Государственное бюджетное общеобразовательное учреждение Самарской области средняя общеобразовательная школа-интернат № 5 с углубленным изучением отдельных предметов «Образовательный центр «Лидер» города Кинеля городского округа Кинель Самарской области

Утверждена
приказом ГБОУ СОШ № 5
«ОЦ «Лидер» г.о. Кинель
№409-ОД от 31 августа 2016 г.
Директор В.С.Тепаев

Рассмотрена и рекомендована
к утверждению
научно-методическим советом
(Протокол №1 от 30 августа 2016 г.)
Председатель С.Г. Куприянова

Рабочая программа
по внеурочной деятельности для 5-6 класса
“Мультипликация”
на 2016 – 2017учебный год
(1 час в неделю, за год 34 часа)

Составлена
учителем информатики и ИКТ
Ереминой Г.Д.

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Данная программа предназначена для организации внеурочной деятельности по общекультурному и художественно-эстетическому направлениям в 1-4 классах, разработана с учетом Концепции духовно-нравственного воспитания российских школьников, Федерального государственного образовательного стандарта второго поколения и нормативно-правовых требований к внеурочной деятельности, утвержденным СанПиН, направлена на формирование готовности и способности обучающихся к саморазвитию, мотивации к обучению и развитию их творческих способностей

ЦЕЛИ ПРОГРАММЫ:

1. Воспитание личности творца, способного осуществлять сво
2. и творческие замыслы в области разных видов искусства.
3. Формирование у обобучающихся устойчивых систематических потребностей к саморазвитию, самосовершенствованию и самоопределению в процессе познания искусства, истории, культуры, традиций.
4. Развитие природных задатков и способностей, помогающих достижению успеха.

ЗАДАЧИ ПРОГРАММЫ:

1. Расширить представления о мультипликации.
2. Научить правильно использовать термины, формулировать определение понятий, используемых в опыте мастеров мультипликации.
3. Развивать навыки работы обобучающихся с различными материалами и в различных техниках.
4. Реализовать духовные, эстетические и творческие способности обучающихся, развивать фантазию, воображение, самостоятельное мышление;
5. Воспитывать художественно – эстетический вкус, трудолюбие, аккуратность.

ПРИНЦИПЫ ОБУЧЕНИЯ:

1. Тематический принцип планирования учебного материала, который отвечает задачам нравственного и эстетического воспитания обучающихся, учитывает их интересы и возрастные особенности.
2. Принцип доступности.
3. Принцип систематичности и последовательности формирования умений, знаний и навыков.
4. Принцип наглядности.
5. Принцип сочетания различных методов, форм и средств обучения.
6. Принцип прочности и осознанности, приобретенных знаний.

ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ОБУЧЕНИЯ:

Освоение детьми программы внеурочной деятельности по художественно-эстетическому направлению направлено на достижение комплекса результатов в соответствии с требованиями Федерального Государственного Образовательного Стандарта. Данная рабочая программа обеспечивает

достижение обучающимися следующих личностных, метапредметных и предметных результатов.

ЛИЧНОСТНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ:

- познание мира через образы и формы мультипликации;
- формирование художественного вкуса как способности чувствовать и воспринимать искусство мультипликации;
- навык самостоятельной работы и работы в группе при выполнении практических творческих работ;
- ориентации на понимание причин успеха в творческой деятельности; способность к самооценке на основе критерия успешности деятельности;
- возможности реализовывать творческий потенциал в собственной художественно-творческой деятельности, осуществлять самореализацию и самоопределение личности на эстетическом уровне;
- умение объективно оценивать собственную художественную деятельность, сравнивая ее с работой одноклассников;
- формирование коммуникативной компетентности в общении и сотрудничестве со сверстниками, взрослыми в процессе образовательной, творческой деятельности;
- воспитание патриотизма, любви и уважения к Отечеству, народной мудрости; - умение выражать свое отношение, давать эстетическую оценку художественным произведениям.

МЕТАПРЕДМЕТНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ:

- формирование навыков самостоятельной работы при выполнении практических творческих работ;
- умение организовывать учебное сотрудничество и совместную деятельность с учителем и сверстниками; работать индивидуально и в группе;
- умение соотносить свои действия с планируемыми результатами,
- умение оценивать правильность выполнения учебной задачи, собственные возможности ее решения;

Регулятивные:

- выбирать художественные материалы, средства художественной выразительности для создания творческих работ, решать художественные задачи;
- учитывать выделенные ориентиры действий в новых техниках, планировать свои действия;
- осуществлять итоговый и пошаговый контроль в своей творческой деятельности;
- вносить необходимые коррективы в действие после его завершения на основе оценки и характере сделанных ошибок;
- самостоятельно адекватно оценивать правильность выполнения действия и вносить коррективы в исполнение действия, как по ходу его реализации, так и в конце действия;
- осуществлять поиск информации с использованием литературы и средств массовой информации;
- отбирать и выстраивать оптимальную технологическую последовательность реализации собственного или предложенного замысла.

Познавательные:

- представлять место искусства мультипликации в жизни человека и общества;
- приобретать и осуществлять практические навыки и умения в художественном творчестве;
- осваивать особенности художественно – выразительных средств, материалов и техник;
- развивать художественный вкус как способность чувствовать и воспринимать многообразие видов и жанров мультипликации;
- развивать фантазию, воображение, художественную интуицию, память;
- развивать критическое мышление, в способности аргументировать свою точку зрения по отношению к различным произведениям искусства мультипликации;
- создавать и преобразовывать схемы и модели для решения творческих задач;

Коммуникативные:

- сотрудничать и оказывать взаимопомощь, доброжелательно и уважительно строить свое общение со сверстниками и взрослыми
- формировать собственное мнение и позицию;
- задавать вопросы, необходимые для организации собственной деятельности и сотрудничества с партнером;
- адекватно использовать речь для планирования и регуляции своей деятельности;

В результате занятий у обучающихся должны быть развиты такие качества личности как умение замечать красивое, аккуратность, трудолюбие, целеустремленность.

ФОРМЫ КОНТРОЛЯ:

- выставки, презентации
- индивидуальные работы
- коллективные игры

КРИТЕРИИ КОНТРОЛЯ:

- знать основные жанры, виды, историю мультипликации; - узнавать отдельные выдающиеся произведения мультипликации и называть их авторов;
- находить в прессе информацию о мультфильмах;
- уметь применять средства художественной выразительности в изобразительной деятельности;
- уметь организовать выставку работ по определѐнной теме и уметь провести экскурсию по ней.

ПРЕДПОЛАГАЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ:

Обучающиеся должны знать и уметь:

- иметь начальные знания по жанрам и видам мультипликации;

- знать историю мультипликации, выдающихся мультипликаторов и их мультфильмы;
- уметь отличать различные виды искусства, жанры и техники выполнения;
- уметь работать как самостоятельно, так и в коллективе;
- совершенствоваться и творчески использовать свои умения и навыки;
- правила безопасности труда;
- уметь красиво, выразительно эстетически грамотно оформить выполненную работу.

ОСНОВНЫЕ ФОРМЫ И МЕТОДЫ РАБОТЫ:

В процессе занятий используются различные формы занятий: традиционные, комбинированные и практические занятия; индивидуальная деятельность и выставки творческих работ.

Принципы, лежащие в основе программы:

- доступности;
- наглядности (иллюстративность, наличие проектора, наличие дидактических материалов);
- демократичности и гуманизма;
- научности.

В **основу курса положены:**

- тематический принцип планирования учебного материала, что отвечает задачам нравственного, трудового и эстетического воспитания школьников, учитывает интересы детей, их возрастные особенности;
- обучение в порядке постепенного усложнения – от выполнения отдельных тренировочных упражнений по «оживлению» на экране самых простых предметов до изобретения новых анимационных техник, от упражнений с наиболее простыми экранными движениями до сложных постановочных композиций, использующих всю глубину и объем экранного пространства. Таким образом, ребѐнок постепенно поднимается по ступенькам знаний, отталкиваясь от того, чему он уже научился.
- построение занятий согласно логике творчества – от постановки творческой задачи до достижения творческого результата. Таким результатом может быть как полностью готовый для просмотра полноценный мультфильм так и отдельные вторческие работы, создаваемые в ходе его подготовки: литературная основа (крошечное стихотворение, сказка, драматургический этюд), создание образов отдельных персонажей, создание фона или пространства, в котором действуют персонажи, подготовка звукового оформления будущего фильма (исполнение песни или подбор уже записанного музыкального сопровождения, озвучивание речи персонажей и т.п.). На каждом занятии должно происходить волшебство – открытие чего-то нового для каждого ребѐнка – в зависимости от того, чему посвящено занятие. Но творческий итог должен быть.
- взаимосвязь развития творческих и познавательных способностей обучающихся. Реализация данного принципа предполагает коррекцию и развитие памяти, внимания, речи, восприятия, воображения, мышления детей наряду с развитием их творческих способностей.

Огромную роль в развитии познавательной сферы играет придумывание новых сюжетов и техник исполнения для очередного мультфильма. Работа над мультфильмом (создание нового мира, самих персонажей, их «оживление» на экране, работа над выразительностью речи, характерами героев и пр.) способствует развитию словарного запаса, фонетико-фонематического восприятия, произвольного внимания, памяти, восприятия, мышления, воображения школьников.

- построение занятий таким образом, чтобы в активной работе могли участвовать все ученики. Это достигается несколькими путями: работой группы как единого организма, делением всех детей на малые творческие группы, выполнение индивидуальных заданий.

- построение занятий таким образом, чтобы дети имели возможность сменить типы и ритмы работы, т.е. чередовались покой и движение, тишина и оживление, интеллектуальная и физическая деятельность, ведь человек представляет собой единство физического и психического. Игнорирование той или иной составляющей в процессе обучения ведѐт к деформации всей органики развития личности ребѐнка.

- использование различных анимационных техник: рисованная анимация, техника перекладки, пластилиновая и песочная анимация, техника стоп-моушен, которая позволяет сделать «героями» мультфильма все что угодно: предметы из школьного портфеля, камни, листья и шишки, найденные на улице, любимые игрушки, принесенные из дома и даже самих юных аниматоров – т.е. фигуры людей.

Программа Студии мультипликации предназначена для детей младшего школьного возраста и рассчитана на 4 года обучения:

- первый год обучения – обучающиеся первого класса (33 часа);
- второй год обучения – обучающиеся второго класса (34 часа);
- третий год обучения – обучающиеся третьего класса (34 часа);
- четвѐртый год обучения – обучающиеся четвѐртого класса (34 часа).

Содержание работы:

~~1 год обучения~~ Азы мультипликации. В ходе знакомства с программой пробуются «на вкус» все основные анимационные техники, начиная от самых

крупных – фигур самих детей, до самых мелких – круп и песчинок, передвижение которых на мульт-столе может создавать очень красивые анимационные композиции. Работа над сверхкороткими бессюжетными мультфильмами, в которых происходит только одно какое-то интересное движение. Схема работы: одно занятие – один мультфильм. Все занятия обособлены друг от друга и нанизываются на учебный курс как бусины.

2 год обучения

Азы «драматургии». Дети должны научиться применять уже знакомые техники для экранизации общеизвестных сюжетов – песенок, сказок, считалок. Цикл занятий второго года является календарно-тематическими, т.е. мультфильмы готовятся и снимаются к определенным праздникам (Новый год) или посвящены определенным темам, одно занятие логически вытекает из другого и все они взаимосвязаны между собой.

~~3 год обучения~~ Азы кинопроизводства. Углубление знаний об анимации и драматургии выражается в том, что дети уже не используют готовые сюжеты

и не копируют ранее придуманные техники, а предлагают для съемки собственные истории и свое видение для их воплощения на экране. Работа над индивидуальными проектами в группах. Один ученик как автор своего мультфильма может привлекать других детей на роли оператора, аниматора и так далее. И одновременно сам может помогать в разных качествах другим ученикам осуществлять их индивидуальные проекты.

~~4 год обучения~~ Расширение репертуара. Увеличение длины фильмов. Свободное владение основными анимационными техниками. По итогам курса –

изготовление общими усилиями группы обучающихся большого полноценного мультфильма, представляющего самостоятельную эстетическую ценность.

Ожидаемые результаты:

В основу изучения искусства мультипликации положены ценностные ориентиры, достижение которых определяются воспитательными результатами. Воспитательные результаты внеурочной деятельности оцениваются по трѐм уровням.

Первый уровень результатов (1 год) — приобретение школьником социальных знаний (об общественных нормах, устройстве общества, о социально одобряемых и неодобряемых формах поведения в обществе и т. п.), первичного понимания социальной реальности и повседневной жизни.

Для достижения данного уровня результатов особое значение имеет взаимодействие ученика со своими учителями как значимыми для него носителями положительного социального знания и повседневного опыта.

Второй уровень результатов (2-3 год) — получение школьником опыта переживания и позитивного отношения к базовым ценностям общества (человек, семья, Отечество, природа, мир, знания, труд, культура), ценностного отношения к социальной реальности в целом.

Для достижения данного уровня результатов особое значение имеет взаимодействие школьников между собой на уровне класса, школы, то есть в защищенной, дружественной просоциальной среде. Именно в такой близкой социальной среде ребѐнок получает (или не получает) первое практическое подтверждение приобретѐнных социальных знаний, начинает их ценить (или отвергает).

Третий уровень результатов (4 год) — получение школьником опыта самостоятельного общественного действия. Только в самостоятельном общественном действии, действии в открытом социуме, за пределами дружественной среды школы, для других, зачастую незнакомых людей, которые вовсе не обязательно положительно к нему настроены, юный человек действительно становится (а не просто узнаѐт о том, как стать) социальным деятелем, гражданином, свободным человеком. Именно в опыте самостоятельного общественного действия приобретается то мужество, та готовность к поступку, без которых немыслимо существование гражданина и гражданского общества.

УЧЕБНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН

1 год обучения

№	Тема занятия	Количество часов		
		на тему	теория	практика
1	Вводная часть. Откуда взялись мультфильмы?	2	1	1
2	Как делаются анимационные фокусы?	5	1	4
3	Как мусор превращается в красоту?	5	1	4
4	Такие важные мелочи	5	1	4
5	Живая линия (графика)	4	1	3
6	Разноцветные кляксы (живопись)	4	1	3
7	Объемные фигуры (пластилин)	4	1	3
8	Экранизация детской считалочки или песенки	4	0,5	3,5
	Всего	**33**	**7,5**	**25,5**

Содержание 1 этапа

1. *Знакомство.*

Знакомство детей с историей возникновения анимации. Первые аллюзии движения, воспроизводившиеся еще в древнем Египте и древней Греции. Устройство «волшебного фонаря» XIX века.

ПРОСМОТР первого русского мультфильма «Война рогачей и усачей» (1912 год).

ПРАКТИЧЕСКАЯ РАБОТА: изобретение своего «волшебного фонаря» и оживление картинки с его помощью.

2. *Анимационные фокусы.*

Знакомство с понятием «трюковая съемка». Изобретение «своей» волшебной палочки.

ПРОСМОТР: мультипликационных рекламных роликов и музыкальных клипов из интернета, содержащих яркие аттракционы. Техника безопасности.

ПРАКТИЧЕСКАЯ РАБОТА: съемка и монтаж самых простых анимационных трюков: дети «летают», превращаются один в другого, «проходят» сквозь стены и тому подобное.

3. *«Оживление» собранных на улице листьев, шишек, камушков и пр.*

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.

ПРОСМОТР: мультфильм «Варежка» (1967 г. Союзмультфильм) и фильмы Яна Шванкенмайера с оживающими предметами. (Например, «Игра с камнями», 1965 г.)

ПРАКТИЧЕСКАЯ РАБОТА: Развитие умения покадрового движения малых предметов на мульт-столе.

4. *Песок, крупа и пальчиковые способы рисования*

Знакомство с особенностями песочной анимации.

ПРОСМОТР: мультипликационных работ московских детских студий.

ПРАКТИЧЕСКАЯ РАБОТА: Этюдный тренаж. Обучение приѐмам работы с сыпучими материалами. Работа уже не только с готовыми формами действительности, но создание своих новых форм из песка, манки и других круп. Разводы пальцами и ладошками по поверхности сыпучих мелко-фактурных материалов.

5. *Работа с линией*

Понятие о разнообразии выразительных характеристик линии и точки. Азы сцено-движения, виды линий в природе и технике. Характеристика карандашей, угля, мелков, фломастеров и т.п.

ПРОСМОТР мультфильмов Жоана-Пабло Сарамельи и анимационных граффити на стенах из интернета

ПРАКТИЧЕСКАЯ РАБОТА: коллективный мультфильм, выполненный мелом на доске или на асфальте (при хорошей погоде). Индивидуальные графические работы.

6. *Работа с цветом*

От общего к частному – цветовые пятна с графической дорисовкой деталей. Игры на смешение цветов. Цвет в природе. Цвет и настроение. Цвет и музыка.

ПРОСМОТР: мультфильм «Голубой щенок» (Союзмультфильм, 1976 год), отрывки из фильмов А. Петрова.

ПРАКТИЧЕСКАЯ РАБОТА: Коллективный мультфильм из набора цветовых пятен и разводов краски на стекле. Индивидуальные работы с превращение цветовых клякс в мультипликационных персонажей.

7. *Работы с объемный изображением.*

Понятие о пластилиновой анимации. Работа с однотонной массой для лепки и цветным пластилином. Использование проволоки для каркаса и других мелких предметов, которые можно «вживить» в пластилин.

ПРОСМОТР: отрывков из пластилиновых мультфильмов Татарского и несколько фильмов-победителей с последних фестивалей стоп-моушен анимации.

ПРАКТИЧЕСКАЯ РАБОТА: коллективный мультфильм: сюжет дети придумывают вместе по ходу занятия и тут же воплощают свои идеи в пластилине, учитель снимает наиболее удавшиеся идеи для последующего монтажа.

8. *Итоговый мультфильм*

Выбор песенки, считалочки и любого другого простого и всем известного источника для экранизации. Обсуждение сценария. Распределение и пробы ролей (понятие о мультипликационных профессиях (аниматор, режиссѐр, художник, оператор, монтажер и др.).

ПРОСМОТР: несколько разных мультфильмов на одну и ту же тему (пример того, как по-разному можно изобразить один и тот же текст)

ПРАКТИЧЕСКАЯ РАБОТА: изготовление коллективного мультфильма-экранизации.

КАЛЕНДАРНО-ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ

5 класс

№	Тема занятия	Содержание	Количество часов		
			Вид дея-тельности	теория	практика
1	Вводное занятие. Откуда взялись мультфильмы?	Знакомство детей с историей движущегося изображения в искусстве. Первые анимационные опыты в Европе XIX века. Развитие анимации в России. *ПРОСМОТР:* первый русский мультфильм 1912 года (20 минут) + краткое обсуждение увиденного	Игровая Познавательная	0,5	0,5
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	Игровая Познавательная Трудовая	0,5	0,5
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. Почему люди не летают? *ПРОСМОТР:* рекламных роликов и музыкальных клипов из интернета, содержащих яркие мульт-аттракционы	Игровая Познавательная	0,5	0,5
4-5	Занятия на свежем воздухе (на территории вокруг школы, по возможности на природе, в крайнем случае	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. После двух практических занятий в классе идет просмотр и	Игровая Креативная	0,5	1,5

	– в большом школьном холле или спортзале)	разбор смонтированного учителем материала (20 мин)			
6-7	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. После двух практических занятий в классе идет просмотр и обсуждение смонтированного учителем материала (20 мин)	Игровая Креативная	0,5	1,5
8	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. *ПРОСМОТР*: мультфильм «Варежка» или отрывки из фильмов Яна Шванкенмайера с оживающими предметами. (20 мин)	Игровая Познавательная	0,5	0,5
9	Занятие на натуре (по возможности – экскурсия на природу, на крайний случай – школьный двор)	Сбор на территории вокруг школы природного материала – камушков, веточек, листьев и пр. Съемка неподвижных предметов в экстерьере (столбов, деревьев, канализационных люков, деталей школьного здания) таким образом, чтобы создать при монтаже на экране иллюзию их движения	Игровая Познавательная Трудовая		1
10	Занятие в студии	Просмотр снятого накануне материала, обсуждения	Игровая Креативная	0,5	0,5

		механизма зрительной иллюзия. Аукцион идей для сюжета, который можно было бы снять на следующем занятии			
11-12	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»	Игровая Креативная	0,5	1,5
13	Как превратить песок в воду?	Знакомство с особенностями песочной анимации. *ПРОСМОТР*: мультипликационных работ московских детских студий.	Игровая Познавательн ая	0,5	0,5
14	Работа с песком	Индивидуальная работа в малой форме (песок на листе бумаги А4) Дети пробуют рисовать по песку пальцами, ладошками, насыпать песок по контуру и просто на чистый лист	Игровая Креативная		1
15	Работа с манной крупой	Коллективная работа «по очереди» на общем черном противне, засыпанном манной крупой. Лучшие идеи снимаются на камеру для последующего монтажа.	Игровая Креативная		1
16	Работа с более крупными крупами, мелкой галькой, сухоцветами	Индивидуальная работа в малой форме (песок на листе бумаги А4) со смешанной фактурой. Лучшие идеи снимаются на камеру для последующего монтажа.	Игровая Креативная		1
17	Волшебные точки – пиксели.	Знакомство с особенностями движения на экране персонажей, состоящих из мелких фрагментов	Игровая Креативная Познавательн	0,5	0,5

		– мозаики, вышивки крестом и т.п. Превращение горстки мелко изорванной бумаги в разных персонажей, их «оживление» на мульт-столе	ая		
18	Графика в анимации	Понятие о разнообразии выразительных характеристик линии и точки. Характеристика карандашей, угля, мелков, фломастеров и т.п. Виды линий в природе и технике. Линии и точки в пространстве танца: этюд-упражнение из основ сцено-движения «нарисуй своим телом в воздухе линию» *ПРОСМОТР* мультфильмов Жоана-Пабло Сарамельи и анимационных граффити на стенах из интернет	Игровая Познавательная Проблемно-ценностное общение	0,5	0,5
19	Контур и его заполнение (точка-точка-запятая…)	Дети обводят на доске белым мелом контуры различных предметов и анимируют их. Коллективный мультфильм про нарисованного человечка	Игровая Познавательная Креативная		1
20	Силуэт	Деты вырезают по контуру силуэты из бумаги. Изучают выразительность движения темного силуэта за белой ширмой. Коллективный мультфильм в стиле «театра теней».	Игровая Креативная		1
21	Мелки – не просто детская забава:)	Разноцветные мелки. Рисуем в классе на доске или на натуре на асфальте или бетонной стене. Коллективное творчество и индивидуальные работы. Наиболее интересные снимаются.	Игровая Креативная		1
22	Живопись в анимации	Просмотр собственного мультфильма с последнего занятия и анализ роли цвета в изобразительной силе воздействия мультфильма. Цвет в природе. Цвет и настроение. Цвет и музыка. *ПРОСМОТР*: мультфильм	Аналитическая Познавательная	0,5	0,5

		«Голубой щенок» (Союзмультфильм, 1976 год)			
23	Кляксография	Дети учатся смешивать цвета и дорисовывать цветовым пятнам детали, превращающие их в персонажей. Совместными усилиями анимируют пятно краски на стеклянной поверхности мульт-стола.	Игровая Креативная		1
24	Пробуем краски на ощупь	Просмотр результатов коллективного творчества, снятого на прошлом занятии. Анализ. Сравнение с отрывками из фильмов А. Петрова, нарисованных мокрыми красками на стекле. Коллективная работа – изготовление из разводов красок и анимация «морских волн» на стекле мульт-стола	Аналитическая Креативная	0,5	0,5
25	Чем компьютерная флэш-анимация отличается от рисованной руками?	Коллективная работа на компьютере. Понятие «заливки» контура однородным цветом, используемое в компьютерной анимации. Анализ знакомых детям мульт-сериалов. Закрашивание детьми контуров любимых мульт-героев «вручную» с использование компьютерной палитры.	Игровая Креативная		1
26	Объемные фигуры в анимации	Знакомство с кукольной и пластилиновой анимацией союзмультфильма. ПРОСМОТР: отрывков из пластилиновых мультфильмов Татарского.	Игровая Познавательная	0,5	0,5
27	Кто прячется в комке глины?	Работа в парах: один придумывает персонажа, а другой вылепливает его из куска бесцветной массы для лепки. Съемка этапов превращения бесформенного куска в персонажа и обратно.	Игровая Креативная		1
28	Работа с цветным	Дети осваивают на практике способы работы с цветным	Игровая Креативная		1

	пластилином	пластилином: - его можно «намазывать» тонким слоем на бумагу, заготовленный силуэт или на вылепленную из бесцветной массы объемную фигуру; - можно использовать проволоку, веточки и другой подручный материал для вживления в пластилин и придания ему форы; - можно смешивать цвета			
29	Коллективная пластилиновая сказка	Сюжет дети придумывают вместе по ходу занятия и тут же воплощают свои идеи в пластилине, учитель снимает наиболее удавшиеся идеи для последующего монтажа.	Игровая Креативная		1
30	Итоговый мультфильм первоклашек	Выбор песенки, считалочки и любого другого простого и всем известного источника для экранизации. Обсуждение сценария. Распределение и пробы ролей (понятие о мультипликационных профессиях (аниматор, режиссѐр, художник, оператор, монтажер и др.) ПРОСМОТР нескольких разных мультфильмов с одним литературным источником.	Игровая Познавательная Худ-ое творчество	0,5	0,5
31-32	Работа над мультфильмом	Поэтапная работа над изготовлением материала и съемкой мультфильма	Трудовая Креативная		2
33	ПРЕМЬЕРНЫЙ ПОКАЗ (желательно присутствие гостей: одноклассников, родителей и других желающих)	Просмотр итогового мульт-фильма и лучших мульт-этюдов по итогам года. Открытое голосование и выбор лучших работ. Награждение авторов-победителей. Общее чаепитие	Развлекательная Социальная		1
	Всего		**33**	**7,5**	**25,5**

2 год обучения

№	Тема занятия	Количество часов		
		на тему	теория	практика
1	Экология в мультипликации	4	0,5	3,5
2	Анимация-перекладка. Совмещение плоских слоев на мульт-столе. Тема – «Школа» или «Спорт». Мульт-фестивали	4	0,5	3,5
3	Коллективный «полнометражный» (2-3 мин.) мультфильм к Новому году и Рождеству.	8	0,5	7,5
4	«Сердечная» анимация	5	0,5	4,5
5	Из чего только сделаны мальчики? А девочки?	5	0,5	4,5
6	Пасхальный мульт-фестиваль	4	0,5	3,5
7	Дорогами Великой Победы	4	1	3
	Всего	**34**	**7**	**27**

Содержание 2 этапа

1.*Экология.*

Мир вокруг нас. Общество и природа.

ПРОСМОТР: лучшие социальные и экологические анимационные ролики из интернета. *ПРАКТИЧЕСКАЯ РАБОТА:* Участие детей в эколого-социальной международной акции «Всемирная уборка. СДЕЛАЕМ!» (в 2012 году в России день проведения – 15 сентября)

2.*Перекладка.*

Расширение знаний о видах анимационных техник. Комбинирование и смешение нескольких техник в одном художественном решении для фильма.

ПРОСМОТР: первые «детские» мультфильмы Юрия Норштейна. Отрывки из «Ежика в тумане» *ПРАКТИЧЕСКАЯ РАБОТА:* создание коллективного тематического мультфильма в

технике перекладки на 3-5 слоев. Участие (заочное посредством сети интернет и очное по возможности) в ряде традиционных осенних мульт-фестивалей.

3.*Новый год и Рождество*

Азы кинодраматургии. Первоначальное представление о развитии любого сюжета по «принципу горки»: завязка-кульминация-развязка. Знакомство с раскадровкой. *ПРОСМОТР*: несколько «экранизаций» одной и той же новогодней детской песенки. *ПРАКТИЧЕСКАЯ РАБОТА*: коллективная экранизация новогодней песни. Работа на всю вторую четверть. По итогам – участие в Новогоднем школьном представлении.

4.*Валентинки-анимашки.*

Сверх-короткие анимационные формы. Но это уже не простые элементарные и бессюжетные движения, как в первый год обучения – а с применением основ кинодраматургии. Какую историю можно рассказать за 5 секунд? А за 3(!)?

ПРОСМОТР: сравнение и анализ победителей сверхкоротких роликов на последних

мульт-фестивалях *Практическая работа:* индивидуальные короткие работы к 14 февраля.

5.*Мужское и женское (23 февраля и 8 марта)*

Командное соревнование: группа делится на две команды (мальчики и девочки). Тематическое задание-игра: случилось какая-то беда – как с нею справятся «человеки-пауки»? А как с этой же проблемой разделаются «феи-винкс»? комплексное задание – как из этой же ситуации вышли бы герои «Союзмультфильма» (командные - например, из «Винни-Пуха» или «Муми-троллей»)

Затем обеим командам дается практическое задание «экранизировать» и раскадровать один и тот же сюжет. Сравнительный анализ результатов.

ПРОСМОТР: просмотр любого мультфильма с приключенческим сюжетом – с «остановками»: в ключевых для развития сюжета моментах просмотр останавливается, и детям предлагается предположить, что будет дальше. Или задаются вопросы по только что увиденной части (не всегда ответы оказываются одинаковыми:)

ПРАКТИЧЕСКАЯ РАБОТА: подготовка командой девочек мультфильма-подарка к 23 февраля, а командой мальчиков – мультфильма-подарка к 8 марта. По возможности, участие в школьных праздничных мероприятиях с итоговыми показами.

6.*Пасхальный мульт-фестиваль.*

Знакомство с христианскими мотивами в мировой и мировой анимации. И вообще – в изобразительном искусстве. Можно ли «оживить» наскальные росписи первых христиан? Анализ используемых анимационных техник, их комбинирование.

ПРОСМОТР: просмотр и сравнение роликов-победителей фестиваля короткометражных фильмов «Вижу Бога».

ПРАКТИЧЕСКАЯ РАБОТА: коллективный мульт-фильм или серия коротких индивидуальных фильмов к празднику Пасхи. По итогам – показ с чаепитием и соревнованием на крашеных яйцах.

7.*Дорогами Великой Победы*

Знакомство с военными мотивами в советской и мировой мультипликации. Дети и война. Что могут рассказать старые семейные фотографии?

ПРОСМОТР: мультфильм "Страницы страха", 2010, реж. Дина Великовская
ПРАКТИЧЕСКАЯ РАБОТА: изготовление коллективного мультфильма к Дню Победы. Участие в праздничных мероприятиях в школе и городе.

Календарно-тематическое планирование

6 класс

№	Тема занятия	Содержание	Количество часов		
			Вид дея-тельности	теория	прак тика
1	Мир вокруг нас. Общество и природа.	Знакомство с темой. Обсуждение экологической ситуации в нашем районе. Коллективная игра-викторина	Игровая Познавательная	0,5	0,5

		«что такое экология?» *ПРОСМОТР*: лучшие социальные и экологические анимационные ролики из интернета			
2	Каждый человек может что-то сделать для природы. А все люди вместе – могут очень много.	Участие детей в эколого-социальной международной акции «Всемирная уборка. СДЕЛАЕМ!» Съемка материала для ролика во время акции.	Кнреативная Проблемно-социальное общение		1
3-4	Экологический мультфильм	Монтаж и озвучание ролика. Публикация в сети интернет, участие в обсуждении ролика интерактивными зрителями	Трудовая Игровая Познавательная		2
5	Анимация-перекладка	Расширение знаний о видах анимационных техник. Комбинирование и смешение нескольких техник в одном художественном решении для фильма. *ПРОСМОТР*: первые «детские» мультфильмы Юрия Норштейна. Отрывки из «Ежика в тумане»	Игровая Познавательная Проблемно-ценностное общение	0.5	0.5
6	Работа над сюжетом и раскадровкой	Выбор темы («Школа», «Олимпиада» и т.п.). обсуждение сценария будущего мультфильма, изготовление общими усилиями раскадровки	Игровая Креативная трудовая		1
7-8	Работа над мультфильмом	Работа со слоями в анимационной тезхнике перекладки: подготовка и съемка мультфильма.	Игровая Креативная трудовая		1

9	Фабула и сюжет	Азы кинодраматургии. Первоначальное представление о развитии любого сюжета по «принципу горки»: завязка-кульминация-развязка. Знакомство с раскадровкой. Игра – раскадруй считалочку *ПРОСМОТР*: несколько «экранизаций» одной и той же новогодней детской песенки.	Игровая Познавательная	0,5	0,5
10	Работа над сюжетом	Выбор новогодней песни. Анализ сюжета, выделение в нем основных драматургических поворотов. Составление схемы сюжета и примерной раскадровки.	Игровая Познавательная трудовая		1
11-14	Работа на мультфильмом	Подготовка, съемка, монтаж новогоднего мультфильма по эпизодам.	Игровая Креативная		4
15	Просмотр готового мультфильма целиком по схеме	В студию заходит сначала только один ребенок. Он смотрит мультфильм. Потом заходит второй. Первый рассказывает ему что он видел и садится. Заходит третий ребенок. Второй рассказывает ему, что он слышал - садится на место. Так все дети передают друг другу рассказ о впечатлении от просмотра одного ученика – первого. Потом вслух сравнивают и обсуждают услышанное. Затем все вместе смотрят мультфильм.	Игровая Познавательная Развлекательная		1
16	Подготовка к презентации своей работы. Выступление перед аудиторией.	В студии репетиция презентации мультфильма. В актовом зале школы – выступление студийцев перед общим новогодним просмотром в рамках праздничных утренников.	Игровая Познавательная Социальная		1
17	Целая история за несколько	Сверх-короткие анимационные формы. Но это уже не простые	Игровая Познавательная	0.5	0.5

	секунд	элементарные и бессюжетные движения, как в первый год обучения – а с применением основ кинодраматургии. Какую историю можно рассказать за 5 секунд? А за 3(!)? *ПРОСМОТР*: сравнение и анализ победителей сверхкоротких роликов на последних мульт-фестивалях	трудовая		
18	Сердечная анимация	Из чего можно изготовить и как заставить «биться» мультипликационное сердце? Выбор техник и разработка сюжета для каждого участника студии.	Игровая Креативная Проблемно-ценностное общение		1
19-21	Работа над индивидуальными проектами	Подготовка и съемка сверх-коротких роликов. Просмотр полученных результатов. Каждый участник «дарит» свой фильм кому-то из студии.	Трудовая Игровая Социальная		3
22	Мужское и женское	Командное соревнование: группа делится на две команды (мальчики и девочки). Тематическое задание-игра: случилось какая-то беда – как с нею справятся «человеки-пауки»? А как с этой же проблемой разделаются «феи-винкс»? комплексное задание – как из этой же ситуации вышли бы герои «Союзмультфильма» (командные - например, из «Винни-Пуха» или «Муми-троллей») Затем обеим командам дается практическое задание «экранизировать» и раскадровать один и тот же сюжет. Сравнительный анализ результатов. *ПРОСМОТР*: просмотр любого мультфильма с приключенческим сюжетом – с «остановками»: в ключевых для развития сюжета моментах просмотр останавливается, и	Игровая Познавательная Художественнее творчество	0.5	0.5

		детям предлагается предположить, что будет дальше. Или задаются вопросы по только что увиденной части (не всегда ответы оказываются одинаковыми:)			
23-26	Работы над мультфильмами в малых группах	Подготовка, съемка и просмотр двух мультфильмов – сделанного командой девочек – для мальчиков к 23 февраля; и сделанному командой мальчиков – для девочек к 23 марта.	Игровая Креативная Проблемно-ценностное общение		4
27	История христианской культуры	Знакомство с христианскими мотивами в мировой и мировой анимации. И вообще – в изобразительном искусстве. Можно ли «оживить» наскальные росписи первых христиан? Анализ используемых анимационных техник, их комбинирование. *ПРОСМОТР*: просмотр и сравнение роликов-победителей фестиваля короткометражных фильмов «Вижу Бога».	Игровая Познавательная	0.5	0.5
28-29	Работа над мультфильмом	Подготовка и съемка одного коллективного или серии индивидуальных мультфильмов на тему	Игровая Трудовая		2
30	Пасхальный фестиваль	Итоговый показ результатов работы с приглашением гостей-зрителей, чаепитием и соревнованием на крашеных яйцах.	Игровая Развлекательная Проблемно-ценностное общение		1
31	Дорогами Великой Победы	Знакомство с военными мотивами в советской и мировой мультипликации. Дети и война. Что могут рассказать старые семейные фотографии? *ПРОСМОТР*: мультфильм «Страницы страха»	Познавательная Художественнее творчество, социальное творчество	0.5	0.5
32 33	Работа над мультфильмом	Подготовка и съемка. Комбинация разных техник.	Игровая Креативная		2
34	Показ и выступления	Подготовка к показу	Игровая Познавательная	0.5	0.5

	перед показом		трудовая		
	Всего		**34**	**4**	**30**

3 год обучения

№	Тема занятия	Количество часов		
		на тему	теория	практика
1	Азбука анимации	4	1	3
2	Знакомство с профессиями в анимации.	2	0,5	1,5
3	Работа в малых группах над индивидуальными проектами, объединенными общей темой.	10	3	7
4	Работа целым коллективом над общим мультфильмом. Закрепление за каждым участником определенной «анимационной» профессии	10	2	8
5	Передача опыта: приглашение в студию первоклассников и проведение с ними участниками студии «мастер-классов» по своим «профессиями». Изготовление сверхкоротких мультфильмов с детьми, не участниками студии.	6		6
6	Подготовка и проведение обще-школьный мульт-фестиваля по итогам работы студии за год.	2	1	1
	Всего	**34**	**7**	**27**

Содержание 3 этапа

1. *Азбука анимации.*

Повторение и закрепление пройденного за прошлые годы материала, виды анимационных техник и их комбинирование.

ПРОСМОТРЫ – не только мультфильмов но и мастер-классов лучших аниматоров России и мира.

*ПРАКТИЧЕСКАЯ РАБОТА: с*ъемка коротких мультфильмов-рецензий как рефлексии на творчество профессиональных мультипликаторов.

2. *Профессии в анимации*

Чем занимается режиссер, художник, сценарист, аниматор, оператор, композитор, монтажер? Знакомство с профессиями в анимации на практике.

ПРОСМОТРЫ – тех мультфильмов, где на первый план выходят разные профессии

ПРАКТИЧЕСКАЯ РАБОТА: коллектив на каждом занятии разбивается на малые группы для производства сверхкоротких мультиков. Цель – чтобы каждый участник студии успел попробовать себя в роли каждой профессии в анимации.

3. *Целая киностудия в одной комнате.*

Каждый участник студии придумывает свой сценарий на общую заданную тему и набирает себе «съемочную группу» из других участников студии для реализации своего проекта. Подготовка и съемка мультфильмов в разных группах, когда один и тот же учащийся выступает как в роли руководителя собственного проекта, так и помощником в реализации проектов других участников студии.

ПРАКТИЧЕСКАЯ РАБОТА: полный цикл. Каждый участник студии отвечает за полную подготовку и реализацию своего мультфильма – от идеи до финального показа. По итогам работы – новогодний мульт-фестиваль внутри студии.

Голосование:) Выбор лучших мультфильмов, а так же выбор лучшего исполнителя в каждой анимационной профессии.

Затем участие работ-победителей студийного соревнования в настоящих мульт-фестивалях в России и за рубежом (посредством сети интернет)

4. *Фильм…Фильм. Фильм!*

Выбор темы для «полнометражного» коллективного мультфильма. Распределение ролей, который будут закреплены за участниками студии на всю учебную четверть. Работа над изготовлением мультфильма по полному производственному циклу. Финальный показ.

5. *Делимся опытом.*

приглашение в студию первоклассников и проведение с ними участниками студии «мастер-классов» по своим «профессиями». Изготовление сверхкоротких мультфильмов с детьми, не участниками студии.

6. *Обще-школьный мульт-фестиваль*

Подготовка и проведение обще-школьный мульт-фестиваля по итогам работы студии за год. Дети разрабатывают собственную систему награждений и поощрений. В шуточной форме Одновременно во время церемонии обязательно нужно провести вручение на публике тех грамот и дипломов с настоящих мульт-фестивалей, которые участники студии успеют заработать к этому времени.

Календарно-тематическое планирование

3 год обучения

№	Тема занятия	Содержание	Количество часов		
			Вид деятельности	теория	практика
1	Азбука анимации	Повторение и закрепление пройденного за прошлые годы материала, виды анимационных техник и их комбинирование.	Игровая Познавательная	0,5	0,5
2	Азбука анимации	Повторение и закрепление пройденного за прошлые годы материала, виды анимационных техник и их	Игровая Познавательная	0,5	0,5

		комбинирование.			
3-4	Знакомство с творчеством лучших аниматоров России	*ПРОСМОТРЫ* мультфильмов и мастер-классов. Съемка коротких мультфильмов-рецензий как рефлексии на творчество профессиональных мультипликаторов.	Трудовая Игровая Познавательная		2
5	Знакомство с профессиями в анимации.	Чем занимается режиссер, художник, сценарист, аниматор, оператор, композитор, монтажер?	Игровая Познавательная Проблемно-ценностное общение	0.5	0,5
6	«Кто я?»	Знакомство с профессиями в анимации на практике. Производство сверхкоротких мультиков	Игровая Креативная трудовая		1
7-12	Работа над индивидуальными проектами	Работа со слоями в анимационной технике перекладки: подготовка и съемка мультфильма.	Игровая Креативная трудовая	2	4
13-15	Выбор лучших мультфильмов, а так же выбор лучшего исполнителя в каждой анимационной профессии.	Выбор проектов для фестиваля. Анализ сюжета, выделение в нем основных драматургических поворотов.	Игровая Познавательная	1	2
16	Новогодний мультфестиваль		Познавательная		1
17-25	Работа на мультфильмом	Выбор темы для «полнометражного» коллективного мультфильма Подготовка, съемка, монтаж мультфильма по эпизодам.	Игровая Креативная Познавательная	2	7
26	Просмотр готового мультфильма		Развлекательная		1
27	Передача опыта	Приглашение в студию первоклассников и проведение с ними участниками студии	Игровая Познавательная Социальная		1

		«мастер-классов» по своим «профессиями».			
28-32	Целая история за несколько секунд	Сверх-короткие анимационные формы.Совместная деятельность. Какую историю можно рассказать за 5 секунд? *ПРОСМОТР*: сравнение и анализ сверхкоротких роликов.	Познавательная Социальная		5
33-34	Показ и выступления перед показом	Подготовка к показу, показ	Игровая Познавательная трудовая	1	1
	Всего		**34**	**7,5**	**26,5**

<u>4 год обучения</u>

№	Тема занятия	Количество часов		
		на тему	теория	практика
1	Азбука анимации.	2	1	1
2	«Студийный портфель» - выбор репертуара. Худсовет студии.	7	2	5
3	Подготовительный период	8	2	6
4	Съемочный период	15	2	13
5	Премьерный показ	2		2
	Всего	**34**	**7**	**27**

Содержание 4 этапа

1. *<u>Азбука анимации</u>*

Повторение и закрепление всего изученного в прошлые годы. Формирование у детей представления о том что «взрослое» мульт-производство – это очень долгий, кропотливый и серьезный процесс. Подготовка участников студии к тому, что последний год у них будет не таким простым и веселым как предыдущие, зато они научатся делать мультфильмы, как настоящие взрослые аниматоры.

2. *<u>Студийный портфель.</u>*

Формирование «Студийного портфеля» проходит в три этапа:

- Объявляется ярмарка идей: дети предлагают выбирают и ориентировочно разрабатывают (готовят сценарные заявки) сюжеты.

- Первое заседание Худсовета из участников студии и приглашенных ими по желанию гостей (учителей, родителей и т.п.), рассматривает все предложенных сценарные идеи, выбирает лучшие и выносит предложения для их доработки.

- После доработки лучших идей проходит второе заседание Худсовета – уже закрытое, только из участников студии. На нем общим голосованием выбирается лучший и единственный сценарий.

3. *<u>Подготовительный период</u>*

Совместная доработка выбранного сценария. Его техническая запись (режиссерский

сценарий) и подготовка всего необходимого для будущей съемки (выбор мест съемки, изготовление декораций, реквизита, репетиции сложных для съемки сцен)

4. *Съемочный период*

Поэтапная съемка мультфильма по режиссерскому сценарию. Параллельно снимается на видео документальный фильм о том, как снимается мульт-фильм.

5. *Премьерный показ фильма*

Подготовка и проведение презентации свой работы. Награждение участников.

Календарно-тематическое планирование

4 год обучения

№	Тема занятия	Содержание	Количество часов		
			Вид деятельности	теория	практика
1	Азбука анимации	Повторение и закрепление пройденного за прошлые годы материала, виды анимационных техник и их комбинирование.	Игровая Познавательная	0,5	0,5
2	Азбука анимации	Формирование у детей представления о том что «взрослое» мульт-производство – это очень долгий, кропотливый и серьезный процесс.	Игровая Познавательная	0,5	0,5
3-7	Студийный портфель	Ярмарка идей: дети предлагают выбирают и ориентировочно разрабатывают (готовят сценарные заявки) сюжеты.	Игровая Креативная Проблемно-ценностное общение		5
8-9	Заседание худсовета	Рассмотрение всехпредложенных сценарные идеи, выбирает лучшие и выносит предложения для их доработки.	Познавательная Проблемно-ценностное общение	2	
10-17	Работа над сценариями.	Техническая запись (режиссерский сценарий) и подготовка всего необходимого для будущей съемки (выбор мест съемки, изготовление декораций, реквизита,	Трудовая Креативная Проблемно-ценностное общение	2	6

		репетиции сложных для съемки сцен)			
18-32	Съемочный период	Съемка мультфильма по режиссерскому сценарию. Параллельно снимается на видео документальный фильм о том, как снимается мультфильм. Монтаж, озвучание и сведение отснятого материала.	Игровая Креативная Трудовая Познавательная	2	13
33-34	Премьерный показ	Подготовка презентации., показ. Награждение	Креативная трудовая		2
	Всего		**34**	**7**	**27**

Методическое обеспечение программы

Одним из непременных условий успешной реализации курса является разнообразие форм и видов работы, которые способствуют развитию творческих возможностей обучающихся, ставя их в позицию активных участников. С целью создания условий для самореализации детей используется:

- включение в занятия игровых элементов, стимулирующих инициативу и активность детей;
- создание благоприятных диалоговых социально-психологических условий для свободного межличностного общения;
- моральное поощрение инициативы и творчества;
- продуманное сочетание индивидуальных, групповых и коллективных форм деятельности;
- регулирование активности и отдыха (расслабления).

На занятиях широко применяются:

- просмотры с последующим обсуждением и анализом;
- словесные методы обучения (рассказ, беседа, побуждающий или подводящий диалог);
- метод наблюдений над «языком» анимации, секретами создания образа, съемки, монтажа и пр.;
- наглядные методы обучения (увидел – понравилось - попробовал сам);
- работа на натуре (выезды на природу – экскурсии, экологические акции - и занятия с природным материалом на пришкольной территории);
- возможность получить оценку своего труда незаинтересованными лицами – выступление перед школьной и другими аудиториями с показами своих работ, участие в мульт-фестивалях.

Дети с удовольствием участвуют в проведении конкурсов и фестивалей. Здесь активен каждый, он не слушатель, не сторонний наблюдатель, а непосредственный участник, вникающий во все детали работы. Соревнования обычно проводятся в занимательной форме, что гораздо более эффективно в данном возрасте, чем просто указание условий конкурса.

Большинство заданий выполняется коллективно, непременным атрибутом мультстудии служит длинный общий стол, вокруг которого располагаются все участники. Все занятия строятся

согласно нескольким принципам:

- игрового самочувствия;
- от простого к сложному;
- от элементарного фантазирования к созданию образа.

При выборе репертуара студии учитываются интересы, возрастные особенности детей, их развитие. Сюжеты должны быть увлекательными, развивающими фантазию и творческие способности ребѐнка, способствующими формированию положительных черт характера школьника. Предложенный в программе репертуар на каждый год обучения может изменяться. Любой педагог имеет возможность его варьировать по своему усмотрению, опираясь при этом на интересы и возможности конкретного коллектива детей.

Музыка – неотъемлемая часть любого произведения аудио-визуального искусства, она усиливает его эмоциональное восприятие. Выбор песни и музыки определяется содержанием мультфильма.

Техническое оснащение занятий

Занятия анимационной студии проводятся в обычном классе, где есть окно, доска, учительский стол, шкаф для устройства тематических выставок, а также парты и стулья по количеству участников студии. Только для занятий все парты сдвигаются на середину класса, образуя один большой общий стол.

1. компьютер (ноутбук или стационарный ПС, по возможности с видео-проектором для просмотра анимации на экране или классной доске);
2. доступ в интернет
3. фотоаппарат
4. два штатива для фотоаппарата
   - один обычный, бытовой треножник
   - один профессиональный (по принципу фото-увеличителя), который крепится на любой поверхности и может зафиксировать над нею фотоаппарат вертикально
5. мульт-стол. Это специальное приспособление, позволяющее горизонтально закрепить на обычном столе несколько (3-5) прозрачных слоев (стекол) друг над другом
6. набор осветительных приборов
7. набор канцелярских расходных материалов (пластилин, цветная бумага и т.п.)
8. длинная панель на одной из стен класса со специальным крепежом для устройства выставок детских работ и вывешивания наград и дипломов.

Используемая литература

1. Амонашвили Ш.А. Здравствуйте, дети! – М.: Просвещение, 1983.
2. Красный, Юрий Ешуанович. Мультфильм руками детей : Кн. для учителя / Ю. Е. Красный, Л. И. Курдюкова. - М. : Просвещение, 1990.
3. Красный, Ю.Е. «Первые встречи с искусством», (в соавторстве с А.Артболевской, В.Левиным и Л.Курдюковой). - М, «Искусство в школе», 1995,
4. Красный, Ю.Е. «Азбука чувств». - Киев, «Освіта», 1993
5. Е. Г. Макарова. Как вылепить отфыркивание. В 3 т. Т.1. Освободите слона. – М.: Самокат, 2011
6. Е. Г. Макарова. Движение образует форму. – М.: Самокат, 2012
7. А. А. Мелик-Пашаев, З. Н. Новлянская. Художник в каждом ребенке.– М.: Просвещение, 2008
8. А. А. Мелик-Пашаев, З. Н. Новлянская. Ступеньки к творчеству.– М.: Издательство: Бином. Лаборатория знаний, 2012
9. Джанни Родари. Грамматика фантазии, (перевод с итальянского Ю.А.Добровольской). - М.: "Прогресс", 1978