

Муниципальное общеобразовательное учреждение
Ундоровский лицей

Рассмотрено на заседании
Педагогического совета
Протокол № 4
от « 11 » 04 2023 г.

«Утверждаю»
Директор МОУ Ундоровского лицея
 Н.В. Зюзина
Приказ № 383
от « 11 » 04 2023 год



Дополнительная общеобразовательная
общеразвивающая программа
«Студия мультипликации «УДиВИ»

Возраст обучающихся: 7-13 лет
Срок реализации: 72 часа, 1 год
Уровень программы – стартовый
Направленность: художественная

Автор-разработчик
педагог дополнительного образования
Милютина Ольга Михайловна,

с.Ундоры, 2023

Содержание

Раздел 1. Комплекс основных характеристик дополнительных общеобразовательных (общеразвивающих) программ.....	3
1.1. Пояснительная записка.....	4
1.2. Цели и задачи программы.....	4
1.3. Содержание программы.....	5
1.3.1. Учебно-тематический план.....	5
1.3.2. Содержание программы.....	12
1.4. Планируемые результаты обучения.....	15
Раздел 2. Комплекс организационно-педагогических условий.....	17
2.1. Условия реализации программы.....	17
2.1.1. Материально-техническое обеспечение.....	17
2.1.2. Информационное обеспечение.....	17
2.1.3. Методическое обеспечение.....	17
2.1.4. Кадровое обеспечение.....	17
2.2. Формы аттестации.....	18
2.3. Оценочные и методические материалы.....	18
Список литературы.....	20

Раздел 1. Основные характеристики программы дополнительного образования

1.1. Пояснительная записка

Нормативно-правовое обеспечение программы. В настоящее время содержание, роль, назначение и условия реализации программ дополнительного образования закреплены в следующих нормативных документах:

- Федеральный закон от 29 декабря 2012 года № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации» (ст. 2, ст. 15, ст.16, ст.17, ст.75, ст. 79);

- Проект Концепции развития дополнительного образования детей до 2030 года;

- Приказ Минпросвещения РФ от 09.11.2018 года № 196 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;

- Приказ от 30 сентября 2020 г. N 533 «О внесении изменений в порядок организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам, утвержденный приказом Министерства просвещения Российской Федерации от 9 ноября 2018 г. № 196»;

- Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ № 09-3242 от 18.11.2015 года;

- СП 2.4.3648-20 Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи;

Нормативные документы, регулирующие использование сетевой формы:

- Письмо Минобрнауки России от 28.08.2015 года № АК – 2563/05 «О методических рекомендациях» вместе с (вместе с Методическими рекомендациями по организации образовательной деятельности с использованием сетевых форм реализации образовательных программ);

- Приказ Министерства науки и высшего образования Российской Федерации и Министерства просвещения Российской Федерации от 05.08.2020 г. N 882/391 "Об организации и осуществлении образовательной деятельности при сетевой форме реализации образовательных программ»;

Нормативные документы, регулирующие использование электронного обучения и дистанционных технологий:

- Приказ Министерства образования и науки РФ от 23.08.2017 года № 816 «Порядок применения организациями, осуществляющими образовательную деятельность электронного обучения, дистанционных образовательных технологий при реализации образовательных программ»

- «Методические рекомендации от 20 марта 2020 г. по реализации образовательных программ начального общего, основного общего, среднего общего образования, образовательных программ среднего профессионального образования и дополнительных общеобразовательных программ с применением электронного обучения и дистанционных образовательных технологий»;

Адаптированные программы:

- Методические рекомендации по реализации адаптированных дополнительных общеобразовательных программ, способствующих социально-психологической реабилитации, профессиональному самоопределению детей с ограниченными возможностями здоровья, включая детей инвалидов, с учетом их образовательных потребностей (письмо от 29.03.2016 № ВК-641/09

- Устав МОУ Ундоровского лицея

Направленность программы: Художественная

Мультипликация - это универсальный и интернациональный язык общения детей и взрослых всего мира. Детская мультипликация – это особый вид искусства, самостоятельный и

самоценный. Это синтетический вид деятельности, который включает в себя художественное, игровое, педагогическое направление и не только.

Актуальность программы: современные условия диктуют и новые требования к человеку: сегодня востребованы активные, коммуникабельные, творческие личности, способные масштабно мыслить и действовать.

На сегодняшний день перед педагогами всех, без исключения, образовательных учреждений стоит первостепенная задача – формирование всесторонне развитой гармоничной личности, а процесс компьютеризации требует формирования культуры медиапользования и информационной культуры школьников. На решение такого рода задач направлено медиаобразование – специальное педагогическое направление. Сегодня существует множество подходов к развитию творческих способностей и развитию медиакомпетентности учащихся. Одним из таких методов является мультипликация

Отличительные особенности программы:

В данной программе мультипликация рассматривается как фактор развития интеллектуальных и коммуникативных способностей школьников. Участие в создании мультфильмов влияет на развитие личности ребёнка, его качеств, умений и навыков, сплачивает учащихся разного возраста, развивает его творческое воображение.

Мультипликация представляет собой сложный и многоструктурный процесс, построенный на объединении областей нескольких видов искусства. Главная педагогическая ценность мультипликации как вида современного искусства заключается, прежде всего, в возможности комплексного развивающего обучения детей. Кроме того, именно мультипликация помогает максимально сближать интересы взрослого и ребенка, отличаясь доступностью и неповторимостью жанра. С ее помощью можно сделать процесс обучения удовольствием для дошкольников. Мультипликация может стать прекрасным развивающим средством для раскрепощения мышления, развития творческого потенциала.

Мультипликация – это групповой творческий процесс. Как и во взрослой команде мультипликаторов, дети знакомятся с разными техниками, пробуют разные функции: режиссёра, оператора, сценариста, художника-мультипликатора.

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

Методы и технологии обучения

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

Адресат программы: Программа рассчитана на детей 7-13 лет. Набор детей в объединение осуществляется по желанию и заявлению родителей. Данный возраст характеризуется ростом познавательной активности, развивается восприятие, наглядное мышление, появляются зачатки логического мышления. Росту познавательных возможностей способствует становление смысловой памяти, произвольного внимания и т. д. Рисование и мультипликация воспитывает организованность и внимание, развивает пространственное мышление и воображение. Учащиеся знакомятся со спецификой различных материалов (пластилин, бумага, крупа, и т.д.) и самостоятельно учатся работать с ними.

Объем программы: 72 часа.

Формы обучения занятий: Основная форма занятия – комплексное учебное занятие, включающее в себя вопросы теории и практики, при организации которого органически сочетаются индивидуальные и групповые формы работы с учащимися.

Виды занятий: беседы, практические занятия, сюжетно-ролевые игры, викторины, мастер-классы, сценические постановки.

Срок освоения программы: Программа составлена на один учебный год. Занятия проводятся один раз в неделю. Продолжительность одного занятия – 2 академических часа (один час – 45 минут).

Уровень программы: стартовый.

Программа также может быть реализована в **дистанционном формате**, обучение подразумевает использование такого режима, при котором обучающиеся осваивают курс дистанционно на онлайн ресурсах (Zoom, Skype, просмотр видеороликов на Youtube-канале, контроль знаний при помощи Google - платформы).

1.2. Цели и задачи

Цель: развитие творческих и интеллектуальных способностей через просмотр, изучение и создание аудио-визуальных произведений экранного искусства (мультипликации).

Для достижения поставленной цели, необходимо решить следующие **задачи:**

Образовательные:

- Ознакомить с историей мультипликации;
- Ознакомить учащихся с основными видами мультипликации;
- Сформировать навыки работы с основами анимации (замысел и драматургия, владение различными техниками анимации, правила съемки и монтажа, звуковое оформление мультфильма);
- Научить работать с компьютерными технологиями, которые являются основой научно-технического прогресса в мультипликации;
- Научить основам перекладной, рисованной, пластилиновой и кукольной анимации, создание в этих техниках мультфильмов;
- Сформировать художественные предпочтения, этические, эстетические оценки искусства, природы, окружающего мира;
- Изучить (коллективный просмотр) образцов мировой литературы, мультипликации и кино, их анализ.

Развивающие:

- Развить интереса к мультипликации и желания к самостоятельному творчеству;
- Развить художественно-эстетического вкуса, изобретательности и творческих способностей детей;
- Развить систематическое и целенаправленное восприятия, логического мышления, воображения, мелкой и крупной моторики и речи детей;
- Развить художественного и ассоциативного мышления младших школьников;
- Развить эмоционально-волевой сферы.

Воспитательные:

- Воспитать интереса к анимации и другим экранным искусствам как средству познания и духовному обогащению;
- Воспитать нравственных качеств, гуманистической личностной позиции, позитивного и оптимистического отношения к жизни.

Для наиболее успешного выполнения поставленных учебно-воспитательных задач программа представлена **двумя разделами:**

Теоретический (образовательный). Теоретическая часть дается в форме бесед, дискуссий, театрализаций; мультимедийных занятий; с просмотром иллюстративного материала и мультипликационных фильмов, экскурсиями.

Практический (творческий, исследовательский). Представляет собой:

- поиск замысла будущего фильма, который должен соответствовать возрасту ребенка;
- написание сценария (рассказа, сказки, стихотворения), отражающего в полной мере развитие литературных способностей детей;
- разработка и изготовление персонажей, знакомство с технологическими операциями и способами обработки используемых материалов;
- освоение инновационных технологий в педагогике (компьютерная графика, приемы и виды кино- и видеосъемки);
- техническая работа, связанная с изготовлением фильма (просмотр фото-, видеоматериала, монтаж);
- звуковое оформление фильма;
- совместный просмотр сюжета или фильма, его обсуждение и анализ, определение дальнейших перспектив работы.

1.3. Содержание программы

1.3.1. Учебный план

№ пп	Наименование тем и разделов	Количество часов			Формы аттестации, контроля
		Всего	Теория	Практика	
1	«Все о мультипликации»	10	5	5	
1.1	Вводное занятие: «Путешествие в мир мультипликации»	2	1	1	Тест
1.2	Парад мультпрофессий. Рисование героев мультфильмов.	2	1	1	Практическая работа
1.3	Знакомство с компьютерными программами для создания мультфильма.	2	1	1	Практическая работа
1.4	Создание логотипа студии мультфильма «УДиВИ».	2	1	1	Практическая работа
1.5	«Мы - юные мультипликаторы». Коллективное создание мультфильма.	2	1	1	Практическая работа
2	Создание пластилинового мультфильма	10 часов	5	5	
2.1	Мультфильмы о животных. Просмотр мультфильма. Работа по подготовке сценария мультфильма.	2	1	1	Тест
2.2	«Зоомульт». Выбор сюжета для пластилинового мультфильма о дружбе	2	1	1	Практическая работа
2.3	«Зоомульт». Зарисовки эскизов.	2	1	1	Практическая работа
2.4	«Сказка оживает». Создание героев из пластилина	2	1	1	Тест Практическая работа
2.5	«Сказка оживает». Озвучивание и монтаж мультфильма.	2	1	1	Тест Практическая работа
3	Создание мультфильма в технике «Песочная анимация»	8 часа	4	4	

3.1	«В мире Галактики». Песочные истории. Придумывание сюжета	2	1	1	Тест Практическая работа
3.2	«Живой песок». Рисование на песке	2	1	1	Тест Практическая работа
3.3	«Ожившие картины». Съёмка песочной истории	2	1	1	Тест Практическая работа
3.4	Как «поёт» песок? Подборка музыкального сопровождения. Монтаж	2	1	1	Тест Практическая работа
4	Создание мультфильма в технике «Плоскостная анимация»	10 часов	5	5	
4.1	История на бумаге. Придумывание сюжета	2	1	1	Тест Практическая работа
4.2	Как герои двигаются?. Изготовление подвижных фигурок из картона	2	1	1	Тест Практическая работа
4.3	Для чего нужны декорации? Подготовка листов декораций	2	1	1	Практическая работа
4.4	Мы – аниматоры. Монтаж фильма.	2	1	1	Практическая работа
4.5	Мы - звукорежиссеры. Монтаж фильма.	2	1	1	Практическая работа
5	Создание мультфильма в технике сыпучая анимация	4 часа	2	2	
5.1	«Кофейная история». Использование кофе в мультипликации.	2	1	1	Практическая работа
5.2	«Кофейная история». Создание мультфильма о жарких странах.	2	1	1	Практическая работа
6	Создание мультфильма в технике «Лего-анимация»	8 часа	4	4	
6.1	Лего фигурки в мультфильмах. Придумывание сюжета	2	1	1	Практическая работа
6.2	Как фигурки передвигаются? Построение декораций фона, подборка героев	2	1	1	Практическая работа
6.3	«Экомульт». Съёмка мультфильма на экологическую тему	2	1	1	Практическая работа
6.4	«Экомульт». Озвучивание героев. Монтаж.	2	1	1	Практическая работа
7	Создание мультфильма в технике «Кукольная анимация»	8 часов	4	4	
7.1	История кукольной анимации. Придумывание сюжета	2	1	1	Практическая работа

7.2	«Волшебная декорация» .Подготовка декораций	2	1	1	Практическая работа
7.3	«Как куклы двигаются?». Съемка мультфильма	2	1	1	Практическая работа
7.4	« Сказочный мир» Озвучивание мультфильма. Монтаж.	2	1	1	Практическая работа
8	Создание мультфильма в технике «Объёмная анимация»	14 часов	7	7	
8.1	Использование различных техник в одном мультфильме. Придумывание сюжета	2	1	1	Тест Практическая работа
8.2	Подготовка пластилиновых и бумажных героев, кукол. Подготовка декораций из различных материалов	2	1	1	Практическая работа
8.3	Профессия режиссер! Съёмка мультфильма.	2	1	1	Практическая работа
8.4	Как музыка влияет на характер сюжета? Озвучивание и монтаж	2	1	1	Практическая работа
8.5	Альбом мультфильмов «УДиВИ».	2	1	1	Практическая работа
8.6	«Мой кадр». Выставка лучших работ	2	1	1	Практическая работа
8.7	Просмотр мультфильмов. Трансляция работ	2	1	1	Практическая работа
	Всего часов	72	36	36	

1.3.2. Содержание программы

Раздел 1.«Все о мультипликации»

1.1. Вводное занятие: «Путешествие в мир мультипликации»

Теория: Вводное занятие. Инструктаж по технике безопасности. Беседа об истории анимации и мультипликации. Учащиеся совершают путешествие во времени.

Практические занятия Просмотр отрывков из первых анимационных фильмов. Игра « путешествие в страну Мультфильма»

Форма контроля: Тест

1.2 Парад мультпрофессий. Рисование героев мультфильмов.

Теория: Рассказ о профессиях мультипликаторах. Просмотр презентации по теме «В гостях у режиссера Мультяшкина»

Практические занятия Подвижная игра «Отгадай профессию»

Форма контроля: Практическая работа

1.3 Знакомство с компьютерной программой для создания мультфильма.

Теория: беседа о компьютерных программах для создания мультфильма

Практическое занятие. Элементарное знакомство с процессом съемки. Дидактическая игра «Лови момент». Просмотр движения.

Форма контроля: Практическая работа

1.4 Создание логотипа студии мультфильма «УДиВИ»

Теория: Показ иллюстрированного материала

Практические занятия Создание логотипа мультстудии. Работа с пластилином

Форма контроля: Практическая работа

1.5 «Мы - юные мультипликаторы»

Теория: Различные механизмы анимирования объектов.

Практические занятия Покадровая съёмка движения букв, монтаж и наложение звука. Просмотр мультфильма.

Форма контроля: Практическая работа

Раздел 2. Создание пластилинового мультфильма

2.1 Мультфильмы о животных. Просмотр мультфильма. Работа по подготовке сценария мультфильма.

Теория: Просмотр мультфильмов, сделанных в разных техниках.

Практические занятия Мозговой штурм: учащиеся предлагают идеи по анимации мимики героев мультфильма.

Форма контроля: тест

2.2 «Зоомульт». Выбор сюжета для пластилинового мультфильма о дружбе

Теория: Рассматривание иллюстративного материала

Практические занятия Дидактическая игра с использованием ИКТ «Узнай персонажа». Разработка сценария первого пластилинового мультфильма.

Форма контроля: практическая работа

2.3 «Зоомульт». Зарисовки эскизов.

Теория: Беседа о мультфильмах про животных.

Практические занятия Практическая работа по рисованию в парах. Зарисовка эскизов

Форма контроля: практическая работа

2.4 «Сказка оживает». Создание героев из пластилина

Теория: Правила и приемы создания героев из пластилина

Практические занятия Дидактическая игра «Фантазеры». Создание персонажей мультфильма и декораций. Работа в микрогруппах: подготовка пластилина, лепка фигур, моделирование поз и мимики. Лепка героев из пластилина

Практическая работа в группах. Подбор освещения, компоновка кадра. На готовых и установленных декорациях расставляются персонажи мультфильма. Происходит отработка правильной постановки персонажа в кадре: правильные движения (разовые и циклические), правильный переход от кадра к кадру. Осмотр материала съемки.

Форма контроля: Тест, практическая работа

2.5 «Сказка оживает». Озвучивание и монтаж мультфильма

Теория: Правила озвучивания мультфильма

Практические занятия: Озвучивание и монтаж мультфильма. Речевая разминка «Эхо» При помощи звукоподражательных игр узнают о многообразии звуков. Пробуют эти звуки повторять и создавать свои, новые. Учатся выразительно произносить закадровый текст, отбирать из предложенных вариантов подходящую по смыслу музыку.

Форма контроля: Тест, практическая работа

Раздел 3. Создание мультфильма в технике «Песочная анимация»

3.1 «В мире Галактики». Песочные истории. Придумывание сюжета

Теория: Знакомство с правилами безопасности при играх с песком. Разработка сценария мультфильма.

Практические занятия Постройка игрового пространства.

Форма контроля: Тест, практическая работа

3.2 «Живой песок». Рисование на песке

Теория: Основные техники песочного рисования.

Практические занятия Игра «Нарисуй свое настроение»

Форма контроля: Тест, практическая работа

3.3 «Ожившие картины». Съёмка песочной истории

Теория: Правила съемки мультфильма из песка

Практические занятия. Создание мультфильма из песка

Форма контроля: Тест, практическая работа

3.4. Как «поёт» песок? Подборка музыкального сопровождения. Монтаж

Теория: Правила наложения музыки

Практические занятия Выбор звуков и музыкального сопровождения. Подбор освещения, компоновка кадра. Организация фиксации. Процесс съемки

Форма контроля: Тест, практическая работа

Раздел 4. Создание мультфильма в технике «Плоскостная анимация»

4.1. История на бумаге. Придумывание сюжета

Теория: Беседа о технике перекладки.

Практические занятия просмотр фильма, сделанный в данной технике

Форма контроля: Тест, практическая работа

4.2. Как герои двигаются? Изготовление подвижных фигурок из картона

Теория: Способы передвижения персонажей. Способы изготовления персонажей. Персонажи из картона.

Практические занятия Игра «Фантазеры» (сочиняют занимательную историю, дополняют ее характеристикой поступков героев, детальным описанием декораций).

Форма контроля: Тест, практическая работа

4.3. Для чего нужны декорации? Подготовка листов декораций

Теория: Рассказ о видах декорации

Практические занятия Работа в микро группах: рисуют и вырезают фон и декорации.

Форма контроля: практическая работа

4.4. Мы – аниматоры. Монтаж фильма.

Теория: Знакомство с профессией «Аниматор». Этапы монтажа фильма.

Практические занятия Игра «Раз картинка, два картинка». Дети придумывают характерные особенности главных персонажей.

На готовый фон кладут нарисованных персонажей, передвигают их, в зависимости от сценария, фотографируя каждое движение персонажа.

Форма контроля: практическая работа

4.5. Мы – звукорежиссеры. Монтаж фильма.

Теория: Игра «Говорим разными голосами»

Практические занятия При помощи звукоподражательных игр продолжают узнавать о многообразии звуков. Пробуют эти звуки повторять и создавать свои, новые. Продолжают выразительно произносить закадровый текст.

Форма контроля: практическая работа

Раздел 5. Создание мультфильма в технике сыпучая анимация

5.1 «Кофейная история». Использование кофе в мультипликации.

Теория: Подборка музыкального сопровождения и просмотр готового мультфильма

Практические занятия: Отработка правильной постановки персонажей в кадре: правильные движения (разовые и цикличные), правильный переход от кадра к кадру.

Форма контроля: практическая работа

5.2 «Кофейная история». Создание мультфильма о жарких странах.

Теория Работа над сюжетом

Практическое занятие: Запись и съемка мультфильма.

Форма контроля: практическая работа

Раздел 6. Создание мультфильма в технике «Лего-анимация»

6.1. Лего фигурки в мультфильмах. Придумывание сюжета

Теория Просмотр мультфильма, изготовленный из конструктора «Лего».

Практическая работа: Разработка будущего мультфильма. Распределение роли. Игра «Паровозик предложений»

Форма контроля: практическая работа

6.2. Как фигурки передвигаются? Построение декораций фона, подборка героев

Теория: Декорации к мультфильму: различные фоны, на которых происходит действие в мультфильме. Установка декораций для съёмок. Работа по конструированию декораций проводится в парах. Подбор героев.

Практическая работа: изготовление декораций к мультфильму

Форма контроля: практическая работа

6.3. «Экомульт». Съёмка мультфильма на экологическую тему

Теория: Отработка правильной постановки персонажа в кадре: правильные движения (разовые и циклические), правильный переход от кадра к кадру.

Практическая работа. Расстановка персонажей на готовых и установленных декорациях мультфильма. Покадровая съёмка.

Форма контроля: практическая работа

6.4 «Экомульт». Озвучивание героев. Монтаж.

Теория: При помощи звукоподражательных игр узнают о многообразии звуков. Пробуют эти звуки повторять и создавать свои, новые. Учатся выразительно произносить закадровый текст. Игра «Говорим разными голосами»

Практическая работа Записываем голоса героев

Форма контроля: практическая работа

Раздел 7. Создание мультфильма в технике «Кукольная анимация»

7.1. История кукольной анимации. Придумывание сюжета

Теория: Просмотр кукольных мультфильмов.

Практическая работа: Разрабатывают коллективно сценарий мультфильма.

Форма контроля: практическая работа

7.2 «Волшебная декорация». Подготовка декораций.

Теория: Изготовление декораций к мультфильму.

Практическая работа: Практическое занятие по изготовлению декораций к мультфильму: различные фоны, на которых происходит действие в мультфильме. Установка декораций для съёмок на специальном станке. Работа по конструированию декораций проводится в парах.

Форма контроля: практическая работа

7.3. «Как куклы двигаются?». Съёмка мультфильма

Теория: Изготовление декораций к мультфильму.

Практическая работа. На готовых и установленных декорациях расставляются персонажи мультфильма. Происходит отработка правильной постановки персонажа в кадре: правильные движения (разовые и циклические), правильный переход от кадра к кадру.

Форма контроля: практическая работа

7.4. «Сказочный мир» Озвучивание мультфильма. Монтаж

Теория: Изучение при помощи звукоподражательных игр о многообразии звуков. Воспроизведение и повторение звуков, создание собственных звуков. Выразительное произношение закадрового текста.

Практическая работа: Игра «Говорим разными голосами».

Форма контроля: практическая работа

Раздел 8. Создание мультфильма в технике «Объёмная анимация»

8.1 Использование различных техник в одном мультфильме. Придумывание сюжета

Теория: Применение различных техник в одном мультфильме.

Практическая работа: Разработка сюжета

Форма контроля: тест, практическая работа

8.2. Подготовка пластилиновых и бумажных героев, кукол.

Теория: Подготовка декораций из различных материалов

Практическая работа: расстановка персонажей мультфильма на готовых и установленных декорациях, отработка правильной постановки персонажа в кадре: правильные движения (разовые и цикличные), правильный переход от кадра к кадру.

Форма контроля: практическая работа

8.3. Профессия режиссер! Съёмка мультфильма.

Теория: Знакомство с профессией «Режиссер»

Практическая работа: Подбор освещения, компоновка кадра. Осмотр материала съёмки.

Форма контроля: практическая работа

8.4. Как музыка влияет на характер сюжета? Озвучивание и монтаж

Теория: Связь характера сюжета с музыкой. Правильный подбор музыки под сюжет.

Практическая работа: изготовление героев и декораций к мультфильму: различные фоны, на которых происходит действие в мультфильме. Установка декораций для съёмок на специальном станке. Работа по конструированию декораций проводится в парах.

Форма контроля: практическая работа

8.5. Выпуск альбома мультфильмов «УДиВИ».

Теория: Правила создания мультфильмов

Практическая работа: Создание мультфильмов в любой технике и с любыми материалами по желанию детей.

Форма контроля: практическая работа

8.6. «Мой кадр».

Практическая работа Выставка и презентация лучших работ

Форма контроля: практическая работа

8.7. Просмотр мультфильмов. Трансляция работ

Практическая работа: Организация совместного просмотра получившихся мультфильмов. Совместное обсуждение. Высказывание мнений гостей о мультфильме, самоанализ

Форма контроля: практическая работа

1.4. Планируемые результаты

Предметные:

- Обучающиеся должны знать виды мультфильмов (по жанру, по метражу, по технике исполнения);
- Обучающиеся должны знать этапы создания мультфильма;
- Обучающиеся должны знать различные виды декоративного творчества в анимации (рисунок, лепка, природный и другие материалы);

Метапредметные:

Регулятивные: обучающийся научится принимать и сохранять учебную задачу, планировать своё действие в соответствии с поставленной задачей и условиями её реализации в сотрудничестве с учителем; вносить необходимые коррективы в действие после его завершения на основе его оценки и учёта характера сделанных ошибок; получит возможность самостоятельно учитывать выделенные учителем ориентиры действия в новом учебном материале.

Коммуникативные: обучающийся научится договариваться и приходить к общему решению в совместной деятельности, в том числе в ситуации столкновения интересов; получит возможность учитывать и координировать в сотрудничестве отличные от собственной позиции других людей.

Познавательные: обучающийся научится осуществлять поиск необходимой информации для выполнения учебных заданий с использованием фотоаппарата и компьютера, освоит навыки неписьменного повествования языком компьютерной анимации и мультипликации; получит возможность научиться осуществлять расширенный поиск информации с использованием ресурсов библиотек и Интернета, осознанно и произвольно строить речевое высказывание в устной и письменной форме; осуществлять синтез как составление целого из частей, самостоятельно достраивая и восполняя недостающие компоненты.

Обучающиеся должны уметь изготавливать персонажей мультфильмов из разных материалов (пластилина, бумаги и т.п.);

Личностного развития:

- Обучающиеся должны уметь определять порядок действий, планировать этапы своей работы; у обучающегося будут сформированы: широкая мотивационная основа творческой деятельности, включающая социальные, учебно-познавательные и внешние мотивы; ориентация на понимание причин успеха в создании мультфильма; учебно-познавательный интерес к новому учебному материалу и способам решения новой частной задачи;
- Обучающийся получит возможность для формирования выраженной устойчивой учебно-познавательной мотивации учения и адекватного понимания причин успешности/ неуспешности учебной деятельности

Воспитательные результаты (3 уровня):

- расширение кругозора в различных областях знаний,
- получение школьниками опыта позитивного отношения к проблемам окружающих,
- создание опыта самостоятельности в принятии решений и выработке творческих навыков.

Раздел 2. Комплекс организационно – педагогических условий

2.1. Календарный учебный график

№ п/п	Месяц	Число	Время проведения	Форма занятия	Тема занятия	Кол-во часов	Место проведения	Форма контроля
1				Теория Практическое занятие	Вводное занятие: «Путешествие в мир мультипликации»	2	Кабинет центра Точка Роста	тест
2				Теория	Парад	2	Кабинет	Разработка

				Практическое занятие	мультпрофессий. Рисование героев мультфильмов		центра Точка Роста	авторских изделий
3				Теория Практическое занятие	Знакомство с компьютерными программами для создания мультфильма.	2	Кабинет центра Точка Роста	Практическое выполнение
4				Теория Практическое занятие	Создание логотипа студии мультфильма «УДиВИ».	2	Кабинет центра Точка Роста	Творческий отчет
5				Теория Практическое занятие	«Мы - юные мультипликаторы». Коллективное создание мультфильма.	2	Кабинет центра Точка Роста	Групповая оценка работ
6				Теория Практическое занятие	Мультфильмы о животных. Просмотр мультфильма. Работа по подготовке сценария мультфильма.	2	Кабинет центра Точка Роста	Фронтальный опрос
7				Теория Практическое занятие	«Зоомульт». Выбор сюжета для пластилинового мультфильма о дружбе	2	Кабинет центра Точка Роста	Игра
8				Теория Практическое занятие	«Зоомульт». Зарисовки эскизов.	2	Кабинет центра Точка Роста	Разработка авторских эскизов
9				Теория Практическое занятие	«Сказка оживает». Создание героев из пластилина	2	Кабинет центра Точка Роста	Выставка работ
10				Теория Практическое занятие	«Сказка оживает». Озвучивание и монтаж мультфильма.	2	Кабинет центра Точка Роста	Конкурс сценического мастерства
11				Теория Практическое занятие	«В мире Галактики». Песочные истории. Придумывание сюжета	2	Кабинет центра Точка Роста	Игра
12				Теория Практическое занятие	«Живой песок». Рисование на песке	2	Кабинет центра Точка Роста	Конкурс творческих работ
13				Теория Практическое занятие	«Ожившие картины». Съёмка песочной истории	2	Кабинет центра Точка Роста	Групповая оценка работ
14				Теория Практическое занятие	Как «поёт» песок? Подборка музыкального сопровождения. Монтаж	2	Кабинет центра Точка Роста	Творческий отчет

15				Теория Практическое занятие	История на бумаге. Придумывание сюжета	2	Кабинет центра Точка Роста	тест
16				Теория Практическое занятие	Как герои двигаются?. Изготовление подвижных фигурок из картона	2	Кабинет центра Точка Роста	Групповая оценка работ
17				Теория Практическое занятие	Для чего нужны декорации? Подготовка листов декораций	2	Кабинет центра Точка Роста	Разработка авторских идей
18				Теория Практическое занятие	Мы – аниматоры. Монтаж фильма.	2	Кабинет центра Точка Роста	Защита презентаций
19				Теория Практическое занятие	Мы - звукорежиссеры. Монтаж фильма.	2	Кабинет центра Точка Роста	прослушивание
20				Теория Практическое занятие	«Кофейная история». Использование кофе в мультипликации.	2	Кабинет центра Точка Роста	Устный опрос
21				Теория Практическое занятие	«Кофейная история». Создание мультфильма о жарких странах.	2	Кабинет центра Точка Роста	игра
22				Теория Практическое занятие	Лего фигурки в мультфильмах. Придумывание сюжета	2	Кабинет центра Точка Роста	Практическое выполнение
23				Теория Практическое занятие	Как фигурки передвигаются? Построение декораций фона, подборка героев	2	Кабинет центра Точка Роста	Групповая Оценка работ
24				Теория Практическое занятие	«Экомульт». Съёмка мультфильма на экологическую тему	2	Кабинет центра Точка Роста	Практическое выполнение
25				Теория Практическое занятие	«Экомульт». Озвучивание героев. Монтаж.	2	Кабинет центра Точка Роста	Конкурс
26				Теория Практическое занятие	История кукольной анимации. Придумывание сюжета	2	Кабинет центра Точка Роста	Конкурс сценического мастерства
27				Теория Практическое занятие	«Волшебная декорация» .Подготовка декораций	2	Кабинет центра Точка Роста	тест
28				Теория Практическое занятие	«Как куклы двигаются?». Съёмка мультфильма	2	Кабинет центра Точка Роста	Выставка работ

29				Теория Практическое занятие	« Сказочный мир» Озвучивание мультфильма. Монтаж.	2	Кабинет центра Точка Роста	Практическое выполнение
30				Теория Практическое занятие	Использование различных техник в одном мультфильме. Придумывание сюжета	2	Кабинет центра Точка Роста	тест
31				Теория Практическое занятие	Подготовка пластилиновых и бумажных героев, кукол. Подготовка декораций из различных материалов	2	Кабинет центра Точка Роста	Практическое выполнение
32				Теория Практическое занятие	Профессия режиссер! Съёмка мультфильма.	2	Кабинет центра Точка Роста	Презентация работ
33				Теория Практическое занятие	Как музыка влияет на характер сюжета? Озвучивание и монтаж	2	Кабинет центра Точка Роста	тест
34				Теория Практическое занятие	Альбом мультфильмов «УДиВИ».	2	Кабинет центра Точка Роста	Разработка авторских эскизов
35				Теория Практическое занятие	«Мой кадр». Выставка лучших работ	2	Кабинет центра Точка Роста	Выставка работ
36				Теория Практическое занятие	Просмотр мультфильмов. Трансляция работ	2	Кабинет центра Точка Роста	Творческий отчет

2.2. Условия реализации программы

2.1.1. Материально-техническое обеспечение

- Ноутбук с программным обеспечением необходимым для работы мультстудии
- Цифровой фотоаппарат
- Штатив для цифрового фотоаппарата
- Диктофон или микрофон, подключенный к компьютеру для записи голоса;
- Диски/ флеш-накопители для записи и хранения материалов;
- Лампы дневного света с подвижным механизмом, изменяющим направление освещения;
- Столы и стулья для детей;
- Художественные и иные материалы для создания героев и декораций (бумага, картон, краски, кисти, карандаши, фломастеры, пластилин, клей, ножницы, мелки, сыпучие материалы, ткани, бусины, пуговицы, природные материалы, проволока и другие).
- Подборка музыкальных произведений (для звукового оформления мультфильма).
- Информационные ресурсы:
- Учебная, методическая, научная литература.

2.1.2. Информационное обеспечение

- Для обеспечения наглядности и доступности изучаемого материала педагог может использовать:
- Наглядные пособия по искусству.

- Репродукции произведений изобразительного искусства.
- Художественные фотографии, рисунки и иллюстрации.
- Наглядный раздаточный материал по темам учебного курса (индивидуальный для каждого учащегося).

- Электронные презентации по основным разделам программы.
- Журналы, книги, альбомы с произведениями искусства Европы, России
- Стенды со сменными экспозициями.

2.1.3. Методические материалы

Педагогом создаются условия для формирования интереса к естественнонаучным, историческим техническим знаниям путем использования следующих **методов** в организации учебно-воспитательного процесса:

- Словесные методы: рассказ, беседа, сказка;
- Работа с литературой (журналы, энциклопедии, учебные пособия);
- Методы практической работы: упражнения, рассматривание, обсуждение, экспериментирование и практическая работа;
- Метод игры: соревнования, викторины, конкурсы, познавательные, развивающие и настольные игры;
- Наглядный метод обучения - наглядные материалы (картинки, рисунки, фотографии), демонстрационные материалы;

2.1.4. Кадровое обеспечение

Реализация программы обеспечивается педагогическим кадром, имеющим высшее образование, соответствующее направленности дополнительной общеобразовательной программы.

Требования к педагогам дополнительного образования и преподавателям:

среднее профессиональное образование, высшее образование, бакалавриат, направленность (профиль) которого, как правило, соответствует направленности дополнительной общеобразовательной программы;

дополнительное профессиональное образование – профессиональная переподготовка, направленность (профиль) которой соответствует направленности дополнительной общеобразовательной программы;

При отсутствии педагогического образования – дополнительное профессиональное педагогическое образование; дополнительная профессиональная программа может быть освоена после трудоустройства.

Рекомендуется обучение по дополнительным профессиональным программам по профилю педагогической деятельности не реже чем один раз в три года.

2.2. Формы аттестации

- опросы;
- творческие задания;
- презентация творческих проектов;
- выпуск анимационных фильмов.
- участие в конкурсах и фестивалях различного уровня.

Результативность образовательной деятельности определяется способностью обучающихся на каждом этапе расширять круг задач на основе использования полученной в ходе обучения информации и навыков.

Основным результатом завершения прохождения программы является создание конкретного продукта - защита творческого проекта, реализации собственной компетентности.

- чтение художественной литературы;
- разгадывание загадок;
- составление творческих рассказов;
- конструирование, лепка, рисование;
- дидактические и подвижные игры;

- игровые обогащающие ситуации (ситуации-упражнения, ситуации-проблемы, ситуации - оценки);
- фотографирование цифровым фотоаппаратом; звукозапись мультфильма.

2.3.Оценочные и методические материалы

Формы начальной диагностики	Формы промежуточной аттестации	Формы итоговой аттестации результатов образовательной деятельности по годам обучения	Формы аттестации обучающихся по итогам реализации образовательной программы
Собеседование, тесты	Создание мультфильма на свободную тему	Контрольное практическое задание	Защита проектной работы

Входной контроль проводится в начале учебного курса для выявления уровня подготовленности обучающихся к усвоению программы, формы контроля: беседа.

Текущий контроль за усвоением знаний, умений и навыков проводится в течение всего прохождения программы на каждом занятии и представляет собой основную форму контроля. Используются такие методы, как наблюдение, опрос, учебно-тренировочные занятия, где учащиеся могут применить свои знания на практике, выполняя задания коллективно и индивидуально.

Итоговый контроль проводится в конце учебного курса в виде практического занятия - тестирование. Цель – выявление результатов обучения, определение качества приобретенных знаний, сформированных двигательных умений, навыков.

По окончании обучения обучающиеся научатся соблюдать основные орфоэпические правила современного русского литературного языка, нормы речевого этикета.

Критерии оценивания результативности освоения содержания образовательной программы

Критерии	Показатели	Уровень	Методы диагностики
Теоретическая подготовка	1.Освоенность образовательной программы	Ниже среднего уровень (учащийся овладел менее чем половиной объёма знаний, предусмотренных программой) Средний уровень (объем усвоенных знаний составляет более половины) Высокий уровень (учащийся освоил практически весь объем знаний, предусмотренных программой)	опрос, практическая работа
	2.Владение специальной терминологией	Ниже среднего (учащийся, как правило, избегает употреблять специальные термины) Средний уровень (учащийся сочетает специальную терминологию с бытовой) Высокий уровень (специальные термины употребляют осознанно и в полном соответствии с их содержанием)	
Практическая подготовка	1.Сформированность учебных умений и навыков, предусмотренных программой	Ниже среднего (учащийся овладел менее чем половиной предусмотренных умений и навыков) Средний уровень (объем усвоенных умений и навыков составляет более	Ролевая игра, самостоятельная работа, прослушивание

		половины) Высокий уровень (учащийся освоил практически всеми умениями и навыками, предусмотренными программой)	
	2. Умение пользоваться источниками информации	Ниже среднего (учащийся испытывает серьезные затруднения при работе с литературой и с компьютерными источниками информации, нуждается в постоянной помощи и контроле педагога) Средний уровень (работает с литературой и компьютерными источниками информации с помощью педагога) Высокий уровень (работает с литературой и компьютерными источниками информации самостоятельно, не испытывая особых затруднений)	
Креативность	Уровень развития творческих способностей	Ниже среднего (учащийся в состоянии выполнять лишь простейшие практические задания) Средний уровень (выполняет в основном задания на основе образца) Высокий уровень (выполняет творческие задания с элементами творчества)	Творческая работа

Методические материалы

Методы обучения и воспитания.

В процессе реализации программы используются различные методы обучения и воспитания.

Методы обучения: словесный (рассказ, объяснение, лекция, беседа, самостоятельная работа); наглядный (наблюдение, демонстрация); практический (упражнения воспроизводящие и творческие); объяснительно-иллюстративный; репродуктивный; частично-поисковый; проблемный; игровой.

Методы воспитания: методы формирования качеств сознания (дискуссия); метод организации практической деятельности (создание проектов, создание воспитательных ситуаций); метод стимулирования (поощрение).

Форма организации образовательного процесса.

Программа предполагает групповую форму организации образовательного процесса, которая обусловлена социально-педагогической деятельностью. Категория обучающихся – это дети из общеобразовательной школы.

Формы организации учебного занятия.

При организации образовательного процесса по программе используются следующие формы организации учебных занятий: беседа; игра, наблюдение, проектная работа, практическое занятие.

Педагогические технологии.

При обучении по программе наиболее эффективны следующие технологии: коллективное взаимообучение, личностно-ориентированное обучение, здоровьесберегающие технологии и технологии игры.

Список литературы

Литература для педагога:

1. Анофриков П.И. Принцип работы детской студии мультипликации Учебное пособие. Детская киностудия «Поиск» / П.И. Анофриков. - Новосибирск, 2008 г.
2. Велинский Д.В. Методическое пособие для начинающих мультипликаторов. Детская киностудия «Поиск»/- Новосибирск, 2004 г.
3. Зейц, М.В. Пишем и рисуем на песке. Настольная песочница/М.В. Зейц.- М.: ИНТ, 2010.- 252
4. Иткин, В.Д. Что делает мультипликационный фильм интересным / В.Д. Иткин // Искусство в школе.- 2006.- № 1.-с.52-53.
5. Казакова Р.Г., Мацкевич Ж.В. Смотрим и рисуем мультфильмы. Методическое пособие. М.,2013 – 125с.
6. Красный Ю.Е. Мультфильм руками детей / Ю.Е. Красный, Л.И. Курдюкова. – Москва.,1990г.
7. Норштейн, Ю.П. Изображение должно смотреть/Ю.П. Норштейн. // Искусство в школе. – 2007.-№. 4.-с.56-57
8. Пономарев, Я.А. Психология творчества./Я.А. Пономарев.- М.: Педагогика, 1996.-347с.
9. Хоаким Чаварра, Ручная лепка. – М., 2003г.

Ресурсы Интернета:

1. <http://www.lbz.ru/> – сайт издательства Лаборатория Базовых Знаний;
2. <http://www.college.ru/> – Открытый колледж;
3. <http://www.klyaksa.net.ru> – сайт учителей информатики;
4. <http://www.rusedu.info> – архив учебных программ.

Литература для обучающихся:

1. Красный Ю.Е. Мультфильм руками детей / Ю.Е. Красный, Л.И.Курдюкова. – М, 2007.
2. Курчевский В. Быль и сказка о карандашах и красках. – М., 2008.
3. Методическое пособие для начинающих мультипликаторов. Детская киностудия «Поиск»/Велинский Д.В.. - Новосибирск, 2004 г.
4. Красный Ю.Е. Мультфильм руками детей / Ю.Е. Красный, Л.И. Курдюкова. – Москва.1990 г
5. Леготина С.Н. Элективный курс «Мультимедийная презентация. Компьютерная графика. – Волгоград, ИТД «Корифей», 2006г.
6. Михайшина М. Уроки рисования. – Минск, 1999г.
7. Михайшина М. Уроки живописи. – Минск, 1999г.
8. Смыковская Т.К., Карякина И.И. MicrosoftPowerPoint: серия «Первые шаги по информатике», учебно-методическое пособие – Волгоград, 2002г.
9. Хоаким Чаварна, Ручная лепка. – М., 2003г.

Литература для родителей:

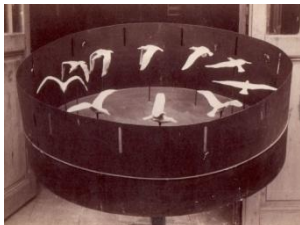
1. Кудрявцева, В.В. Создать атмосферу сказки /В.В. Кудрявцева // Искусство в школе. – 2006.-№. 3.-с.23-24.
2. Куприянов, Н.Н. Занятия анимацией – «витамин игры» /Н.Н. Куприянов// Искусство в школе.- 2007.- №. 4.-с.15-16.
3. Лыкова, И.И. Куда уходят детские рисунки И.И. Лыкова // Обруч. -2002.- № 1.-с.51-53.
4. Робертсон Б. Интенсивный курс рисования. Предметы. – Минск, 2000г.
5. Робертсон Б. Интенсивный курс рисования. Растения. – Минск, 2000г
6. Робертсон Б. Интенсивный курс рисования. Пейзаж. – Минск, 2000г

Тест для раздела «Все о мультипликации»

1. Какие анимационные технологии тебе знакомы?

- рисованная;
- кукольная;
- техника перекладки;
- живопись по стеклу;
- «сыпучая техника»;
- компьютерная техника

2. Что это такое?



3. Когда празднуется Международный день анимации? Выберите правильный ответ.

- 28 октября;
- 3 августа;
- 7 ноября.

4. Из предложенного списка выберите известных режиссёров – мультипликаторов: Иван Максимов, Евгения Жиркова, Максим Галкин, Михаил Гумеля, Елизавета Скворцова.

5. Кадр из какого мультфильма изображён на картинке?



5. Что изображается крупным планом в мультфильме? Опишите.

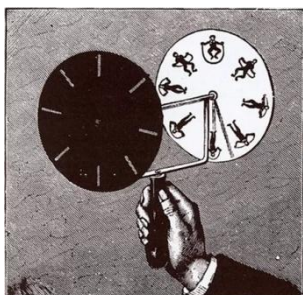
6. Кто такой Эмиль Рено?

7. Уберите лишнее понятие

- зоотроп;
- праксиноскоп;
- фенакистескоп;
- тауматроп;
- нанотроп

8. Назовите 5 известных режиссёров-мультипликаторов

9. Что это такое?



10. Установи правильную последовательность действий при изготовлении куклы-марионетки
- Вырезаю все части
 - Рисую все части отдельно
 - Скрепляю все части с помощью проволоки или нитки

11. Расставь в правильном порядке этапы съёмки

- идея;
- сценарий;
- рисование фона и героев;
- монтаж;
- съёмка;
- анимация на мультстанке;
- озвучивание

12. Закончи предложение:

Соединение частей мультфильма в единое целое это - ...

13. Подробно опишите, что изображается на общем плане в мультфильме.

14. Что такое раскадровка?

15. Назовите 6 основных изобразительных планов в кино.

16. Назовите положительные и отрицательные черты героя.

17. Назовите известные мультипликационные студии в России.

18. Что такое «тайминг»?

Критерии оценивания

Учащимся предлагается составить план работы над мультфильмом и продемонстрировать умения создания мультфильмов на мультстанке.

Знания умения и навыки оцениваются по следующим уровням:

«Высокий» - употребляет специальные термины осознанно и в полном соответствии с их содержанием; работает на мультстанке самостоятельно, не испытывает особых трудностей; творчески выполняет практические задания.

«Средний» - сочетает специальную терминологию с бытовой; может определять виды анимационных техник; активно включается в работу над созданием анимации и этюдов.

«Низкий» -ребёнок избегает употреблять специальные термины; испытывает серьёзные затруднения при работе на мультстанке; ребёнок в состоянии выполнять лишь простейшие практические задания педагога..

Схема работы над мультфильмом:

1. Поиск идеи, темы будущего фильма. Идея может быть коллективной, конкретного автора и пр. Тема может быть заказной (к какой-то дате, событию), может быть личной. С чего начинается сочинительство? С того, что поражает воображение ребенка. Это может быть исторический факт, литературное произведение или случай из жизни.

2. Составление истории, сюжета, сценария (литературная часть). Ваша история может быть настроенческой, описательной, драматической. Сюжет - буквально предмет изображения, внутреннее содержание действия. Сюжет как основа сценария берет начало в литературном творчестве. Сюжет в кино может строиться как на драматическом конфликте, так и на наблюдении жизненных событий, в своей внутренней логике образующих драматическое развитие «мысли-действия». 7 признаков успешности сюжета: 1) исключительность темы, 2) неожиданность, 3) новизна информации, 4) общественная значимость, 5) визуальность, 6) драматичность, 7) действенность.

3. Составление экспликации (таблицы) с перечислением всего того, что нужно изобразить, изготовить и запасти для съемок. Например, нарисовать героев дальним планом (т.е. очень маленькими, для того, чтобы показать в каком окружении, в каких условиях действует герой), общим планом (во весь рост, чтобы показать движения и действия героев), средним планом (по пояс, чтобы продемонстрировать жесты и мимику героев, особенно при разговорах, диалогах), крупным планом (одну голову, может быть, изображение головы в профиль, для того, чтобы заострить внимание зрителей на особенностях мимики, улыбке, слезах, особом взгляде), сверхкрупным планом (часть лица или фигуры, чтобы привлечь внимание зрителей к какой-нибудь детали, примером может служить герой фильма «Приключения капитана Врунгеля», обозначенный как «спикер палаты яхтклуба и показанный в нескольких эпизодах фильмах одними толстыми губами, сжимающими сигару, и все это для того, чтобы зрители до конца фильма не догадались о том, как выглядит этот герой, то есть, чтобы сохранить его инкогнито). Создание фонов для разных сцен (ночной, дневной, разные местности, помещения и пр.) а также различные предметы, необходимые по сценарию и не изображаемые на фонах.

4. Изобразительная часть. Изготовление героев, фонов, бутафории, необходимой по сценарию.

5. Актерско-режиссерская часть. Проигрывание истории вживую. Дети исполняют роли мультяшных героев, обращая внимание на выразительность мимики и пластики героев, (желательно перед зеркалом).

6. Составление раскадровки (таблицы, куда заносятся все данные о снимающемся фильме). Разделение фильма на эпизоды. Картинка эпизода. План, которым снимается эпизод (дальний, общий, средний, крупный, сверхкрупный, деталь). Описание действия, происходящего в эпизоде. Описание звука в эпизоде (человеческая речь, музыка, шумы, голоса животных). Продолжительность эпизода (в секундах или кадрах). Описание техники анимации, применяемой в эпизоде (перекладка, рисованная, сыпучие материалы, рисование на стекле, природные материалы и пр.). Название съемочного файла в компьютере.

7. Составление фонограммы (озвучения). Запись речи. Подбор музыки, шумовых эффектов. Расчет фонограммы по времени (в секундах).

8. Съемочная часть. Предварительные этюды на движение героев, подготовка к съемкам героев, фонов, выбор техники анимации, съемки фильма по эпизодам.

Рекомендуется проводить «Открытые показы», на которые дети могут пригласить родителей, друзей, коллег – мультипликаторов. Во время проведения мероприятия важно не только продемонстрировать изготовленные детьми мультфильмы, но и организовать презентационные выступления авторов и пресс-конференции. Такая работа позволяет не только проанализировать работу студийцев, но и способствует социальному развитию юных мультипликаторов, созданию ситуации успеха и поддержание высокого интереса к работе в студии не только у детей, но и у их родителей, а это положительный авторитет студии.