Министерство образования и науки Республики Бурятия

Комитет по образованию г. Улан-Удэ

Муниципальное автономное дошкольное образовательное учреждение

комбинированного типа «Детский сад № 173 «Росинка»

**Модульная программа**

«Школа анимации»

Москвитина Ирина Юрьевна

МАДОУ «Детский сад №173

«Росинка», логопед.

Улан-Удэ 2016 г

1. **ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА**

1.1.ЧТО МОГУТ ДАТЬ ЗАНЯТИЯ МУЛЬТИПЛИКАЦИЕЙ ДЕТЯМ:

Дети XXI века растут в иных экономических, социальных и культурных реалиях. Авторы различных психологических и социологических исследований с тревогой обсуждают происходящее буквально на глазах разрушение традиционных форм детского бытия – исчезновение так называемого детского сообщества, рост приоритета раннего обучения в ущерб свободной детской игре, распад самой игры.

Но на самом деле раннее развитие зачастую сводится к обучению и накоплению различных знаний. Эмоциональная и социальная сфера ребенка, его самостоятельность, его собственное творчество при этом как бы не связываются с понятием «развитие». А ведь развитие, согласно философскому определению данного понятия, это всегда возникновение нового качества. В приложении к детскому развитию это означает появление нового отношения к миру и к другим людям, новых способностей, новых желаний, интересов, мотивов и побуждений к действию. Всё это всегда отражается и выражается в детской инициативности и самостоятельности, когда ребёнок сам что-то придумывает, создаёт, к чему-то сам стремится. Развитие ребенка происходит в его деятельности. При чём деятельность – это не только поведение (то, что человек делает руками и ногами), но и представления, желания, переживания, связанные с каким-то предметом. Создавая какой-либо предмет (материальный или идеальный) ребенок «опредмечивает» своё «Я», определяет себя, находит своё место в мире.

Ещё одна особенность воспитания современных детей – это повышенная занятость родителей. В последнее время в силу известных социальных и экономических причин работа стала отнимать практически всё время и силы родителей. Взрослые живут своей жизнью, а дети своей. Всё это приводит к отчуждению детей и взрослых, к своеобразному разрыву и взаимному отсутствию интереса. И дело тут не только в тотальной усталости родителей, но и в их оторванности от жизни ребёнка и нежелании в неё включаться. А ведь согласно основному закону развития психики ребёнка, становление внутреннего мира ребёнка происходит в его совместной жизнедеятельности со взрослым. Все высшие психические функции ребёнка – его интересы, переживания, представления, образы – складываются и первоначально существуют не внутри самого ребёнка, а в его общении со взрослым.

Следующей современной проблемой является проблема «экранных детей». Различные гаджеты прочно входят в жизнь многих малышей, начиная с первых лет жизни. В некоторых семьях, как только ребёнок научается сидеть, его сажают перед экраном. Домашний экран всё больше заменяет бабушкины сказки, мамины колыбельные песенки, разговоры с отцом. Экран становится главным «воспитателем» ребёнка. Последствия такого воспитания становятся всё более очевидными.

Первое из них – отставание в развитии речи. Дети позже начинают говорить, мало и плохо разговаривают, их речь бедна и примитивна. Однако, внешняя разговорная речь – это лишь вершина айсберга, за которой скрывается огромная глыба внутренней речи. Ведь речь – это не только средство общения, но и средство мышления, воображения, овладения своим поведением, это средство осознания своих переживаний, своего поведения, и сознания себя в целом. Если же внутренней речи (а значит и внутренней жизни) нет, ребенок остаётся крайне неустойчивым и зависимым от внешних воздействий. Он просто не в состоянии удерживать какое-либо содержание или стремиться к какой-то цели. В результате – внутренняя пустота, которую нужно постоянно пополнять извне. Явные признаки отсутствия этой внутренней речи мы можем наблюдать у многих современных детей.

Таким образом, с одной стороны, современные дети в своем развитии намного опережают своих сверстников прежних лет. Они легко управляются со сложными техническими устройствами, располагают достаточно обширными знаниями о различных сторонах жизни взрослых, смотрят много теле- и видеофильмов, имеют опыт путешествий с родителями в другие города и страны, намного раньше знакомятся с основами грамоты – чтением, письмом, счетом. Но наряду с сильными сторонами в развитии современных дошкольников отмечают и слабые. К ним они относят, прежде всего, физическое здоровье и развитие, слабость произвольной сферы, недостаточное развитие связной речи, неумение слушать и слышать другого человека, не только сверстника, но и взрослого. Сегодня к концу дошкольного возраста многие дети не достигают того уровня психологической и личностной зрелости, который необходим для успешного перехода на следующий – школьный – этап жизни. Так, познавательное развитие современных дошкольников заметно снижено. Нынешних дошкольников отличает слабость воображения, недостаточная развитость слухового восприятия и понимания, более низкий уровень речевого развития, несовершенство коммуникативных умений и навыков, своеобразие эмоционально-нравственной сферы

Проблема развития детей старшего дошкольного возраста — одна из важнейших проблем современной педагогики. В поисках методов, способствующих решению этой проблемы, я обратилась к мультипликации или, как её сейчас называют, - анимации.

Я считаю, что при грамотном педагогическом подходе, интерес ребенка к мультфильмам, стремление к созданию собственного мультипликационного продукта можно использовать в качестве средства развития познавательной, творческой, речевой активности детей дошкольного возраста.

В рамках деятельности по созданию мультфильмов естественным образом интегрируются различные виды детской деятельности: игровая, познавательно-исследовательская, коммуникативная, продуктивная.

**Преимущества мультипликации:**

* Решает проблему мотивации детей. Мультфильмы с ранних лет становятся для ребенка дверью в мир культуры, ценностей и смыслов, художественных образов, символов. Участие в создании мультфильма, включение результатов его деятельности в общий контекст повышает самооценку ребенка, его значимость, вызывает ощущение сопричастности к чему-то важному и интересному.
* Мультипликация включает в себя занятия различными видами творческой деятельности: изобразительным искусством в различных формах (живопись, графика, фотография, скульптура), литература, музыка. Что позволяет познакомиться с разными видами искусства и обучиться различным техникам, при этом, не посещая художественные, музыкальные и другие узкоспециализированные школы, и, в тоже время, имея возможность не ограничивать себя в выборе чего-то одного.
* Главный козырь мультипликации – феномен оживления персонажей. Анимация (одушевление) свойственна детскому сознанию, однако всегда воспринимается ребенком как чудо, и вызывает неподдельный восторг, как у детей, так и у взрослых, делающие первые шаги в анимации.
* Особую важность имеет достаточно быстрое получение готового продукта – мультфильма. Собственный рисунок, который кажется ребенку некрасивым, при появлении его на экране, включенным в общий контекст, начинает восприниматься ребенком совсем по-другому. Просмотр и обсуждение мультфильма дает возможность ребенку осознать себя автором.

Благодаря всему этому, складываются такие условия, при которых каждый ребенок переживает успех, самостоятельно справляясь с встречающимися трудностями на пути создания мультфильма. В целом происходит личностный рост человека, обретается опыт новых форм деятельности, развиваются способности к саморегуляции чувств и поведения, и что не мало важно - развивается творческая активность.

Кроме того, в соответствии с Федеральным государственным образовательным стандартом дошкольного образования, который предписывает развитие дошкольника в пяти образовательных областях, данная деятельность позволяет решать задачи:

* речевого развития детей (знакомство с книжной культурой, детской литературой, понимание на слух текстов различных жанров детской литературы, обогащение словаря; в ходе озвучивания мультфильма - развитие связной, грамматически правильной диалогической и монологической речи; развитие звуковой и интонационной культуры речи, фонематического слуха);
* познавательного развития (деятельность по созданию мультфильмов вызывает у дошкольников устойчивый интерес и способствует поддержанию познавательной мотивации, обеспечивает решение дошкольниками проблемно-поисковых ситуаций, способствует формированию у старших дошкольников произвольного внимания, развитию слуховой и зрительной памяти, развитию воображения и мышления дошкольников);
* художественно-эстетического развития (восприятие художественных произведений, стимулирование сопереживания персонажам произведений, самостоятельная художественная и конструктивная деятельность детей в процессе изготовления персонажей и декораций мультфильма);
* социально-коммуникативного развития (развитие общения и взаимодействия дошкольника со взрослым и сверстниками, становление самостоятельности и саморегуляции в процессе работы над созданием общего продукта – мультфильма, развитие готовности к совместной деятельности со сверстниками, формирование позитивных установок к труду и творчеству);
* физического развитие (развитие мелкой моторики рук, развитие общей моторики в процессе создания пластических этюдов)

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. Положительное воздействие анимации может стать прекрасным развивающими пособием для раскрепощения мышления, развития творческого потенциала.

Детская мультипликация – это особый вид искусства, самостоятельный и самоценный. Это возможность для ребенка высказаться и быть услышанным. Мультипликация очень близка миру детства, потому что в ней всегда есть игра, полет фантазии и нет ничего невозможного.

Можно совершить любые путешествия, всевозможные превращения, можно стать каким захочешь большим, сильным, богатым, красивым, моряком или летчиком, звездой или собакой. И эта игра помогает ребенку быть в гармонии со своим внутренним миром. Мультипликация – это универсальный многогранный способ развития ребенка в современном визуально насыщенном мире.

За время создания мультфильма ребенок может побывать в роли сочинителя, сценариста, актера, художника, аниматора и даже монтажера. То есть, он знакомится с разными видами творческой деятельности, получает много новой необыкновенно интересной информации. Это прекрасный механизм для развития творческих способностей ребенка, а также возможность определить, к какому виду деятельности ребенок имеет больше склонности или способности.

Все сказанное заставляет смотреть на мультипликацию как на благоприятную среду для создания всеобъемлющей системы комплексного образования и воспитания дошкольников.

1.2.ЦЕЛИ И ЗАДАЧИ ПРОГРАММЫ:

**Цель** - развитие познавательных, художественных и творческих возможностей ребенка через создание мультфильмов.

**Задачи**

Образовательные:

* способствовать формированию общих представлений о мультипликации и анимационном творчестве;
* обучать организовывать своё рабочее место, планировать последовательность работы над созданием мультфильма;
* обучать всем этапам создания мультфильма – (придумывание истории, сюжета, сценария; составление раскадровки – разделение анимации на эпизоды; изготовление фонов и персонажей, бутафории, необходимой по сценарию; съёмочная часть и озвучивание.);
* знакомить с разными видами искусства – изобразительной деятельностью в различных её формах (живопись, графика, фотография, скульптура), литературным творчеством, музыкой, азбукой актерского мастерства и звука;
* обучать правилам составления рассказа, используя все этапы развития сюжета (экспозиция, завязка, развитие действия и кульминация, развязка и эпилог)
* обучать различным техникам декоративно-прикладного творчества - (бумагопластика, квиллинг, оригами, папье-маше, торцевание, живопись, витраж, аппликации из бумаги и пластилина, силуэтное вырезание, коллаж, лепка и др.);
* способствовать формированию способности создания композиции кадра;
* обучать способам конструктивного взаимодействия;
* способствовать освоению новых информационных технологий, программ, необходимых для создания мультипликационного фильма;
* способствовать формированию устойчивого интереса к самостоятельному анимационному творчеству.

Развивающие:

* способствовать формированию пространственного восприятия;
* способствовать развитию мелкой моторики, координации движений;
* способствовать развитию познавательных функций - восприятия, мышления, речи, памяти, внимания;
* способствовать развитию эмоциональной сферы, умению осознавать и адекватно выражать эмоции;
* способствовать развитию творческого потенциала личности, креативных способностей, воображения, творческой активности;
* способствовать развитию коммуникативных качеств.

Воспитательные задачи:

* способствовать созданию в группе отношения сотрудничества, взаимного уважения, позитивного настроя;
* воспитывать морально-волевые качества личности: самостоятельность, инициативность, дисциплинированность;
* воспитывать в детях уверенность в себе, своих силах и возможностях;
* помогать преодолевать нерешительность и страх проявлять себя;
* воспитывать интерес как к мультипликации в целом, так и ко всем видам искусства в отдельности;
* повышать чувство значимости, дать почувствовать себя автором творческого продукта, полноценной личностью;
* побуждать ребенка к проявлению собственной творческой активности, реализации своих идей;

**Новизна программы** заключается в том, что дети занимаются новым для них видом деятельности; процесс создания мультипликационного фильма является совместным творчеством всех участников образовательного процесса: воспитателей, детей, родителей; возможности комплексного развивающего обучения детей.

**Возрастная группа:**

Эта программа разработана для детей 5-7 лет. Именно такой возраст особенно благоприятен для начала работы по введению ребенка в мир самостоятельного творчества: к этому времени за плечами ребенка уже немалый путь психического развития, он уже «накопил» многое, что может стать предпосылками художественно-эстетических творческих способностей.

Среди психологических черт, благоприятных для эстетического развития, следует назвать неотделимость эмоций и познавательных процессов – восприятия, памяти, мышления. Не менее важна и потребность ребенка оживить, наделить душой, поведением всё, что его окружает. А также, имеет большое значение и особая зоркость и впечатлительность детского взгляда, ведь ребенок со многим встречается в жизни впервые, а потому восприятие его ярко и индивидуально, обычные явления и предметы еще не стали будничными и скучными.

Особенно важно, что подобные черты ребенка складываются на фоне его обостренной эмоциональной чувствительности ко всему тому, чем мир воздействует на его органы чувств - к цвету, свету, форме, звуку, ритму и т. д. Такая повышенная чувствительность к непосредственным воздействиям окружающего мира – благоприятное условие для развития воображения. Ведь она открывает для ребенка потенциальную возможность пользоваться средствами того или другого декоративно - прикладного искусства, (в том числе работая с песком и др. сыпучими материалами), мелкой пластикой, музыкой, звуком, светом – для выражения собственного эмоционального отношения.

**Количество занятий:** 1 раз в неделю длительностью 1 час, 36 часов в год.

**Форма занятий:** групповая, подгрупповая, индивидуальная.

**Виды занятий :**

* Азбука мультипликации. На таких занятиях знакомятся с основными понятиями и терминами мультипликации, просматриваются и обсуждаются мультипликационные фильмы различных жанров, видов, выполненные в различных техниках; знакомятся с основными выразительными приёмами мультфильма, планами (дальний, общий, средний, крупный, сверхкрупный, деталь); узнают о том, кто изобрел мультипликацию, приобщаются к опыту известных мультипликаторов.
* Литературно-творческие занятия. Здесь приобретается способность выразить желаемое языком кино – это прослушивание сказок, просмотр мультфильмов, сочинение историй, стихов, сценариев, знакомство с основными законами стихосложения, и правилами составления рассказа, составление раскадровки;
* Занятия по изобразительной деятельности – это создание набросков, поиски образов героев, изготовление фонов и бутафории, необходимой по сценарию, в различных техниках декоративно-прикладного творчества - (бумагопластика, квиллинг, оригами, папье-маше, торцевание, живопись, витраж, аппликации из бумаги и пластилина, силуэтное вырезание, коллаж, лепка и др.;
* Анимация. На анимационных занятиях дети знакомятся с основными приёмами анимации, осуществляют оживление персонажей, снимают этюды в различных техниках (рисованная техника, перекладка, пластилиновая анимация, песочная анимация, stopmotion и пр.), а так же просматривают и обсуждают проделанное.
* Азбука актёрского мастерства и звука. Такие занятия предполагают не только непосредственно, само озвучивание созданного мультфильма, но и знакомство с природой и разновидностью звуков (музыка, речь, голоса животных, шумовые и звуковые эффекты, паузы), а также упражнения по сценической речи, правильной артикуляции, выразительному чтению, этюды на одушевление и перевоплощение, изучение эмоций, чувств, мимики, жестов, особенностей движения.

1.3.ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ:

* Ребенок проявляет инициативу, самостоятельность и активность в совместной деятельности по созданию мультфильма.
* Ребенок эмоционально сопереживает героям мультфильма, положительно настроен на совместную деятельность со взрослыми и детьми.
* Ребенок конструктивно взаимодействует со сверстниками, способен договариваться в процессе работы, делиться изобразительным материалом в процессе создания декораций и персонажей мультфильма, способен руководить сверстниками в процессе съемки, умеет разрешать конфликты.
* Ребенок способен выстраивать диалог со взрослыми и сверстниками в процессе сочинения сценария мультфильма, использует развернутую речь для построения высказываний, умеет отстоять свое мнение.
* Ребенок соблюдает правила игрового творческого взаимодействия, действует в соответствии с принятыми правилами работы в мультстудии.
* Ребенок обладает развитым воображением.
* Ребенок способен составить творческий рассказ, проявляет творчество в продуктивной деятельности, владеет выразительными средствами речи.
* Ребенок имеет начальные представления о процессе съемки мультфильма, о профессиях взрослых-мультипликаторов, об истории появления мультфильмов.
* Ребенок проявляет склонность к экспериментированию с изобразительными материалами.
* Ребенок владеет безопасными способами работы с компьютером, ножницами и другими инструментами-помощниками в продуктивной деятельности.
* Ребенок способен к принятию собственных решений.

**2. ТЕХНОЛОГИЧЕСКАЯ КАРТА**

2.1.ТЕХНОЛОГИЧЕСКИЕ ЭТАПЫ СОЗДАНИЯ МУЛЬТФИЛЬМА

1. Выбор темы:

Тема может родиться от общения педагога с детьми, от сиюминутной потребности разобраться в ситуации, в эмоциях или быть приурочена к празднику, памятной дате. Важно сначала обговорить с детьми, как они понимают выбранную тему, есть ли у них ассоциации с их жизненным опытом. Можно посмотреть иллюстрации, обсудить какие ассоциации вызывает эта тема.

2. Создание сценария:

На данном этапе сочиняется сказка, разрабатывается общая концепция и идея мультфильма, а также образ и характер каждого из героев. Это способствует развитию мышления, творческого воображения и инициативы детей, активизирует речь, что позитивным образом сказывается на их личностном развитии и социализации.

3.Раскадровка:

После того, как сюжет обрисован, необходимо сделать раскадровку. Раскадровка – это отображение сюжета в картинках – комикс. В раскадровке действие разбирается на отдельные сцены, из которых складывается мультфильм.

Любая сцена, которую нужно снимать, обычно включает в себя фон (изображение места происходящего действия), героев и объекты, с которыми они взаимодействуют. Анимация не получается, если нарисовать на одном изображении и героев, и место действия, и предметы. Герои двигаются, а фон статичен, так что, необходимо объяснить детям, что героев и фоны нужно рисовать отдельно.

4. Изготовление:

На этом этапе дети создают всё необходимое для дальнейшей работы по созданию мультфильма, используя различные техники прикладного творчества, что позволяет развивать креативность, пространственное и образное мышление, восприятие, мелкую моторику рук, помогает ребенку выразить себя.

5. Озвучивание:

Обычно в анимационном производстве, озвучивание мультфильма производится перед анимацией. Но так как в наших детских мультфильмах не нужна точная синхронизация звука и изображения, то голоса записываются после анимации или вместе. Озвучивание очень важный процесс, который способствует развитию не только речи, но и памяти, мышления и артистических способностей ребенка.

6. Монтаж:

Иногда мультик монтируется сразу, и дети видят результат проделанной работы сразу. Чаще бывает, когда преподаватель монтирует и озвучивает мультфильм после сессии – показывает его на следующем занятии. Если готовый мультик выкладывается на сайт, куда может зайти ребенок, то мотивация возрастает, так как ребенок может показать результат своего труда друзьям, братьям, сестрам, родителям. Или можно подарить готовый мультфильм всем участникам на диске – это поможет закрепить в памяти ситуацию успеха, самореализации, ребенок может возвращаться к просмотру не раз.

Для развития субъективной позиции детей, ощущения себя автором, важно указать имя ребенка в титрах к мультику. Еще лучше, если к титрам прилагается фотография ребенка.

7. Просмотр и обсуждение мультфильмов (лучше вместе с родителями и приглашенными гостями)

2.2.ПРИМЕРНОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| №  блока | Тема занятия | Содержание | Кол-во часов |
| 1 | Вводное. Откуда взялись мультфильмы? | Знакомство детей с историей движущегося изображения в искусстве. Первые анимационные опыты в Европе ХIХ века. Развитие анимации в России.  Просмотр первых мультфильмов и обсуждение увиденного. | 1 |
| 2 | Устройство «волшебного фонаря» | Простейшие оптические фокусы и опыты со светом. Совместное изготовление с детьми собственной модели «волшебного фонаря» для оживления нарисованной в классе картинки | 1 |
| 3 | Как делаются анимационные фокусы? | Знакомство с понятием «аттракцион» в экранных искусствах. Чем трюковые съемки и аттракционы в кино и на видео отличаются от анимационных. | 1 |
| Съемки на натуре | Съемка на натуре детей в роли моделей для элементарных анимационных фокусов. Максимально общий план съемки. Дети «летают», ходят, не отрывая ног от земли, проходят сквозь стены и т.п. | 2 |
| Занятия в студии | Съемка детей в роли моделей для более сложных анимационных фокусов – в помещении. Средний и крупный план съемки. «Изобретение» волшебной палочки: фокусы с предметами в руках, отдельными частями тела и т.п. | 2 |
| 4 | Анимация – это одушевление, оживление неживых предметов | Расширение знаний о способах движения предметов внутри кадра – аниматор может «оживить» и заставить двигаться абсолютно любой предмет, в обычной жизни совершенно неподвижный. Невозможного нет: от танца фонарного столба до громкого спора ручек в пенале. | 1 |
| Занятие на натуре (по возможности – экскурсия на природу) | Сбор природного материала – камушков, веточек, листьев и пр.  Съемка неподвижных предметов в экстерьере (столбов, деревьев, деталей школьного здания) таким образом, чтобы создать при монтаже на экране иллюзию их движения. | 1 |
| Оживление предметов, собранных на улице или из школьного портфеля | Съемка короткого коллективного мультфильма, состоящего из отдельных эпизодов, в каждом из которых каждый ученик создает свой обособленный образ из собранного на экскурсии материала или из предметов, которые у него есть при себе.  Просмотр и обсуждения результатов коллективного творчества. «Работа над ошибками» | 2 |
| 5 | Шаг за шагом | Знакомство детей с важными этапами создания мультфильма: сюжет, персонажи, декорации, озвучивание.  Обсуждение данных составляющих на примере мультфильма "Пластилиновая ворона" | 1 |
| 6 | Обратная сторона экрана. | Знакомство детей с различными техниками и материалами, из которых можно сделать мультфильм. | 1 |
| Песочные превращения. | Работа с песком и другими сыпучими материалами, особенности песочной анимации. | 1 |
| Рисованная анимация и особенности съемки | Знакомство с рисованной техникой и перекладкой. Рисование героев, вырезание, скрепление подвижных частей. | 2 |
| Пластилиновая анимация и особенности съемки | Дети осваивают на практике способы работы с цветным пластилином, по ходу занятия придумывают героев и сюжет, снимают наиболее удавшиеся идеи. | 2 |
| 7 | Персонаж – это кто? | Дети придумывают образ своего героя, его характер, внешний вид. Придумывают ему имя и историю про него. Дети самостоятельно делают героя в выбранной технике. | 2 |
| Оживление и озвучивание персонажа. | Дети узнают как можно изменить мимику лица героя, как он двигается. Учат его ходить, двигать руками и головой. Покадровая съемка героя. Озвучивание персонажа. | 2 |
| Просмотр созданного мультфильма и обсуждение. | Демонстрация готового маленького бессюжетного мультфильма. Обсуждение, «работа над ошибками». | 1 |
| 8 | Урок юных писателей – учимся сочинять. | Знакомство с этапами  развития сюжета (экспозиция, завязка, развитие действия и кульминация, развязка и эпилог)  -упражнение "Составление рассказа по картинке" | 1 |
| Я - сценарист | Дети придумывают свой сюжет мультфильма. Работают по выбору самостоятельно, парами или группой. | 2 |
| Раскадровка. | Дети знакомятся с правилами раскадровки, Составляют раскадровку ( таблицу, куда заносятся все данные о снимающемся фильме) на свой сюжет. | 2 |
| 9 | Декорации. Построим волшебный мир. | Дети изготавливают декорации, фоны, героев к своему мультфильму. | 2 |
| 10 | Камера, мотор! | Знакомство детей с приборами, необходимыми для съёмки, обучение техники безопасности работы. Съемка мультфильма. | 3 |
| 11 | Говорим и показываем! | Дети проявляют свои актерские способности: выразительно читают авторский текст, придумывают шумовые эффекты. Монтаж фильма. | 2 |
| 12 | Фильм! Фильм! Фильм! | Демонстрация и обсуждение готового продукта. | 1 |

**3.УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ**

3.1.ОБОРУДОВАНИЕ И МАТЕРИАЛЫ:

1. Цифровой фотоаппарат (может быть использована видеокамера с функцией покадровой съемки).

2. Штатив, на который крепится фотоаппарат и обычный штатив треножник.

3. Мультстанок (специальный стол, имеющий верхний ярус с вложенным листом из оргстекла - для персонажей и нижний ярус из фанерного листа или двп для фонов).

4. Лампы дневного света с подвижным механизмом, изменяющим направление освещения, расположенные с двух сторон от мультстанка.

5. Компьютер с программой для обработки отснятого материала.

6. Подборка музыкальных произведений (для звукового оформления мультфильма).

7. Диктофон или микрофон, подключенный к компьютеру для записи голоса (звуковое решение мультфильма).

8. Художественные и иные материалы для создания изображений (бумага, краски, кисти, карандаши, фломастеры, ножницы, проволока и другие).

9. Диски для записи и хранения материалов.

10. Устройство для просмотра мультипликационных фильмов. Это могут быть: DVD-проигрыватель, проектор с экраном или монитор компьютера.

**Приложение1.**

Список литературы:

1. Анофриков П., Тихонова Е. Представляем детскую анимационную студию // Искусство в школе. – 2002. - № 1

2. Асенин С. В. Волшебники экрана: Эстетические проблемы современной мультипликации. – М.: Искусство, 1974

3. Асенин С. В. Мир мультфильма: Идеи и образы мультипликации. – М.: Искусство, 1986

4. Асенин С. В. Мультипликационное кино // Кино: Энциклопедический словарь. – М.: Советская энциклопедия, 1987

5. . «Анатомия и создание образа персонажа в анимационном фильме» (учебное пособие), Москва, 2005 г.

6. Бабиченко Д. Н. Искусство мультипликации. – М.: Искусство, 1964

7. Выготский Л.С., «Педагогическая психология», Москва, 1992 г.

8. Выготский Л.С., «Психология искусства», Москва, 1992 г.

9. Джанни Родари. Грамматика фантазии, (перевод с итальянского Ю.А.Добровольской). - М.: "Прогресс", 1978

9. Красный Ю.Е., Курдюмова Л.И., «Мультфильм руками детей», Москва, «Просвещение», 1990г.

10. Мелик-Пашаев А.А., Новлянская З.Н., «Художник в каждом ребенке», «Просвещение», Москва, 2009г.

11. Мелик-Пашаев А.А., Новлянская З.Н., Адаскина А.А., Чубук Н.Ф., «Художественная одаренность детей, ее выявление и развитие», Дубна, «Феникс+»

12. «Мультипликационный фильм», А.А. Волков , Москва, 1974 г.

13. Попова К.С. -"Факультет анимации. Основы предметной анимации". Образовательная программа, г. Красноярск, МОУ ДОД ЦДОД «Радиотехник», 2010г.

14. Ривина Е., Матвеева О. Праздник мультипликации // Обруч. – 2001. - № 2

15. Сазонов А.П.- "Изобразительная композиция и режиссерская раскадровка рисованного фильма", Москва, 1960 г..

16. Смолянов Г.Г - "Кукольный персонаж на съемочной площадке". Учебное пособие.-М., ВГИК. 1984.г

17. Сергеева Т. Третий международный фестиваль экранного творчества детей // Искусство в школе. – 2002. - № 4

18. Сказка как источник творчества детей: Пособие для педагогов дошк. учреждений / Науч. рук. Ю. А. Лебедев. – М.: Гуманит. изд. центр ВЛАДОС, 2001.

19. Халатов Н. Мы снимаем мультфильмы / Н. Халатов. – М.: Молодая гвардия, 1989г.

20. Хитрук Ф.С., «Профессия – аниматор», Москва, 2008 г.

Интернет-ресурсы:

1. <http://multtherapy.ru>.
2. <http://multterapy.livejournal.com>.
3. <http://наше-подмосковье.рф/projects/5419/>.
4. <http://imapress.spb.ru/family/family_7118.html>.
5. <http://plast.me/>
6. <http://stranamasterov.ru/>
7. <http://kormetr.ru>

**Приложение2.**

Глоссарий

Аниматик – анимированная раскадровка, включающая основные монтажные приемы будущего фильма: расположение объектов в кадре, движение камеры и т.п., и отснятая в хронометраже будущих сцен, с репликами.

Анимация (от фр. animation) – оживление, одушевление. Слова «Мультипликация» и «Анимация» в современном русском языке нередко используются в качестве синонимов, несмотря на различное происхождение этих слов и их значений (денотатов). При этом в профессиональных кругах второе преобладает, будучи частью международного профессионального жаргона, таких понятий как аниматик и т.п.

Компоновка – ключевая фаза мультипликата, определяющая характер и направление движения.

Лимитированная анимация – анимация, в которой используется как можно больше повторов уже сделанных фаз и в большем объеме используется статика. Как правило, в такого рода фильмах на секунду экранного времени затрачивается не более 6 рисунков. Лимитированная анимация требует такого же мастерства от одушевителя, как и классическая (т.е. максимально детализированная), поскольку здесь приходится создавать иллюзию действия самыми экономными средствами.

Мультипликат – ключевые компановки, которые создает художник-мультипликатор (аниматор).

Мультипликация (от лат. multiplicatio – умножение, увеличение, возрастание, размножение) – технические приёмы получения движущихся изображений, иллюзий движения и/или изменения формы объектов (морфинг) с помощью нескольких или множества неподвижных изображений и сцен.

Мультстанок – специальным образом оборудованная кинокамера и съемочной стол, где последовательно монтируются и снимаются в ярусах и слоях кадры анимации.

Перекладка – технология анимации, в основе которой лежит плоская марионетка. Персонажи вырезаны из плотной бумаги, целлулоида, двигаются (анимируются) непосредственно под камерой.

Пиксилляция – собранное заново по кадрам с новым таймингом и от этого ставшее условным движение живого актера.

Раскадровка – последовательность рисунков, определяющих монтажные планы.

Статика – наиболее устойчивое положение персонажа, которое можно держать в кадре длительное время. Несет функцию точки в предложении. Рисунок, предназначенный для статики, делается обычно с большей тщательностью, чем остальные фазы.

Тайминг – английское слово «timing» не имеет аналога в русском языке. Оно может означать темпоритм, синхронизацию, хронометраж. В анимации его следует понимать как расчет движения во времени и пространстве. Это та часть одушевления, которая придает движению смысл. Основные принципы тайминга в анимации: 1. Точная мизансценировка и композиция кадра. 2. Расчет времени на подготовку зрителя к предстоящему событию, на само действие и затем на реакцию зрителя на это событие.

Тотальная анимация – анимация, в которой в каждом кадре перерисовываются не только персонажи, но и фон. Каждая картинка рисуется полностью.

Фаза – промежуточное положение между компоновками.

Фазовка – создание промежуточных фаз движения.

Черновой мультипликат – мультипликат до прорисовки.

Экспозиционный лист (ExposhureList) – табличная форма, передающая последовательность фазованных рисунков, слоистое построение сцены, синхрон со звуковыми фразами, работу камеры, служебные пометки и т.д. Один из основных подписываемых и утверждаемых документов. Определяет, какие элементы сцены подлежат сканированию и закраске, в каких кадрах они расположены и какие слои собой представляют, как должна вести себя камера и т. д. На многих американских мультстудиях пользуются листами, вмещающими 96 кадров (4 секунды). При работе для ТВ, где скорость проекции 25 кадра в секунду, применяют листы в 100 кадров. В советских и российских студиях экспозиционный лист рассчитан на 52 кадра, что равно 1 метру кинопленки