работа над созданием зарисовок в технике пиксиляция (полеты, превращения). Организация съемочной площадки. Распределение ролей (обязанностей) в группе. Создание простого сценария. Работа с оборудованием. Покадровая съемка.

Итоговое занятие (2 ч.)

Практика: Просмотр и обсуждение всех созданных этюдов (анализ и самоанализ)

Формы контроля: беседа, наблюдение, анализ работ.

**Примечание:* Сценарий, разработанный педагогом, может варьироваться и дополняться детьми в процессе съемки. Написание сценария, создание раскадровки, обработка изображений, монтаж видеоряда, редактирование и оформление проекта осуществляет педагог.

Модуль 5: Бумажная перекладка (24 часа)

Цель: развитие творческих способностей обучающихся в процессе создания короткого мультфильма в технике перекладная анимация.

Задачи:

- познакомить с методом «перекладки»;
- познакомить с терминами;

- развивать творческие способности детей, фантазию, пространственное воображение.

Планируемые результаты:

Должны знать:

• принцип метода «перекладки»;

• правила организации рабочего места и съемочной площадки;

• правила техники безопасности при работе с колющими, режущими инструментами.

• основные компоненты сюжета (завязка, развязка, заключение).

Должны уметь:

• придумывать сюжет на заданную тему;

• выполнять раскадровку по сценарию;

• работать с бумагой, картоном и т.п., выполнять действия по изготовлению персонажей (рисовать, раскрашивать, вырезать, клеить и т.п.);

• правильно организовывать свое рабочее место, соблюдать технику безопасности при работе с колющими, режущими инструментами;

• соблюдать технику безопасности при работе с оборудованием на съемочной площадке;

• выполнять покадровую съемку, правильно передвигать персонажей;

• озвучивать.

Учебно-тематический план модуля:

	Наименование разделов модуля	Всего часов	Теоретические занятия	Практические занятия	Форма контроля
1	Вводное занятие. «Бумажки»	2	1	1	беседа, наблюдение, анализ работ
2	Тема 1. Сюжет	4	1	3	
3	Тема 2. Персонажи и фон	8	1	7	
4	Тема 3. Покадровая съемка и озвучание	8	2	6	
5	Итоговое занятие	2		2	
		24	5	19	

Содержание тем модуля:

Вводное занятие. «Бумажки» (2 ч.)

Теория: Основы перекладной анимации. Эмоции человека. Портрет. Правила поведения в ДТ, режим занятий. Инструктаж по технике безопасности, план эвакуации.

Практика: Игра «Портрет», работа перед зеркалом - изучение собственных эмоций. Работа над этюдом в технике перекладка «Эмоции»/«Оживший портрет». Просмотр готового ролика.

Формы контроля: беседа, наблюдение.

Тема 1. Сюжет. (4 ч.)

Теория: Знакомство с правилами составления сюжета (завязка, развязка, заключение). Беседа на тему сюжета мультфильма. Раскадровка и ее значение.

Практика: Разработка сюжета мультфильма (примерные темы: «Моя семья», «Космос», «Подводный мир» и др.) Распределение ролей (обязанностей) в группе. Работа над сценарием и раскадровкой. Составление подробного плана работы.

Формы контроля: беседа, наблюдение, анализ работ.

Тема 2. Персонажи и фон. (8 ч.)

Теория: Что такое эскиз, модельный лист персонажа. Понятия: портрет, профиль, анфас. Композиция. Значение цвета в передаче настроения.

Практика: Выбор техники выполнения персонажей, декораций и фонов. Создание эскизов персонажей. Разработка образов согласно замысла. Работа над созданием персонажей, декораций и фонов. Детализация.

Формы контроля: беседа, наблюдение, анализ работ.

Тема 3. Покадровая съемка и озвучание. (8 ч.)

Теория: Требования к организации рабочего места. Организация съемочной площадки. Знакомство детей с оборудованием, необходимым для съемки мультфильма. Техника безопасности в мультстудии при работе с электрооборудованием, техническим оборудованием. Тайминг.

Практика: Установка съемочного оборудования и освещения. Формирование навыков работы с оборудованием. Покадровая съемка в технике перекладка. Просмотр и анализ отснятого материала. Подбор музыкального оформления. Упражнения на развитие артикуляции. Работа над озвучанием: репетиция и запись по ролям. Создание шумов.

Формы контроля: беседа, наблюдение, анализ работ.

Итоговое занятие. (2 ч.)

Практика: Просмотр и обсуждение готового мультфильма (анализ и самоанализ).

Формы контроля: беседа, анализ работ.

***Примечание:* Сценарий, разработанный педагогом, может варьироваться и дополняться детьми в процессе съемки. Написание сценария, создание раскадровки, обработка изображений, монтаж видеоряда, редактирование и оформление проекта осуществляет педагог.

Модуль 6: Пластилиновый мультфильм (плоскостной) (24 часа)

Цель: развитие творческих способностей обучающихся через знакомство с техникой пластилиновая (плоскостная) анимация.

Задачи:

- способствовать развитию умений и навыков по лепке базовых форм и плоских персонажей;
- познакомить с техникой пластилинография;
- развивать творческие способности детей, фантазию, пространственное воображение.

Планируемые результаты:

Должны знать:

- техники лепки базовых форм;
- правила организации рабочего места и съемочной площадки;
- понятие пластилинография;
- основные компоненты сюжета (завязка, развязка, заключение).

Должны уметь:

- придумывать сюжет на заданную тему;
- выполнять раскадровку по сценарию;
- работать с пластилином, изготовлять отдельные детали, фигуры плоских персонажей;
- организовывать свое рабочее место, правильно и безопасно использовать инструменты для работы;
- выполнять упражнение «скручивание и раскручивание»;
- соблюдать технику безопасности при работе с оборудованием на съемочной площадке;
- выполнять покадровую съемку, правильно передвигать персонажей;
- использовать прием «скручивание и раскручивание», прием «подмены»;
- озвучивать.

Учебно-тематический план модуля:

	Наименование разделов модуля	Всего часов	Теоретические занятия	Практические занятия	Форма контроля

1	Вводное занятие Основы работы с пластилином	2	1	1	беседа, наблюдение, анализ работ
2	Тема 1. Сюжет	4	1	3	
3	Тема 2. Персонажи и фон	8	1	7	
4	Тема 3. Покадровая съемка и озвучание	8	2	6	
5	Итоговое занятие	2		2	
	Всего:	24	5	19	

Содержание тем модуля:

Вводное занятие. Основы работы с пластилином. (2 ч.)

Теория: Основы работы с пластилином и его свойства. Отличие пластилина от других материалов. Разновидности пластилина. Пластилинография. Правила поведения в ДТ, режим занятий. Инструктаж по технике безопасности, план эвакуации.

Практика: Лепка из пластилина базовых форм. Выполнение практических заданий: рисование пластилином мазками, рисование шариками из пластилина, расплющивание по основе скатанных шариков, размазывание на большой поверхности, скатывание пластилиновых колбасок и др. Изготовление поделки в технике «обратная аппликация».

Формы контроля: беседа, наблюдение, анализ работ.

Тема 1. Сюжет. (4 ч.)

Теория: Повторение правил составления сюжета (завязка, развязка, заключение). Беседа на тему сюжета мультфильма. Раскадровка и ее значение.

Практика: Разработка сюжета мультфильма (примерные темы: «Анимационная открытка», «Загадки» и др.). Работа над сценарием и раскадровкой. Составление подробного плана работы.

Формы контроля: беседа, наблюдение, анализ работ.

Тема 2. Персонажи и фон. (8 ч.)

Теория: Особенности и сложности изготовления персонажей из пластилина.

Практика: Изготовления персонажей из пластилина согласно замысла. Отработка упражнений «скручивание и закручивание». Работа над созданием фона и титров.

Формы контроля: беседа, наблюдение, анализ работ.

Тема 3. Покадровая съемка и озвучание. (8 ч.)

Теория: Требования к организации рабочего места. Организация съемочной площадки. Знакомство детей с оборудованием, необходимым для съемки мультфильма. Техника безопасности в мультстудии при работе с электрооборудованием, техническим оборудованием. Тайминг.

Практика: Установка съемочного оборудования и освещения. Формирование навыков работы с оборудованием. Покадровая съемка с применением приемов «скручивание и раскручивание», «подмена». Просмотр и анализ отснятого материала. Подбор музыкального оформления. Упражнения на развитие артикуляции. Работа над озвучанием: репетиция и запись по ролям. Создание шумов.

Формы контроля: беседа, наблюдение, анализ работ.

Итоговое занятие. (2 ч.)

Практика: Просмотр и обсуждение готового мультфильма (анализ и самоанализ)

Формы контроля: беседа, наблюдение, анализ работ.

**Примечание:* Сценарий, разработанный педагогом, может варьироваться и дополняться детьми в процессе съемки. Написание сценария, создание раскадровки, обработка изображений, монтаж видеоряда, редактирование и оформление проекта осуществляет педагог.

Модуль 7: Пластилиновый мультфильм (объемный) (24 часа)

Цель: развитие творческих способностей обучающихся через создание короткого мультипликационного фильма в технике пластилиновая (объемная) анимация.

Задачи:

- способствовать развитию умений и навыков по лепке объемных фигур (персонажей) с применением каркаса;
- познакомить с основными принципами создания декораций и фонов;
- развивать творческие способности детей, фантазию, пространственное воображение.

Планируемые результаты:

Должны знать:

- техники лепки объемных фигур с использованием каркаса для устойчивости персонажа;
- правила организации рабочего места и съемочной площадки;
- понятие морфинг;
- особенности трехмерного пространства в мультипликации;
- основные компоненты сюжета (завязка, развязка, заключение).

Должны уметь:

- придумывать сюжет на заданную тему;
- выполнять раскадровку по сценарию;
- работать с пластилином, изготавливать отдельные детали, фигуры персонажей;
- организовывать свое рабочее место, правильно и безопасно использовать инструменты для работы;
- выполнять упражнение по пластилиновому морфингу;
- соблюдать технику безопасности при работе с оборудованием на съемочной площадке;
- выполнять покадровую съемку, правильно передвигать персонажей;
- использовать прием «подмены»;
- озвучивать.

Учебно-тематический план модуля:

	Наименование разделов модуля	Всего часов	Теоретические занятия	Практические занятия	Форма контроля
1	Вводное занятие Основы работы с пластилином	2	1	1	беседа, наблюдение, анализ работ
2	Тема 1. Сюжет	4	1	3	
3	Тема 2. Персонажи и декорации	8	1	7	
4	Тема 3. Покадровая съемка и озвучание	8	2	6	
5	Итоговое занятие	2		2	
	Всего:	24	4	20	

Содержание тем модуля:

Вводное занятие. Основы работы с пластилином. (2 ч.)

Теория: Основы работы с пластилином и его свойства. Пластилиновая скульптура. Понятие морфинг. Правила поведения в ДТ, режим занятий. Инструктаж по технике безопасности, план эвакуации.

Практика: Лепка из пластилина объемных фигур по образцу. Изготовление персонажа, устойчиво стоящего на ногах. Этюд «Превращение» (пластилиновая перелепка).

Формы контроля: беседа, наблюдение, анализ работ.

Тема 1. Сюжет. (4 ч.)

Теория: Правила составления сюжета (завязка, развязка, заключение). Беседа на тему сюжета мультфильма. Раскадровка и ее значение.

Практика: Разработка сюжета мультфильма (примерные темы: «Сказки леса», «Зимние забавы», «Другая планета» и др.) Работа над сценарием и раскадровкой. Составление подробного плана работы. Работа над словарем аниматора. Обсуждение образов персонажей.

Формы контроля: беседа, наблюдение, анализ работ.

Тема 2. Персонажи и декорации. (8 ч.)

Теория: Особенности и сложности изготовления персонажей из пластилина. Способы создания устойчивости объектов из пластилина. Применение каркаса. Особенности трехмерного пространства в мультипликации. Выразительность движения персонажей. Фазы движения.

Практика: Изготовления персонажей из пластилина. Работа над созданием фона. Создание титров.

Формы контроля: беседа, наблюдение, анализ работ.

Тема 3. Покадровая съемка и озвучание. (8 ч.)

Теория: Требования к организации рабочего места. Организация съемочной площадки. Знакомство детей с оборудованием, необходимым для съемки мультфильма. Техника безопасности в мультстудии при работе с электрооборудованием, техническим оборудованием. Прием «подмены». Секреты «оживления» объемных пластилиновых персонажей. Тайминг.

Практика: Установка съемочного оборудования и освещения. Формирование навыков работы с оборудованием. Покадровая съемка с применением приемов «пластилиновая перелепка», «подменка». Просмотр и анализ отснятого материала. Подбор музыкального оформления. Упражнения на развитие артикуляции. Работа над озвучанием: репетиция и запись по ролям. Создание шумов.

Формы контроля: беседа, наблюдение, анализ работ.

Итоговое занятие. (2 ч.)

Практика: Просмотр и обсуждение готового мультфильма (анализ и самоанализ).

Формы контроля: беседа, наблюдение, анализ работ.

*****Примечание:* Сценарий, разработанный педагогом, может варьироваться и дополняться детьми в процессе съемки. Написание сценария, создание раскадровки, обработка изображений, монтаж видеоряда, редактирование и оформление проекта осуществляет педагог.

Модуль 8: Анимация и Механика (36 часов)

Цель: развитие творческих способностей обучающихся в процессе изготовления оптических игрушек и механических устройств для создания анимации.

Задачи:

- познакомить с историей мультипликации;
- познакомить с основным принципом анимации через создание простых устройств;
- развивать творческие способности детей, фантазию, способность мыслить нестандартно.

Планируемые результаты:

Должны знать:

• названия и принцип действия оптических игрушек;

• правила организации рабочего места;

• правила техники безопасности при работе с колющими, режущими инструментами.

Должны уметь:

• выполнять действия по изготовлению оптических игрушек (рисовать, вырезать);

• правильно организовывать свое рабочее место, соблюдать технику безопасности при работе с колющими, режущими инструментами;

• придумывать свой сюжет;
• выполнять задания по изготовлению механических устройств.

Учебно-тематический план модуля:

	Наименование разделов модуля	Всего часов	Теоретические занятия	Практические занятия	Форма контроля
1	Вводное занятие Теория мультипликации	2	1	1	беседа, наблюдение, анализ работ
2	Тема 1. Волшебный фонарь	8	2	6	
3	Тема 2. Магия вращения	10	2	8	
4	Тема 3. Флип	6	1	5	
5	Тема 4. Оптический театр	8	1	7	
6	Итоговое занятие	2		2	
	Всего:	36	7	29	

Содержание тем модуля:

Вводное занятие. (2 ч.)

Теория: Знакомство с первыми устройствами для создания анимации. Правила поведения в ДТ, режим занятий. Инструктаж по технике безопасности, план эвакуации.

Практика: Просмотр презентации.

Формы контроля: беседа, наблюдение.

Тема 1. Волшебный фонарь. (8 ч.)

Теория: Камера обскура. Этьен Гаспар Робертсон и «фантаскоп».

Практика: Изготовление камеры обскура и проведение опыта. Наблюдение за визуальным экспериментом, обсуждение. Просмотр диафильмов. Мастер-класс: как сделать диафильм. Написание сценария. Выбор сюжета, подбор литературного материала или составление истории (сказка, стихотворение, самостоятельное составление истории). Изготовление (рисование) диафильма.

Формы контроля: беседа, наблюдение, анализ работ.

Тема 2. Магия вращения. (10 ч.)

Теория: Оптические игрушки и их роль в истории анимации. Понятие персистенции (инерции зрения). Фенакистископ Эдварда Мейбриджа. Зоотроп.

Практика: Изготовление игрушек, основанных на инерции зрения. Изготовление тауматропа, агамографа. Разработка анимации для фенакистископа. Конструирование каркаса и системы блоков для зоотропа. Лента с изображениями фаз движения.

Формы контроля: беседа, наблюдение, анализ работ.

Тема 3. Флип. (6 ч.)

Теория: Мутоскоп - ранняя технология кинематографа.

Практика: Конструирование Мутоскопа (флип на 8 кадров). Изготовление каркаса и системы вращения. Механика. Рисование картинок для анимации. Конструирование мутоскопа на 36 кадров (изображения – сделать фотографии).

Формы контроля: беседа, наблюдение, анализ работ.

Тема 4. Оптический театр. (8 ч.)

Теория: Эмиль Рейно и «оптический театр» (Праксиноскоп). История создания первого мультфильма.

Практика: Просмотр видеоролика о истории создания первого мультфильма. Конструирование устройства. Разработка анимации. Рисование.

Формы контроля: беседа, наблюдение, анализ работ.

Итоговое занятие. (2 ч.)

Практика: Подведение итогов работы. Анализ

Формы контроля: беседа, анализ работ.

Модуль 9: Работа в Microsoft Paint (12 часов)

Цель: развитие обучающихся через знакомство с возможностями графического редактора Microsoft Paint.

Задачи:

- способствовать приобретению знаний, умений и навыков по работе с графическим редактором Paint;
- познакомить со способом создания анимационного ролика, используя изображения, нарисованные в редакторе;
- развивать творческие способности детей, используя знания компьютерных технологий

Планируемые результаты:

Должны знать:

• правила техники безопасности;

• правила работы за компьютером;

• назначение и некоторые возможности графического редактора Paint

Должны уметь:

• соблюдать требования безопасности труда и пожарной безопасности;

• включить/выключить компьютер;

• работать с устройствами ввода/вывода (клавиатура, мышь);

• работать с инструментами графического редактора ;

• применять основные приемы работы с объектами редактора (изменить размер рисунка, сохранить рисунок, выполнять операции с цветом, выполнять заливку областей).

Учебно-тематический план модуля:

	Наименование разделов модуля	Всего часов	Теоретические занятия	Практические занятия	Форма контроля
1	Вводное занятие	2	1	1	беседа, наблюдение, анализ работ
2	Тема 1. Знакомство с графическим редактором	2	1	1	
3	Тема 2. Пиксель	2	1	1	
4	Тема 3. Практическая работа	4		4	
5	Итоговое занятие	2		2	
	Всего:	12	3	9	

Содержание тем модуля:

Вводное занятие. (2 ч.)

Теория: Правила поведения в компьютерном классе. Правила техники безопасности и гигиены при работе со средствами ИКТ. Правила поведения в ДТ, режим занятий. Инструктаж по технике безопасности, план эвакуации.

Практика: Просмотр презентации «Безопасный интернет».

Формы контроля: беседа, наблюдение.

Тема 1. Знакомство с графическим редактором. (2 ч.)

Теория: Первоначальные сведения о возможностях графического редактора.

Практика: Запуск графического редактора. Интерфейс программы (панель инструментов, палитра). Работа со справочной системой.

Формы контроля: беседа, наблюдение, анализ работ.

Тема 2. Пиксель. (2 ч.)

Теория: Единицы измерения: пиксель, дюйм. Сохранение изображений. Форматы графических файлов.

Практика: Рисование линий. Геометрические фигуры. Операции с цветом. Инструменты. Создание графического примитива в редакторе.

Формы контроля: беседа, наблюдение, анализ работ.

Тема 3. Практическая работа. (4 ч.)

Практика: Создание серии изображений для их последующего монтажа и создания анимационного ролика.

Формы контроля: беседа, наблюдение, анализ работ.

Итоговое занятие. (2 ч.)

Практика: Просмотр готового ролика. Подведение итогов работы. Анализ.

Формы контроля: беседа, анализ работ.

**Примечание:* Сценарий, разработанный педагогом, может варьироваться и дополняться детьми в процессе съемки. Написание сценария, создание раскадровки, обработка изображений, монтаж видеоряда, редактирование и оформление проекта осуществляет педагог.

1.2. Учебно-тематический план второго года обучения

Включает в себя 2 модуля, нацеленных на использование проектного подхода при создании анимационного фильма. В результате освоения модуля – индивидуальный и(или) групповой (совместный) творческий продукт – короткометражный мультипликационный фильм в технике покадровой анимации.

Цель проектной деятельности как технологии обучения – освоение обучающимся предметных знаний, ряда специфических проектных умений и навыков.

Творческий проект выполняется после выполнения практических заданий, в процессе которых пишется сценарий фильма, определяется технология создания, разрабатываются персонажи, продумывается изобразительное, цветовое и звуковое решение будущего фильма.

Учебный план второго года обучения:

	Наименование модуля	Всего часов	Теоретические занятия	Практические занятия
1	Модуль 1: Мультпроект	144	25	119
2	Модуль 2: Анимация в твоем смартфоне	72	13	59
	Всего:	**216**	**38**	**178**

Модуль 1: Мультпроект (базовый уровень - 144 ч.)

Цель: развитие творческих способностей обучающихся через разработку и создание творческого проекта - мультипликационного фильма в выбранной технике.

Задачи:

- способствовать приобретению знаний, умений и навыков по работе над творческим проектом;
- познакомить со способом создания анимационного ролика, используя изображения, нарисованные в редакторе;

- развивать творческие способности детей, используя знания компьютерных технологий

Планируемые результаты:

Должны знать:

- основы проектной деятельности;
- последовательность воплощения идейно-художественного замысла фильма;
- правила техники безопасности;
- правила работы за компьютером;
- специальную терминологию в сфере анимации;

Должны уметь:

- собирать, обобщать и анализировать информацию, необходимую для реализации творческого проекта;
- владеть навыками создания мультипликационных фильмов;
- относительно самостоятельно работать над творческим проектом;
- составить план работы над проектом и следовать ему;
- написать сценарий;
- сделать раскадровку;
- создать персонажей, фон, декорации;
- осуществить покадровую съемку и озвучить персонажей;
- осуществить монтаж видеоряда в программе монтажа Movavi Video Suite;
- представить и защитить свой проект.

Учебно-тематический план модуля:

	Наименование разделов и тем	Всего часов	Теоретические занятия	Практические занятия	Форма контроля
1	**Вводное занятие** Основы проектной деятельности	**2**	**1**	**1**	Собеседование
2	**Раздел 1 –Мультфильм в технике перекладка**	**46**	**9**	**37**	
3	Тема 1. Принципы работы в технике перекладка	2	1	1	Наблюдение Анализ работ
4	Тема 2. Идея и сюжет	2		2	Наблюдение Анализ работ
5	Тема 3. Раскадровка, экспликация	2		2	Наблюдение Анализ работ
6	Тема 4. Персонаж	8	2	6	Наблюдение Анализ работ
7	Тема 5. Фон и декорации	4	1	3	Наблюдение Анализ работ
8	Тема 6. Съемка	18	2	16	Наблюдение Анализ работ
9	Тема 7. Монтаж	8	3	5	Наблюдение Анализ работ
10	Тема 8. Защита проекта	2		2	Анализ работ
11	**Раздел 2 – Мультфильм в технике пластилиновая анимация (плоскостной)**	**46**	**7**	**39**	
12	Тема 1. Пластилинография	2	1	1	Беседа Наблюдение
13	Тема 2. Идея и сюжет	1		1	Наблюдение Анализ работ
14	Тема 3. Раскадровка,	1		1	Наблюдение

	экспликация				Анализ работ
15	Тема 4. Фон и декорации	6	1	5	Наблюдение Анализ работ
16	Тема 5. Персонаж	8	1	7	Наблюдение Анализ работ
17	Тема 6. Титры	4		4	Наблюдение Анализ работ
18	Тема 7. Съемка	14	1	13	Наблюдение Анализ работ
19	Тема 8. Монтаж	8	3	5	Наблюдение Анализ работ
20	Тема 9. Защита проекта	2		2	Анализ работ
21	**Раздел 3 – Мультфильм в технике пластилиновая анимация (объемный)**	**46**	**7**	**39**	
22	Тема 1. Пластилиновый персонаж	2	1	1	Беседа
23	Тема 2. Идея и сюжет	3		3	Наблюдение Анализ работ
24	Тема 3. Раскадровка, экспликация	1		1	Наблюдение Анализ работ
25	Тема 4. Персонаж	10	1	9	Наблюдение Анализ работ
26	Тема 5. Фон и декорации	4		4	Наблюдение Анализ работ
27	Тема 6. Титры	2		2	Наблюдение Анализ работ
28	Тема 7. Съемка	14	2	12	Наблюдение Анализ работ
29	Тема 8. Монтаж	8	3	5	Наблюдение Анализ работ
30	Тема 9. Защита проекта	2		2	Наблюдение Анализ работ
31	Контрольное занятие	2		2	Тестирование
32	**Итоговое занятие**	**2**	**1**	**1**	Собеседование Анализ и самоанализ
	Всего:	**144**	**25**	**119**	

Содержание тем модуля:

Вводное занятие (2 ч.)

Теория: Знакомство детей с планом работы на год. Основы проектной деятельности. Первичный инструктаж по правилам безопасности в случае возникновения чрезвычайных ситуаций, план эвакуации.

Практика: Входная диагностика (тестирование).

Формы контроля: собеседование, опрос.

Раздел 1 – Мультфильм в технике перекладка (46 ч.)

Тема 1. Принципы работы в технике перекладка.

Теория: Повторение: принцип работы в технике перекладка, этапы создания мультфильма. Выразительные средства создания мультфильмов: кадр, план, ракурс, монтаж, звук, цвет.

Практика: Творческий практикум.

Формы контроля: беседа, наблюдение.

Тема 2. Идея и сюжет.

Теория: Представление о развитии сюжета. Сюжетная линия. Конфликт, как двигатель действия. Путь героя и система персонажей (на примере м\ф «Рататуй»). Сценарий.
Практика: Экскурсия в детскую библиотеку. Выбор и обсуждение идеи. Разбор сюжета. Развитие сюжета по схеме. Составление плана работы. Распределение обязанностей в группе. Оформление рабочей тетради мультфильма. Игра «Доскажи словечко» и «Это правда или нет?»
Формы контроля: наблюдение, анализ работ.

Тема 3. Раскадровка, экспликация.
Теория: Раскадровка и ее значение. Экспликация. Аниматик. Время и пространство. Понятия: кадр, сцена, эпизод.
Практика: Распределение ролей (обязанностей) в группе. Работа над раскадровкой. Составление подробного плана работы. Работа над словарем аниматора. Оформление рабочей тетради мультфильма.
Формы контроля: наблюдение, анализ работ.

Тема 4. Персонаж.
Теория: Что такое эскиз, модельный лист персонажа. Понятия: портрет, профиль, анфас. Композиция. Динамика (движения*).* Анимационный тайминг. Чьим голосом говорит мультперсонаж. Речь героев как средство их характеристики.
Практика: Рисуем по шагам: рисование портрета любого сказочного персонажа. Создание эскизов персонажей. Разработка образов, создание модельного листа персонажа. Наблюдение за поведением, мимикой, передвижениями мульт.героев. Работа над созданием персонажа. Черновое озвучивание.
Формы контроля: наблюдение, анализ работ.

Тема 5. Фон и декорации.
Теория: Правила построения композиции. Понятия: передний и задний план. Значение цвета в передаче настроения. Знакомство с понятиями ракурс, пропорции, золотое сечение.
Практика: Работа над созданием фона и декораций.
Формы контроля: наблюдение, анализ работ.

Тема 6. Съемка.
Теория: Требования к организации рабочего места. Правила техники безопасности при работе с оборудованием. Устройство цифрового фотоаппарата. Понятия: план, ракурс, композиция кадра. Музыка в фильме, ее значение. Звуковое решение фильма: внутрикадровая и закадровая музыка
Практика: Установка съемочного оборудования и освещения. Формирование навыков работы с оборудованием. Покадровая съемка. Просмотр и анализ отснятого материала. Подбор музыкального оформления. Создание шумов. Работа над озвучиванием фильма. Запись в студии звукозаписи.
Формы контроля: наблюдение, анализ работ.

Тема 7. Монтаж.
Теория: Назначение и область применения Movavi Video Suite.
Практика: Основы работы в Movavi Video Suite: знакомство с интерфейсом; импорт изображений, клипов, звуков, музыки; работа с видеорядом; возможности монтажного стола; редактирование: поворот, нарезка, отмена действия; цветокоррекция; длительность кадра; работа со звуковой дорожкой; привязывание звуковой дорожки к видео; создание переходов, видеоэффектов, надписей и титров; стикеры, фигуры и пр.; стабилизация видео; просмотр; сохранение.
Формы контроля: наблюдение, анализ работ.

Тема 8. Демонстрация.
Практика: Защита проекта: Просмотр готового мультфильма в группе, обсуждение. Организация выставки рисунков.

Формы контроля: анализ работ.

Раздел 2 – Мультфильм в технике пластилиновая анимация (плоскостной) (46 ч.)

Тема 1. Пластилинография.

Теория: Повторение основ пластилиновой анимации.

Практика: Творческий практикум.

Формы контроля: беседа, наблюдение.

Тема 2. Идея и сюжет.

Практика: Выбор и обсуждение идеи. Идея и сюжет – тема «Загадки». Разбор сюжета. Составление плана работы.

Формы контроля: наблюдение, анализ работ.

Тема 3. Раскадровка, экспликация.

Практика: Раскадровка. Экспликация. Оформление рабочей тетради мультфильма.

Формы контроля: наблюдение, анализ работ.

Тема 4. Фон и декорации.

Теория: Требования к организации рабочего места при работе с пластилином. Изучаем свойства пластилина, основные техники и приемы работы с пластилином.

Практика: Изготовление поделки в технике «обратная аппликация». Работа над созданием фона и декораций в технике пластилинография.

Формы контроля: наблюдение, анализ работ.

Тема 5. Персонаж.

Теория: Что такое морфинг.

Практика: Работа над созданием персонажей согласно замысла

Формы контроля: наблюдение, анализ работ.

Тема 6. Титры.

Практика: Создание заглавных и финальных титров из пластилина.

Формы контроля: наблюдение, анализ работ.

Тема 7. Съемка.

Теория: Организация съемочной площадки. Требования к организации рабочего места.

Практика: Установка фона, декораций, оборудования. Повторение правил техники безопасности. Установка съемочного оборудования и освещения. Формирование навыков работы с оборудованием. Покадровая съемка. Просмотр и анализ отснятого материала. Подбор музыкального оформления. Создание шумов. Работа над озвучиванием фильма. Запись в студии звукозаписи.

Формы контроля: наблюдение, анализ работ.

Тема 8. Монтаж.

Теория: Назначение и область применения Movavi Video Suite.

Практика: Основы работы в Movavi Video Suite: знакомство с интерфейсом; импорт изображений, клипов, звуков, музыки; работа с видеорядом; возможности монтажного стола; редактирование: поворот, нарезка, отмена действия; цветокоррекция; длительность кадра; работа со звуковой дорожкой; привязывание звуковой дорожки к видео; создание переходов, видеоэффектов, надписей и титров; стикеры, фигуры и пр.; стабилизация видео; просмотр; сохранение.

Формы контроля: наблюдение, анализ работ.

Тема 9. Демонстрация.

Практика: Защита проекта: Просмотр готового мультфильма в группе, обсуждение. Организация выставки рисунков.

Формы контроля: анализ работ.

Раздел 3 – Мультфильм в технике пластилиновая анимация (объемный) (46 ч.)

Тема 1. Пластилиновый персонаж.

Теория: Выразительные возможности анимационного персонажа.

Практика: Творческий практикум.

Формы контроля: беседа, наблюдение.

Тема 2. Идея и сюжет.

Практика: Выбор сюжета, подбор литературного материала или составление истории (сказка, стихотворение, самостоятельное составление истории). Написание сценария. Составление плана работы.

Формы контроля: наблюдение, анализ работ.

Тема 3. Раскадровка, экспликация.

Практика: Раскадровка. Экспликация. Оформление рабочей тетради мультфильма.

Формы контроля: наблюдение, анализ работ.

Тема 4. Персонаж.

Теория: Особенности и сложности изготовления персонажей из пластилина

Практика: Создание эскизов персонажей и декораций. Создание персонажей. Использование каркасов из проволоки. Создание персонажей. Выразительность движения персонажей. Фазы движения.

Формы контроля: наблюдение, анализ работ.

Тема 5. Фон и декорации.

Теория: Особенности трехмерного пространства в мультипликации.

Практика: Создание декораций, способы их крепления.

Формы контроля: наблюдение, анализ работ.

Тема 6. Титры

Практика: Создание заглавных и финальных титров из пластилина.

Формы контроля: наблюдение, анализ работ.

Тема 7. Съемка.

Теория: Организация съемочной площадки. Требования к организации рабочего места. Точка съемки. Тайминг (расчет количества фаз в движении). Движение-действие-событие. Звук, как элемент сюжета.

Практика: Установка фона, декораций, оборудования. Повторение правил техники безопасности. Установка съемочного оборудования и освещения. Формирование навыков работы с оборудованием. Выбор точки съемки. Покадровая съемка. Просмотр и анализ отснятого материала. Подбор музыкального оформления. Создание шумов. Работа над озвучиванием фильма. Запись в студии звукозаписи.

Формы контроля: наблюдение, анализ работ.

Тема 8. Монтаж.

Теория: Назначение и область применения Movavi Video Suite.

Практика: Основы работы в Movavi Video Suite: знакомство с интерфейсом; импорт изображений, клипов, звуков, музыки; работа с видеорядом; возможности монтажного стола; редактирование: поворот, нарезка, отмена действия; цветокоррекция; длительность кадра; работа со звуковой дорожкой; привязывание звуковой дорожки к видео; создание переходов, видеоэффектов, надписей и титров; стикеры, фигуры и пр.; стабилизация видео; просмотр; сохранение.

Формы контроля: наблюдение, анализ работ.

Тема 9. Демонстрация.

Практика: Защита проекта: Просмотр готового мультфильма в группе, обсуждение. Организация выставки работ.

Формы контроля: анализ работ.

Контрольное занятие (2ч.)
Практика: Проведение тестирования по изученным разделам и темам.
Формы контроля: тестирование.

Итоговое занятие (2 ч.)
Теория: Возможности применения полученных знаний и умений в повседневной жизни, в школьном процессе.
Практика: Подведение итогов работы. Анализ.
Формы контроля: собеседование.

Модуль 2: Анимация в твоем смартфоне (базовый уровень - 72 ч.)
*Автор образовательного проекта СЕРГЕЙ СТРУСОВСКИЙ

Цель: развитие творческих способностей обучающихся через создание мультипликационного фильма с использованием смартфона, как самого доступного технического средства.

Задачи:

- способствовать приобретению знаний, умений и навыков по самостоятельной работе над творческим проектом;
- познакомить со способами создания анимационного фильма с использованием смартфона;
- познакомить с понятием «культурный код»;
- развивать творческие способности детей, используя знания компьютерных технологий.

Планируемые результаты:

Должны знать:

- последовательность воплощения идейно-художественного замысла фильма;
- правила техники безопасности;
- правила работы за компьютером;
- специальную терминологию в сфере анимации;

Должны уметь:

- самостоятельно работать над творческим проектом;
- собирать, обобщать и анализировать информацию, необходимую для реализации творческого проекта;
- владеть навыками создания мультипликационных фильмов;
- следовать инструкции, указанной в семинаре-практикуме;
- представить и защитить свой проект.

Учебно-тематический план модуля:

	Наименование разделов и тем	Всего часов	Теоретические занятия	Практические занятия	Форма контроля
1	Вводное занятие	2	1	1	Наблюдение
2	«Драматургия, создание литературного сценария»	6	1	5	Наблюдение Анализ работ
3	«Режиссура, режиссёрский сценарий и аниматик»	6	1	5	Наблюдение Анализ работ
4	«Художественная разработка проекта»	6	1	5	Наблюдение Анализ работ
5	«Актёрское мастерство и работа режиссёра с актёром»	6	1	5	Наблюдение Анализ работ
6	«Анимация в технологии	10	1	9	Наблюдение

	перекладки (Stop motion)»				Анализ работ
7	«Рисованная анимация»	10	1	9	Наблюдение Анализ работ
8	«Монтаж, компоузинг, звук и музыка»	10	1	9	Наблюдение Анализ работ
9	«Кукольная анимация»	10	1	9	Наблюдение Анализ работ
10	«Формирование ценностно-смыслового кода культурных представлений о России у детей и молодежи средствами экранных искусств»	4	4		Наблюдение
11	Итоговое занятие.	2		2	Анализ работ
	Всего:	**72**	**13**	**59**	

Содержание тем модуля:

Вводное занятие. (2 ч.)

Теория: Образовательный маршрут: ознакомление детей с разделами программы и планом работы. Техника безопасности. Основы информационной безопасности при работе в сети Интернет. Основы проектной деятельности. Сергей Струсовский - автор образовательного проекта «Анимация в твоем смартфоне». Понятие «Культурный код».

Практика: Просмотр интервью с автором программы.

Формы контроля: собеседование.

Тема 1. «Драматургия, создание литературного сценария». (6 ч.)

Теория: Литературный сценарий. Правило Золотого сечения в драматургии.

Практика: Просмотр лекции-практикума «Драматургия, создание литературного сценария». Выполнение творческого задания.

Формы контроля: наблюдение.

Тема 2. «Режиссура, режиссёрский сценарий и аниматик». (6 ч.)

Теория: Режиссёрский сценарий и аниматик. Отличие режиссёра от иллюстратора. В чём сущность искусства анимации, что такое «язык аниматора». Знакомство с терминологией: тайминг, сверхзадача, режиссёрское решение.

Практика: Просмотр лекции-практикума «Режиссура, режиссёрский сценарий и аниматик». Выполнение творческого задания.

Формы контроля: наблюдение.

Тема 3. «Художественная разработка проекта». (6 ч.)

Теория: Тайна создания персонажей, локаций, фонов, элементов бутафории.

Практика: Просмотр лекции-практикума «Художественная разработка проекта». Выполнение творческого задания.

Формы контроля: наблюдение.

Тема 4. «Актёрское мастерство и работа режиссёра с актёром». (6 ч.)

Теория: Профессии актёрского озвучивания ролей и дублирования фильмов. Воплощение характеров персонажей. Варианты озвучивания разных героев.

Практика: Просмотр лекции-практикума «Актёрское мастерство и работа режиссёра с актёром». Выполнение творческого задания.

Формы контроля: наблюдение.

Тема 5. «Анимация в технологии перекладки (Stop motion)». (10 ч.)

Теория: Классическая перекладка - самая доступная технология создания анимационных фильмов.
Практика: Просмотр лекции-практикума «Анимация в технологии перекладки (Stop motion)». Выполнение творческого задания.
Формы контроля: наблюдение.

Тема 6. «Рисованная анимация». (10 ч.)
Теория: Техника рисованной анимации. Создание рисованной анимации в смартфоне.
Практика: Просмотр лекции-практикума «Рисованная анимация». Выполнение творческого задания.
Формы контроля: наблюдение.

Тема 7. «Монтаж, компоузинг, звук и музыка». (10 ч.)
Теория: Основы монтажа: звук и видео, спецэффекты и дополненная реальность. Знакомство с понятием «крупность плана». Что такое параллельный монтаж, «Эффект Кулешова».
Практика: Просмотр лекции-практикума «Монтаж, компоузинг, звук и музыка». Выполнение творческого задания.
Формы контроля: наблюдение.

Тема 8. «Кукольная анимация». (10 ч.)
Теория: Основы кукольной анимации.
Практика: Просмотр лекции-практикума «Кукольная анимация». Выполнение творческого задания.
Формы контроля: наблюдение.

Тема 9. «Формирование ценностно-смыслового кода культурных представлений о России у детей и молодежи средствами экранных искусств». (4 ч.)
Практика: Просмотр лекции-практикума «Формирование ценностно-смыслового кода культурных представлений о России у детей и молодежи средствами экранных искусств».
Формы контроля: наблюдение.

Итоговое занятие (2 ч.)
Теория: Возможности применения полученных знаний и умений в повседневной жизни, в школьном процессе.
Практика: Подведение итогов работы. Анализ.
Формы контроля: собеседование.

1.3. Учебно-тематический план третьего года обучения

Включает в себя 4 модуля, нацеленных на развитие компетенций обучающихся в сфере ИКТ, заключающейся в мотивационной, интеллектуальной и операционной готовности ребенка к использованию информационно-коммуникационных технологий для создания анимации.

Учебный план третьего года обучения:

	Наименование модуля	Всего часов	Теоретические занятия	Практические занятия
1	Вводное занятия	2	2	
2	Модуль 1: Adobe Photoshop	32	5	27
3	Модуль 2: Adobe Animate	18	3	15
4	Модуль 3: Synfig Studio	18	2	16
5	Модуль 4: Flach	72	8	64
6	Итоговое занятие	2	1	1
	Всего:	**144**	**21**	**123**

Модуль 1: Adobe Photoshop (32 ч.)

Цель: развитие творческих способностей и формирование информационной компетенции обучающихся через знакомство с возможностями программы Adobe Photoshop.

Задачи:

- сформировать навыки обработки векторной графической информации;
- изучить начальные элементы программирования в виде шаблонов, применяемых в наиболее распространённых ситуациях;
- познакомиться с основными понятиями и способами представления мультимедийной информации.
- развитие личностных компетенций учащихся;
- формирование познавательных интересов в сфере технического творчества;
- развитие интереса к исследовательской и экспериментальной деятельности;
- выработка навыков самостоятельно генерировать идеи, привлекая знания из различных областей.

Планируемые результаты:

Должны знать:

- правила техники безопасности при работе на ПК, основы информационной безопасности;
- назначение и возможности Adobe Photoshop;

Должны уметь:

- собирать, обобщать и анализировать информацию, необходимую для реализации творческого проекта;
- работать с основными инструментами рисования в Adobe Photoshop ;
- создавать многослойные изображения в Adobe Photoshop ;
- самостоятельно работать, используя инструкционные карты;
- представить и защитить свой проект.

Учебно-тематический план модуля:

	Наименование разделов и тем	**Всего часов**	**Теоретические занятия**	**Практические занятия**	**Форма контроля**
1	Тема 1. Введение в Photoshop	2	1	1	Наблюдение Анализ работ
2	Тема 2. Основы изображения	14	3	11	Наблюдение Анализ работ
3	Тема 3. Дополнительные средства Photoshop	12	1	11	Наблюдение Анализ работ
4	Тема 4. Работа с файлами	4		4	Наблюдение Анализ работ
	Всего:	32	5	27	

Содержание тем модуля:

Тема 1. Введение. (2 ч.)

Теория: Знакомство с программой Adobe Photoshop, назначение и возможности. Интерфейс программы. Техника безопасности.

Практика: Интерфейс программы. Основные инструменты, меню. Обзор возможностей. Просмотр учебного видеоролика. «Горячие» клавиши. Практическая работа: исследование основного меню программы: Меню File, Меню Edit, Меню Image, Меню Layer, Меню Select, Меню Filter, Меню View, Меню Window, Меню Help.

Формы контроля: наблюдение, анализ работ.

Тема 2. Основы изображения. (12 ч.)

- Создание многослойного изображения. (4 ч.)
Теория: Общие сведения о слоях. Палитра слоев. Виды слоев. Действия со слоями.
Практика: Поиск файлов. Практическая работа: исследование основных панелей и палитр: ПалитрыNavigator\Info\Histogram, ПалитрыColor\Swatches\Styles, ПалитрыHistory\Actions\ToolPresets, Палитры Character\Paragraph, ПалитрыLayers\LayerComps\Channels\Paths, ПалитраBrushes, ПалитраAnimation. Открытие изображения с помощью AdobeBridge. Палитра Folders. Палитра Favorites. Палитра Preview. Палитра Keywords. Палитра Metadata. Работа со слоями многослойного изображения. Выделение, выравнивание и распределение слоев. Группировка, связывание и сведение слоев.
Формы контроля: наблюдение, анализ работ.
- Инструменты рисования и заливки. (2 ч.)
Теория: Основные инструменты рисования. Выбор основного и фонового цвета. Инструменты Кисть, Карандаш, Заливка, Ластик. Инструмент Градиент.
Практика: Работа с инструментами рисования. Создание кисти из частей изображения. Параметры инструмента Градиент. Использование Редактора Градиентов. Создание собственных градиентов.
Формы контроля: наблюдение, анализ работ.
- Трансформация. (2 ч.)
Теория: Виды трансформации.
Практика: Применение трансформации в несложных коллажах. Искажение. Умные объекты и трансформация.
Формы контроля: наблюдение, анализ работ.
- Размер изображения. (2 ч.)
Практика: Изменение размера изображения. Изменение растровых параметров. Возможности инструмента Обрезка. Обрезка по заданному размеру. Кадрирование перспективы. Увеличение поля вокруг изображения. Фильтр UnsharpMask. Изменение размеров холста. Поворот изображения. Изменение масштаба просмотра изображения.
Формы контроля: наблюдение, анализ работ.
- Режимы наложения. (2 ч.)
Практика: Определение и классификация режимов наложения. Применение режимов наложения в слоях и для создания коллажей. Колоризация при помощи инструментов рисования. Фотоэффекты при помощи режимов наложения.
Формы контроля: наблюдение, анализ работ.
- Слоевые эффекты. (2 ч.)
Практика: Применение слоевых эффектов. Опции диалогового Стили слоя. Создание и сохранение своего стиля. Изменение стиля. Создание сложных стилей (практические работы: создание стиля капли воды, стилей различных металлов. Примеры использования слоевых эффектов в дизайне.
Формы контроля: наблюдение, анализ работ.

Тема 3. Дополнительные средства Photoshop. (10 ч.)
Теория: Линейный режим, нелинейный режим, автоматизация.
Практика: События. Действия и автоматизация. Палитра History: линейный и нелинейный режимы палитры, снимки, инструмент HistoryBrush, инструмент ArtHistoryBrush, инструмент Erase. Практическая работа: применение инструмента Кисть и Архивная художественная кисть.
Формы контроля: наблюдение, анализ работ.

Тема 4. Работа с файлами. (4 ч.)
Теория: Растровый формат.

Практика: Сохранение, оптимизация, печать. Команда New. Команда Open. Команда Browse. Команда Save. Команда Place. Команды Import и Export. Команда Scripts. Команда FileInfo. Команда Print. Остальные команды меню File. Растровые форматы. Выполнение контрольных и творческих заданий. Контроль выполненных заданий.
Формы контроля: наблюдение, анализ работ.

Модуль 2: Adobe Animate (18 ч.)

Цель: развитие творческих способностей и формирование информационной компетенции обучающихся через знакомство с возможностями программы Adobe Animate.

Задачи:

- сформировать навыки обработки векторной графической информации;
- изучить начальные элементы программирования в виде шаблонов, применяемых в наиболее распространённых ситуациях;
- познакомиться с основными понятиями и способами представления мультимедийной информации.
- развитие личностных компетенций учащихся;
- формирование познавательных интересов в сфере технического творчества;
- развитие интереса к исследовательской и экспериментальной деятельности;
- выработка навыков самостоятельно генерировать идеи, привлекая знания из различных областей.

Планируемые результаты:

Должны знать:

- правила техники безопасности при работе на ПК, основы информационной безопасности;
- назначение и возможности Adobe Animate;

Должны уметь:

- собирать, обобщать и анализировать информацию, необходимую для реализации творческого проекта;
- работать с основными инструментами Adobe Animate;
- создавать анимации «Анимация движения»;
- самостоятельно работать, используя инструкционные карты;
- представить и защитить свой проект.

Учебно-тематический план модуля:

	Наименование разделов и тем	**Всего часов**	**Теоретические занятия**	**Практические занятия**	**Форма контроля**
1	Тема 1. Введение в Animate	4	1	3	Наблюдение Анализ работ
2	Тема 2. Применение атрибутов оформления и стилей графики	14	2	12	Наблюдение Анализ работ
	Всего:	18	3	15	

Содержание тем модуля:

Тема 1. Введение. (4 ч.)

Теория: Что такое программа Animate (возможности создания интерактивных фильмов для WEB приложений, игр и презентаций). Обзор изучаемой программы. Окно программы. Панели. Техника безопасности.

Практика: Интерфейс программы Animate. Возможности для рисования, создания анимации и программирования. Инструменты и их модификаторы. Панель Свойства. Рабочее поле - Рабочая

область Передвижение по рабочей области. Инструменты Рука и Лупа. Роль файлов формата *.SWF и *.FLA. Сравнение размеров файлов форматов *.SWF и *.FLA.
Формы контроля: наблюдение, анализ работ.

Тема 2. Применение атрибутов оформления и стилей графики. (14 ч.)
Теория: Панель Timeline (Шкала времени). Ключевой и дублирующий кадры. Создание, удаление, копирование, перемещение ключевых и дублирующих кадров по шкале времени. Реверс кадров. Пошаговая анимация. Слои и сцены. Их роль в анимационном фильме. Создание, удаление, копирование, перемещение слоев и сцен.
Практика: Создание анимации «Анимация движения». Редактирование анимации движения. Слой траекторий. Вспомогательный слой. Применение слоя траекторий. Применение вспомогательного слоя. Взаимное преобразование слоев. Связь слоя траектории и слоя с анимацией. Движение нескольких объектов по одной траектории. «Анимация формы». Метки формы. Непредсказуемость хода «анимация формы». Использование и применение этой непредсказуемости в анимационных проектах. Метки формы. Способ корректировки хода «анимация формы «с помощью меток формы. Озвучивание Animate – фильма при помощи встроенного редактора звука. Вопросы синхронизации звука во Animate-фильмах. Озвучивание сцены. Выполнение контрольных и творческих заданий. Контроль выполненных заданий.
Формы контроля: наблюдение, анализ работ.

Модуль 3: Synfig Studio (18 ч.)

Цель: развитие творческих способностей и формирование информационной компетенции обучающихся через знакомство с возможностями программы Synfig Studio.

Задачи:
- развитие личностных компетенций учащихся в сфере ИКТ;
- формирование познавательных интересов в сфере технического творчества;
- развитие интереса к исследовательской и экспериментальной деятельности;
- выработка навыков самостоятельно генерировать идеи, привлекая знания из различных областей.

Планируемые результаты:
Должны знать:
- правила техники безопасности при работе на ПК, основы информационной безопасности;
- назначение и возможности Synfig Studio;

Должны уметь:
- собирать, обобщать и анализировать информацию, необходимую для реализации творческого проекта;
- работать с основными инструментами Synfig Studio;
- создавать персонажа и создавать анимацию движения персонажа в Synfig Studio;
- самостоятельно работать, используя инструкционные карты;
- представить и защитить свой проект.

Учебно-тематический план модуля:

	Наименование разделов и тем	**Всего часов**	**Теоретические занятия**	**Практические занятия**	**Форма контроля**
1	Тема 1. Введение во Synfig Studio	2	1	1	Наблюдение Анализ работ
2	Тема 2. Слои	4		4	Наблюдение Анализ работ
3	Тема 3. Работа с персонажем	6		6	Наблюдение Анализ работ

4	Тема 4. Ключевые кадры	4		4	Наблюдение Анализ работ
5	Тема 5. Рендеринг	2	1	1	Наблюдение Анализ работ
	Всего:	18	2	16	

Содержание тем модуля:

Тема 1. Введение во Synfig Studio. (2 ч.)

Теория: Знакомство с программой, назначение и возможности. Интерфейс программы. Две технологии создания кадров: морфинг и перекладная анимация.

Практика: Программное обеспечение для создания 2D анимации. Знакомство с интерфейсом, меню, команды. Практическое задание: нарисовать объект, изменить цвет, изменить масштаб. Окно предпросмотра.

Формы контроля: наблюдение, анализ работ.

Тема 2. Слои. (4 ч.)

Теория: Формат файлов.

Практика: Требования к формату файлов. Импорт и экспорт файлов. Практическое задание: создание анимации. Импорт файла для фона, импорт файла для персонажа. Создание слоев. Порядок отображения слоев. Контрольные точки для трансформации слоя. Шкала кадров. Фиксаторы.

Формы контроля: наблюдение, анализ работ.

Тема 3. Работа с персонажем. (6 ч.)

Теория: Кости.

Практика: Подготовка изображения героя. Деление героя на базовые части в графическом редакторе. Импорт изображений частей героя. Группировка слоев. Применение трансформации к группе слоев. «Сборка» героя. Создание «скелета».

Формы контроля: наблюдение, анализ работ.

Тема 4. Ключевые кадры. (4 ч.)

Теория: Ключевой кадр и фиксатор.

Практика: Режим анимации. Работа с фиксаторами кадров. Добавка ключевого кадра. Работа на шкале времени. Редактирование. Время и длительность. Анимация прыжка, анимация походки.

Формы контроля: наблюдение, анализ работ

Тема 5. Рендеринг. (2ч.)

Теория: Виды рендеринга.

Практика: Настройки рендеринга. Сохранение анимации.

Формы контроля: наблюдение, анализ работ

Модуль 4: Flach (72 ч.)

Цель: развитие творческих способностей и формирование информационной компетенции обучающихся через знакомство с возможностями программы Flach.

Задачи:

- развитие личностных компетенций учащихся в сфере ИКТ;
- формирование познавательных интересов в сфере технического творчества;
- развитие интереса к исследовательской и экспериментальной деятельности;
- выработка навыков самостоятельно генерировать идеи, привлекая знания из различных областей.

Планируемые результаты:

Должны знать:

• правила техники безопасности при работе на ПК, основы информационной безопасности;

• назначение и возможности Flach;

Должны уметь:

• собирать, обобщать и анализировать информацию, необходимую для реализации творческого проекта;

• работать с основными инструментами рисования в системе Flach;

• создавать анимацию движения в системе Flach;

• самостоятельно работать, используя инструкционные карты;

• представить и защитить свой проект.

Учебно-тематический план модуля:

	Наименование разделов и тем	**Всего часов**	**Теоретические занятия**	**Практические занятия**	**Форма контроля**
1	Тема 1. Введение во Flach	2	1	1	Наблюдение Анализ работ
2	Тема 2. Рисование в системе Flach	10	1	9	Наблюдение Анализ работ
3	Тема 3. Редактирование объектов	4		4	Наблюдение Анализ работ
4	Тема 4. Анимация движения	14	1	13	Наблюдение Анализ работ
5	Тема 5. Особенности работы с изображениями	8	1	7	Наблюдение Анализ работ
6	Тема 6. Анимация Flash	34	4	30	Наблюдение Анализ работ
	Всего:	72	8	64	

Содержание тем модуля:

Тема 1. Введение во Flach. (2 ч.)

Теория: Знакомство с программой, назначение и возможности. Интерфейс программы. Техника безопасности.

Практика: Знакомство с панелью инструментов. Рабочая область при запуске программы.

Формы контроля: наблюдение, анализ работ.

Тема 2. Рисование в системе Flach. (8 ч.)

Теория: Инструменты для рисования. Палитры.

Практика: Главные настройки, настройка редактирования.. Линии и правильные фигуры. Инструмент «карандаш», «перо», «линия» Сглаживание. Замкнутые фигуры произвольной формы. Фигуры: овал, прямоугольник, звезда и другие. Рисование кистью. Выбор размера кисти, выбор формы кисти. Выделение объектов. Подвыделение объектов. Размытие. Резкость. Редактирование объектов. Привязка объектов. Трансформация. Заливка. Градиентная заливка. Промежуточные заливки. Работа с ластиком. Форма ластика. Режимы ластика. Грани. Практическое задание: рисуем яблоко.

Формы контроля: наблюдение, анализ работ.

Тема 3. Редактирование объектов. (4 ч.)

Практика: Трансформация выделенных объектов. Вращение и наклон, масштаб, искажение, кривая. Группировка объектов. Трансформация заливки. Практическое задание: рисуем елку.

Формы контроля: наблюдение, анализ работ.

Тема 4. Анимация движения. (12 ч.)

Теория: Основы анимации перемещения объекта.

Практика: Временная шкала – главный элемент программы. Перемещение по прямой линии, перемещение по кривой сложной формы. Анимация изменения формы объекта. Переход круга в

прямоугольник, треугольник, многоугольник. Анимация изменения цвета объекта. Вращение. Движение по траектории. Использование слоев. Объединение слоев.
Формы контроля: наблюдение, анализ работ.

Тема 5. Особенности работы с изображениями. (8 ч.)
Теория: Подготовка изображения для размещения во Flash. Перекодировка графических форматов.
Практика: Экспорт, импорт изображения. Практическое задание: Превращение растровой картинки в векторную. Перекодировка графических форматов.
Формы контроля: наблюдение, анализ работ.

Тема 6. Анимация Flash.
Теория: Технология создания анимации. Назначение и виды кадров Flash. Ключевой кадр, его характеристика. Заключительный кадр. Пустой ключевой кадр. Смена кадров.
Практика: Импорт изображения несколькими способами. Создание фонов и масок. Создание статичного фона. Создание маскирующего слоя. Изменение функции Частота кадров. Вставка пустого ключевого кадра. Создание ключевого кадра. Размещение кадров на временной шкале. Создание отдельных сцен фильма. Сборка фильма по сценам, титры. Добавление звука (звук событийный и потоковый).
Формы контроля: наблюдение, анализ работ.

Итоговое занятие.
Теория: Обобщение информации. Область применения полученных знаний в повседневной жизни школьника.
Практика: Подведение итогов работы за год. Анализ и самоанализ.
Формы контроля: наблюдение, анализ работ.

III. ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ УСЛОВИЯ И ФОРМЫ АТТЕСТАЦИИ

1. Методическое обеспечение программы.

1.1.Программа опирается на следующие **педагогические принципы**:

Принцип природосообразности — один из старейших педагогических принципов. Воспитание и обучение должны основываться на изучении и учете естественных законов психического развития человека, учитывать реальные силы и возможности ученика, опираясь на «зону его ближайшего развития». Эта зона определяется содержанием тех задач, которые учащийся еще не может самостоятельно решать и решает с помощью взрослого (Л. С. Выготский). Этот принцип еще иначе формулируют как принцип индивидуализации воспитания и обучения, как принцип учета возрастных и индивидуальных особенностей ребенка. Правила осуществления принципа природосообразности заключаются в следующем:

- строить педагогический процесс согласно возрастным и индивидуальным особенностям обучающихся;
- знать зоны ближайшего развития, определяющие возможности обучающихся, опираться па них при организации воспитательных отношений;
- направлять педагогический процесс па развитие самовоспитания, самообразования, самообучения обучающихся.

Принцип гуманизации может быть рассмотрен как принцип социальной защиты растущего человека, как принцип очеловечивания отношений обучающихся между собой и с педагогами, когда педагогический процесс строится на полном признании гражданских прав воспитанника и уважении к нему. Любовь и уважение к ребенку, как активному субъекту воспитания и развития, - вот главный принцип работы.

Принцип целостности, упорядоченности означает достижение единства и взаимосвязи всех компонентов педагогического процесса, и подразумевает: переход от легкого к трудному, от простого к сложному, от известного к неизвестному, в зависимости от индивидуальных особенностей детей.

Принцип демократизации - предоставление участникам педагогического процесса определенных свобод для саморазвития, саморегуляции и самоопределения, самообучения и самовоспитания.

Принцип культуросообразности предполагает максимальное использование в воспитании и образовании культуры той среды, в которой находится конкретное учебное заведение (культуры нации, страны, региона).

Научно-методическое обеспечение реализации программы направлено на обеспечение широкого, постоянного и устойчивого доступа для всех участников образовательного процесса к любой информации, связанной с реализацией общеразвивающей программы, планируемыми результатами, организацией образовательного процесса и условиями его осуществления.

Принципы, заложенные в основу программы:

- ✓ принцип доступности (простота, соответствие возрастным и индивидуальным особенностям, построение работы по принципу «от простого к сложному»);
- ✓ принцип наглядности (иллюстративность, наличие дидактических материалов, разнообразие вариантов решения детьми заданной темы);
- ✓ принцип поощрения творчества, достижения качества, самостоятельного поиска художественного решения;

- ✓ использование метода предметного обучения;
- ✓ принцип развивающего обучения и индивидуализации, направленный на активизацию мыслительных процессов, формирование и развитие обобщенных способов деятельности, формирование навыков самостоятельной работы.

Для поддержания постоянного интереса обучающихся к занятиям педагогу рекомендуется разнообразить методы работы.

1.2. Социально-психологические условия реализации образовательной программы обеспечивают:

- учет специфики возрастного психофизического развития обучающихся;
- вариативность направлений сопровождения участников образовательного процесса (сохранение и укрепление психологического здоровья обучающихся);
- формирование ценности здоровья и безопасного образа жизни;
- дифференциация и индивидуализация обучения;
- мониторинг возможностей и способностей обучающихся, выявление и поддержка одаренных детей, детей с ограниченными возможностями здоровья;
- формирование коммуникативных навыков в разновозрастной среде и среде сверстников.

При составлении плана занятий необходимо учитывать **возрастные особенности детей**.

Младший школьный возраст (7-11 лет) – это возраст спокойного и равномерного физического развития. Особое внимание на занятиях важно уделять осанке детей, так как именно в этом возрасте происходит формирование костной системы. У детей 9-11 лет процессы возбуждения преобладают над процессами торможения, дети испытывают большую потребность в движениях, они быстро утомляются, устают, поэтому необходимо не предотвращать подвижность детей на занятиях, а наоборот удовлетворять эту потребность, например, разрешать им бегать и резвиться в перерывах, проводить физминутки.

Организуя процесс обучения, необходимо учитывать особенности развития познавательных, психических процессов. Младшие школьники отличаются остротой и свежестью восприятия, своего рода созерцательной любознательностью. Дети с живым любопытством воспринимают окружающую жизнь, но восприятие весьма несовершенно и поверхностно. Дети этого возраста склонны уделять большое внимание второстепенным, а не главным деталям. Восприятие тесно связанно с действием, чтобы лучше понять и осмыслить воспринимаемое, ребенку нужно с ним подействовать. Также необходимо учитывать, что восприятие носит эмоциональный характер. Дети быстрее и с интересом воспринимают те объекты, которые вызывают у них эмоциональный отклик. Исходя из этого, следует отметить, что речь педагога должна быть эмоциональной и выразительной, наглядной, яркой, красочной.

У младших школьников преобладают наглядно-образная память и мышление. Поэтому словесные описания и задания к работе должны сопровождаться наглядностью и примерами. Дети этого возраста не умеют контролировать проявление своих чувств, проявляют их очень открыто, откровенно, и задача педагога в том, чтобы эта эмоциональность отображалась в их творческой деятельности, приобрела свойство эстетических чувств.

Психологами доказано, что дети младшего школьного возраста очень способны, если их правильно обучать. Для успешного раскрытия резервов ребенка нужно как можно быстрее адаптировать детей к работе в кружковом объединении. Школьники младшего возраста с большим увлечением занимаются практической работой, поэтому, чем меньше возраст детей, тем больше времени отводится выполнению практических заданий. Нагрузка во время занятий должна соответствовать силам и возможностям детей, обеспечивать их занятость в течение всего занятия.

Младшие школьники быстро утомляются при выполнении однообразной работы, поэтому педагог должен заранее продумать, как построить занятие, разнообразить его.

Теоретический материал обычно дается в начале занятия. Новую тему, то или иное задание надо объяснять просто и доходчиво, обязательно закрепляя объяснение показом наглядного материала. Теоретический материал можно преподносить в форме рассказа или беседы, сопровождаемой вопросами к детям. При выполнении первоначальных заданий уместны различные упражнения, которые помогают приобрести определенные навыки.

Также задача педагога добиться от ребят точности и аккуратности выполнения этой подготовительной работы. Дети должны понимать, что от нее в значительной мере зависит качество последующей работы.

Постоянно развивая интерес к занятиям, педагог должен стремиться выбирать такую форму их проведения, при которой предоставляется возможность самостоятельного творчества. Следует поощрять смелость в поисках новых форм и художественных средств выражения образа, проявлении фантазии и возможного разнообразия в оформлении работ. Предоставляя детям как можно больше самостоятельности, педагог вместе с тем должен направлять творческую деятельность кружковцев, развивать у них способность выбирать, думать о способах исполнения творческой работы, помогать в решении поставленной задачи.

Большое воспитательное значение имеет подведение итога работы, анализ и оценка ее. Надо помнить, что одно только критическое замечание не по существу лишает ребенка радости, может вызвать нежелание продолжать работу, поэтому оценка должна носить объективный, обоснованный характер. Наиболее подходящая форма оценки – это организованный просмотр выполненных творческих работ. Такой просмотр можно устроить как временную выставку, разместив изделия на стенде, доске, разложив на столах. Выставку можно демонстрировать несколько дней, чтобы дети из других групп могли посмотреть работы, сравнить их и дать оценку. Коллективный просмотр, анализ работ приучает ребенка справедливо и объективно оценивать работу свою и других, радоваться не только своим, но и общим успехам.

Средний школьный возраст (11-14 лет) - переходный от детства к юности, характеризуется глубокой перестройкой всего организма, но в то же время является самым благоприятным для творческого развития.

Стоит обратить внимание на такую психологическую особенность данного возраста, как избирательность внимания. Это значит, что подростки откликаются на необычные, захватывающие занятия, а быстрая переключаемость внимания не дает возможности сосредотачиваться долго на одном и том же деле. Однако, если создаются трудно преодолеваемые и нестандартные ситуации ребята занимаются с удовольствием и длительное время.

Значимой особенностью мышления подростка является его критичность. У ребенка, который всегда и со всем соглашался, появляется свое мнение, которое он демонстрирует как можно чаще, заявляя о себе. Дети в этот период склонны к спорам и возражениям, слепое следование авторитету взрослого сводится зачастую к нулю. Особое значение для подростка в этом возрасте имеет возможность самовыражения и самореализации.

В этом возрасте детям нравится решать проблемные ситуации, находить сходство и различие, определять причину и следствие. Ребятам интересны мероприятия, в ходе которых можно высказать свое мнение и суждение. Самому решать проблему, участвовать в дискуссии, отстаивать и доказывать свою правоту. Исследования внутреннего мира подростков показывают, что одной из самых главных моральных проблем среднего школьного возраста является несогласованность убеждений, нравственных идей и понятий с поступками, действиями, поведением. Система оценочных суждений, нравственных идеалов неустойчива. Трудности жизненного плана, семейные проблемы, влияние друзей могут вызвать у ребят сложности в

развитии и становлении. Совместная работа семьи школы и дополнительного образования должна быть направлена на формирование нравственного опыта, развитие системы справедливых оценочных суждений.

В этом возрасте особое значение приобретает чувственная сфера. Свои чувства подростки могут проявлять очень бурно, иногда аффективно. Этот период жизни ребенка иногда называют периодом тяжелого кризиса. Признаками его могут быть упрямство, эгоизм, замкнутость, уход в себя, вспышки гнева. Поэтому нужно быть внимательным к внутреннему миру ребенка, больше уделять внимания индивидуальной работе, а проблемы ребенка решать наедине с ним.

2. Условия реализации программы.

2.1. Материально-техническое обеспечение программы:

- Помещение: учебный кабинет, рассчитанный на учебную группу от 8 до 14 детей.
- Компьютеры: ПК с возможностью выхода в сеть Интернет (компьютерный класс). Операционная система: MSWindowsXP.
- Пакет программ Microsoft Office, Movavi, Adobe Animate, Flash, Synfig Studio.
- Графический планшет.
- Зеркальная фотокамера.
- Камера для съемки 360 градусов.
- Видеокамера.
- Штатив.
- Осветительное оборудование.
- МФУ.
- Оборудование для демонстрации презентаций, видеоматериалов.
- Устройства для записи звука: диктофон и микрофон, подключенный к ПК для записи голоса (звуковое решение мультфильма);
- Подборка музыкальных произведений (для звукового оформления мультфильма);
- Художественные и иные материалы (бумага, краски, кисти, карандаши, фломастеры, ножницы, проволока и др.).

Список литературы:

Список литературы, использованной при написании программы:

1. Альтендорфер А. Анимация кадр за кадром / пер. с нем. А.Ю. Татаринова, О.В. Готлиб. – М.: ДМК Пресс, 2020. – 164 с.: ил.
2. Анофриков П.И. Принцип работы детской студии мультипликации. Учебное пособие. Детская киностудия «Поиск»/ П.И.Анофриков. – Новосибирск, 2008 – 43 с.
3. Асенин С. Мир мультфильма: Идеи и образы мультипликации социалистических стран. - М.: Искусство, 1986. – 288 с., 16 л.ил.
4. Бурлаков М.В. Adobe Animate. Самоучитель. – М: Вильямс, 2021.
5. Велинский Д.В. Технология процесса производства мультфильмов в техниках перекладки. Методическое пособие. – Новосибирск: Детская киностудия «Поиск», 2011. – 41 с.
6. Велинский Д.В. Методическое пособие для начинающих мультипликаторов. – Новосибирск: Детская киностудия «Поиск», 2006
7. Гурский Д.А. Flash MX и ActionScript 2.0: обучение на примерах / Д.А. Гурский, Ю.А. Гурский. – М.: Новое знание, 2004. – 446 с.: ил.
8. Иткин В. Что делает мультипликационный фильм интересным. – Ж. Искусство в школе.
9. Красный Ю.Е., Курдюкова Л.И. Мультфильмы руками детей: Книга для учителя. – М.: Просвещение, 1990. – 176 с.6 ил.
10. Куркова Н.С. Анимационное кино и видео: азбука анимации : учебное пособие / Н.С. Куркова. – 2-е изд. – Москва: Издательство Юрайт, 2024. – 234 с. – (Высшее образование).
11. Левин Е.С. Композиция сценария (развитие действия, кульминация, развязка). – М.: «Искусство», 1991
12. Леонов К.А. Основы компьютерной анимации. 10-11 классы: учеб.пособие для общеобразоват.организаций / К.А. Леонов. – 2-е изд. – М.: Просвещение, 2021. – 112 с.: ил. – (Профильная школа)
13. Моллер Дж. Animate. Руководство Web-дизайнера. – М: Эксмо-пресс, 2018.
14. Мураховский В.И., Симонович С.В. Азбука цифрового фото. – СПб.: Питер, 2006. – 144 с.: ил.
15. Плотникова А. Семейная мультипликация в действии. Практическое руководство. – Изд.: Ridero, 2018. - 72 с.
16. Пунько Н.П., Дунаевская О.П. «Секреты детской мультипликации: перекладка». М., Издательство Линка-ПРЕСС, 2017г.
17. Тихонова Е.Р. Рекомендации по работе с детьми в студии мультипликации. Детская киностудия «Поиск», Новосибирск, 2011. – 59 с.
18. Шакирова Е.В. Рисуем на песке. Парциальная образовательная программа для детей 6-8 лет. – СПб.: ООО «Издательство «ДЕТСТВО-ПРЕСС», 2021. – 48 с., цв.ил.

Список литературы для детей:

1. Бейрут Майкл. Стань аниматором с Pixar: 45 заданий для создания собственных персонажей, историй и вселенных / Бейрут Майкл, Лассетер Джон; пер. с англ. О. Милениной. – Москва: Эксмо, 2021. – 96 с.
2. Больгерт Н., Больгерт С. Мультстудия «Пластилин». – М.: Робинс, 2012
3. Глотова В.Ю. 365 уроков: нарисуем шаг за шагом все на свете./ В.Ю.Глотова, В.Г.Дмитриева. – М.: Издательство АСТ, 2021. – 63 с.
4. Глотова В.Ю. Как нарисовать 100 животных: шаг за шагом/ В.Ю.Глотова. – М.: Издательство АСТ, 2022. – 62 с.
5. Запаренко В. Как рисовать мультики. Изд.: Фордевинд, 2011. – 128 с.
6. Задорожняя Т. Как нарисовать любую историю. – СПб.: Питер, 2015. – 64 с.: ил.
7. Зайцева А. Чудесный пластилин: лепим вместе с детьми. – М.: Эксмо, 2014. – 80 с.
8. Иванова Ю. Мультфильмы. Секреты анимации. – Изд.: Настя и Никита, 2017. – 24 с.
9. Новацкая М. Пластилиновые зверюшки. – СПб.: Питер, 2014. – 32 с.
10. Орен Р. Секреты пластилина. – М.: Махаон, Азбука-Аттикус, 2014. – 96 с.
11. Почивалов А., Сергеева Ю. Пластилиновый мультфильм своими руками: как оживить фигурки и снять свой собственный мультик / А. Почивалов, Ю. Сергеева. – М.: Издательство «Э», 2015. – 64 с.: ил.
12. Русские народные сказки.
13. Харт Кристофер. Учимся рисовать персонажей мультфильмов. Полное руководство по созданию незабываемых героев. – М.: Эксмо, 2021. – 136 с.: ил.

Видеоматериалы:

1. Видео «Анатолий Папанов и Клара Румянова озвучивают мультфильм «Ну, погоди!» https://www.youtube.com/watch?v=QE4RnIaLW8o
2. Видео «Галилео. Кукольная анимация (часть 1)» https://vk.com/video-17335976_456239073
3. Видео «Галилео. Кукольная анимация (часть 1)» https://vk.com/video-227347754_456240821
4. Интервью с актером озвучания Михаилом Черняком https://dzen.ru/video/watch/626b96bcc4a58d2a01f3d56d?share_to=link
5. Видео «Галилео. Дубляж мультфильмов» https://vk.com/video-227347754_456240063
6. Видео «Галилео _ 3D мульты_3D cartoons» https://vk.com/video-37150328_456239245
7. Ролик «Как создавался фильм «Коралина в стране кошмаров» https://www.youtube.com/watch?v=v0g_zlVNkpU

Мультипликационные фильмы:

Студия «Союзмультфильм»
«Сказка о рыбаке и рыбке» (1950г., реж. М.Цехановский, худ.-аниматор Федор Хитрук)
«Сказка о мертвой царевне и семи богатырях» (1951 г., реж.Иван Иванов-Вано)
«Аленький цветочек» (1952 г., реж. Лев Атаманов, худ.-аниматор Федор Хитрук)
«Двенадцать месяцев» (1956 г., реж.Иван Иванов-Вано)
«Снежная королева» (1957 г., реж. Лев Атаманов, худ.-аниматор Федор Хитрук)
«Ну, погоди!» (1969-2012 гг., реж. Вячеслав Котеночкин)
«Жил-был пес» (1982 г., реж. Эдуард Назаров)
«Ёжик в тумане» (1975 г., реж. и худ.-аниматор Юрий Норштейн)
«Сказка сказок» (1979 г., реж. Юрий Норштейн)
«Тяп, ляп- маляры» (1984 г., реж. Гарри Бардин)
«Брэк!» (1985 г., реж. Гарри Бардин)
«Варежка» (1967 г., реж. Роман Качанов, худ.-пост. Леонид Шварцман)
«38 попугаев» (1976 г., реж. Иван Уфимцев, худ.-пост. Леонид Шварцман)
«Крокодил Гена» (1969 г., реж. Роман Качанов, худ.-пост. Леонид Шварцман)
«Волк и теленок» (1984г., реж. Михаил Каменецкий)
«Проделкин в школе» (1974г., реж. А.Петров)
«Винни-Пух» (1969г.), «Винни-Пух идет в гости» (1971 г.), «Винни-Пух и день забот» (1972г., реж. Федор Хитрук)

Студия: Творческое объединение «Экран»
«Пластилиновая ворона» (1981 г., реж. Александр Татарский)
«Падал прошлогодний снег» (1983 г., реж. Александр Татарский)
заставка «Спокойной ночи, малыши» (1981 г., реж. Александр Татарский)

Студия «Киевнаучфильм»
«Приключения капитана Врунгеля» (1980 г., реж.Давид Черкасский, худ.-пост. Радна Сахалтуев)
«Остров сокровищ» (1988 г., реж. Давид Черкасский, худ.-пост. Радна Сахалтуев)

Анимационная студия «Пилот»
Проект «Гора самоцветов»
-«Про ворона» (Эскимосская сказка), режиссёр Алексей Алексеев
-«Кот и лиса» (Русская сказка, г. Вологда), режиссёр Константин Бронзит
-«Медвежьи истории» (Эвенкийская сказка), режиссёр Михаил Алдашин, Марина Карпова
-«Петушок и кошечка» (Эрзянская сказка, г. Саранск), режиссёр Сергей Меринов
-«Колобок» (Русская сказка, Ульяновск), режиссёры Эдуард Назаров, Марина Карпова
-«Непослушный медвежонок» (Якутская сказка), режиссёр Наталья Березовая

Студия «Мельница»
«Алеша Попович и Тугарин Змей», «Добрыня Никитич и Змей Горыныч», «Илья Муромец и Соловей-Разбойник»

Студия компьютерной анимации «Петербург»
«Смешарики» (2004-2012, реж. Денис Чернов, Алексей Горбунов, Константин Бирюков, Илья Максимов, Джангир Сулейманов)

Студия ЦНФ-Анима (КиноАтис)
«Белка и Стрелка. Звездные собаки» (2010 г., , реж. Святослав Ушаков)

Студия «Аэроплан»
«Фиксики» (с 2010 г., А.Татарский)

Современная авторская мультипликация:
«Сказка» Наталья Грофпель
«Живи, Байкал» Шалагина Анна

Студия Walt Disney Productions
«Белоснежка и семь гномов» (1937г.)
«Дамбо» (1941г.)
«Рапунцель: Запутанная история» (2010г.)
«Зверополис» (2016г.)

Студия Pixar
«История игрушек» (1995г.)
«Корпорация монстров» (2001г.)
«В поисках Немо» (2003г.)
«Рататуй» (2007г.)

Студия DreamWorks Animation
«Спирит: душа прерий»
«Мадагаскар» (
«Побег из курятника» (2000 г., Студия Aardman Animations DreamWorks)

Студия Illumination Entertainment
«Гадкий Я»
«Зверопой»

Студия Studio Ghibli
«Мой сосед Тоторо» (1988г., реж. Хаяо Миядзаки)
«Ходячий замок» (2004г., реж. Хаяо Миядзаки)
«Мальчик и птица» (2023г.)

Другие студии:
«Невероятные приключения Уоллеса и Громита» (1993 г., Студия Aardman Animations, Великобритания)
«Коралина в стране кошмаров» (2009 г., Студия Laika Entertainment, Pandemonium, Focus Features, США)
«Эрнест и Селестина: Приключения мышки и медведя» (2012г., StudioCanal Франция)

ДОКУМЕНТ ПОДПИСАН
ЭЛЕКТРОННОЙ ПОДПИСЬЮ

СВЕДЕНИЯ О СЕРТИФИКАТЕ ЭП

Сертификат 520251343390373548250310750880108285629354443706

Владелец Черниговская Наталья Михайловна

Действителен С 30.04.2025 по 30.04.2026