

Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение
средняя общеобразовательная школа
«Школа будущего»

ПРИНЯТО
Протокол заседания
методического объединения
учителей начальных классов
№ 1 от «26»_08_2014г.
Н. Захарова Захарова Н.Н.
подпись руководителя МО

СОГЛАСОВАНО
заместитель директора
по воспитательной
работе
Щукина А.Ю.
«29»_08_2016 года



РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

По внеурочной деятельности «Мультипликашка»
(общекультурное направление)

УРОВЕНЬ ОБУЧЕНИЯ 1- 4 класс
Количество часов 34 ч

Учителя : Цицорина Е.А.

2016-2017 учебный год

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ПО КУРСУ МУЛЬТИПЛИКАЦИЯ «Мультипликашка» 1-4 классы 1 час в неделю

Пояснительная записка

Авторская креативная программа обучения детей теории и практике мультипликации разработана преподавателем ВГИК, профессиональным кинодраматургом Миланой Касакиной. Данная программа предназначена для организации внеурочной деятельности по общекультурному и художественно-эстетическому направлениям в 1-4 классах, направлена на формирование готовности и способности обучающихся к саморазвитию, мотивации к обучению и развитию их творческих способностей.

Вид программы: комбинаторная.

Программа рассчитана на 4 года (135 часов)

При разработке программы были использованы учебно-методические пособия Шота Амонашвили, А.А. Мелик-Пашаева, З.Н. Новлянской и Елены Григорьевны Макаровой, в которых рассматриваются вопросы обучения детей творческим навыкам, арт-терапии в начальной школе и детском саду, также авторская программа комплексного развития детей средствами анимационного кино (т.н. анимационная педагогика), разработанная Красным Юрием Ешуановичем.

Новизна данной рабочей программы определена федеральным государственным стандартом начального общего образования 2010 года. Отличительными особенностями являются:

1. Определение видов организации деятельности учащихся, направленных на достижение личностных, метапредметных и предметных результатов освоения учебного курса.
2. В основу реализации программы положены ценностные ориентиры и воспитательные результаты.
3. Ценностные ориентации организации деятельности предполагают уровневую оценку в достижении планируемых результатов.
4. Достижения планируемых результатов отслеживаются в рамках внутренней системы оценки: педагогом, администрацией, психологом
5. При планировании содержания занятий прописаны виды деятельности учащихся по каждой теме.

Цели образовательной программы:

- эстетическое развитие младших школьников
- создание атмосферы радости детского творчества и сотрудничества
- просмотр, изучение и создание аудио-визуальных произведений экранного искусства

Для достижения поставленных целей, необходимо решить следующие **задачи:**

1. Формирование навыков плодотворного взаимодействия с большими и малыми социальными группами.
2. Воспитание культуры зрительского восприятия и способности выбирать, что стоит смотреть, а что нет – так необходимое в сегодняшнем плотном потоке аудио-визуальной информации.
3. Предоставление ученикам всех условий для возможности воплощения детьми своего неповторимого опыта и первых жизненных открытий и впечатлений на экране.

4. Развитие эмоциональной сферы ребенка, воспитание чувства сопереживания к проблемам друзей из ближнего и дальнего окружения.
5. Формирование интереса к анимации и другим экранным искусствам как средству познания жизни духовному обогащению.
6. Развитие творческих способностей детей
7. Воспитание эстетического вкуса младших школьников.

«Анима» – в переводе означает «душа». Первоначальное значение слова «анимация» всегда была связано с одушевлением, оживлением. А не с набором коллективных игр, как его стали воспринимать сегодня.

Все дети – творцы, у каждого ребенка есть способности и таланты. Одни склонны к изобразительному творчеству, другие – к конструированию, третьи – к сочинительству, а четвертые – ещё к чему-либо. Анимация – как вид экранного искусства – дает детям возможность реализовать все эти творческие способности.

Кино вообще, и в особенности анимационное кино – искусство синтетическое, оно воздействует на детей целым комплексом художественных средств. Даже в самом коротком мультфильме используется и художественное слово, и визуальный образ, и музыка – песня, музыкальное сопровождение. Занятие анимацией развивает личность ребёнка, прививает устойчивый интерес к литературе, театру, совершенствует навык воплощать в игре определённые переживания, побуждает к созданию новых образов.

В самом деле, мультипликация включает в себя неограниченное число видов деятельности, открыта для них (универсальность).

В процессе создания мультфильма стираются границы между отдельными видами деятельности (целостность).

Специфика мультипликации позволяет работать с ребенком, не перенося "в него" элементы человеческой культуры, а естественно помещая его в сферу этой культуры (причастность).

Все сказанное заставляет смотреть на мультипликацию не как на новый предмет эстетического цикла, а как на благоприятную среду для создания всеобъемлющей **системы комплексного эстетического воспитания**.

1. Общая характеристика освоения курса мультипликации

Для большинства детей **знакомство с искусством** начинается именно с мультипликации: раньше, чем читать и даже говорить, дети начинают смотреть мультики. По мнению ведущих исследователей искусства мультипликации, это искусство впитывает и перерабатывает все, что несут все важнейшие области искусства: литература, живопись, музыка, кукольный театр, цирковая клоунада и другие. Мультфильм – этого своего рода **сводный курс общеобразовательных знаний**. Краткость фильма, соответствующая особенностям детского восприятия, занимательный его характер – это главные предпосылки сильного впечатления, производимого искусством «мультика» на детей. Движение, действие, быстрая смена эпизодов в наибольшей мере соответствуют психологической потребности младших школьников.

Огромное значение имеет **культурная и воспитательная** роль мультипликации. Сказка для ребенка - энциклопедия жизни, она учит ребенка тому, что доброе начало восторжествует, а зло будет наказано. А возможность самому воплотить сказку наяву, буквально сделать ее своими руками – это и очень важный жизненный опыт, и повышение самооценки, и гармонизация всей личности ребенка.

Также большое значение имеет **психологическая и человеческая** роль хорошей мультипликации. Многие тысячи родителей сейчас жалуются на то, что их детям нечего стало смотреть – только поток американской и японской анимации, наполненной сценами насилия, войны, агрессии. Очень мало отечественного продукта, продолжающего традиции «Ну, погоди!» и «Винни-Пуха», «Чебурашки» и «Каникул в Простоквашино». Мультиков, созданных руками детей – и вовсе почти нет. Задача студии – восполнение этих пробелов и

создания действительно «добрых мультиков», учащих растущего человека прекрасному.

Описание ценностных ориентиров содержания курса

Ценность человека как духовного существа, стремящегося к познанию мира и самосовершенствованию. В процессе занятий постоянно создаются творческие произведения, но превалирует не их художественная ценность сама по себе, а их способность чему-то научить или чему-то обогатить своих создателей и зрителей. Человек первостепенен, искусство – второстепенно.

Ценность труда и творчества как взаимосвязанный направлений любой человеческой деятельности и жизни. К любому, даже самому скучному на первый взгляд делу, можно найти творческий подход. И любое даже самое творческое дело надо суметь довести до конца, доработать и привести его в законченный совершенный вид, удобный для восприятия другими людьми.

Ценность патриотизма – одно из проявлений духовной зрелости человека, выражающееся в любви к России, культурным традициям и чаяниям ее народа, в осознанном желании служить Отечеству.

Ценность искусства во всех его видах и многообразии проявлений – не столько как результата, а как увлекательнейшего процесса познания красоты, гармонии, духовного мира человека, нравственного выбора, смысла жизни, эстетического развития человека.

Цель занятий: развитие творческих способностей детей средствами современного экранного искусства и приобщение их к мировым достижениям культуры.

Данная цель реализуется через решение следующих **задач**:

- реализация творческого потенциала личности младшего школьника;
- знакомство учащихся с основами анимации (замысел и драматургия, владение различными техниками анимации, правила съемки и монтажа, звуковое оформление мультфильма, совместные просмотры, участие в анимационных фестивалях, история развития анимации);
 - систематическое и целенаправленное развитие зрительного восприятия, пространственного мышления, фантазии, мелкой моторики и речи детей;
 - развитие художественного и ассоциативного мышления младших школьников;
 - формирование художественных предпочтений, этических, эстетических оценок искусства, природы, окружающего мира;
 - формирование нравственных качеств, гуманистической личностной позиции, позитивного и оптимистического отношения к жизни;
 - развитие коммуникативной культуры детей.
- Изучение (коллективный просмотр) шедевров мировой мультипликации и кино, совместный разбор и анализ их;
- Развитие речи, воображения, абстрактного и творческого мышления посредством создания визуальных образов мультипликации;
- Изучение истории искусств в рамках изучения законов построения мультипликации и кино;
- Освоение основных простых техник рисунка, аппликации, коллажа, дизайна и мультипликации;
- Совместная разработка сценариев мультфильмов, а также их героев, пластики и речи;

- Совместное создание мультфильмов, их монтаж и озвучивание.

Патриотичность и социальная значимость программы. Важнейшая часть программы – ее идеология. Это создание отечественного мультипликационного продукта руками детей, пропаганда важнейших человеческих ценностей – доброты, любви к Родине, краю, природе и близким, а также популяризация творчества учеников МБОУ СОШ «Школа будущего» в стране и за ее пределами, при помощи участия в семинарах, фестивалях и других мероприятиях.

Доступность программы. Для того чтобы стать участником программы, ребенку совершенно не нужно обладать каким-то специфическими навыками. Например, для этого вовсе не обязательно изначально хорошо рисовать. Мультфильмы бывают не только рисованные – их можно делать из всего, что найдется под рукой: из манной крупы, пластилина, магнитиков, веточек, камушков, песка, соли, и множества других доступных материалов. А обучение рисованию как таковому – происходит как бы незаметно, не в форме экзаменов и контрольных, а в форме увлекательных и веселых занятий. Дети учатся рисовать, творить и думать - общаясь и развлекаясь.

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, ребёнок постепенно поднимается по ступенькам знаний, оттапливаясь 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 творческие 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 ребёнка – в зависимости от того, чему посвящено занятие. Но творческий итог должен быть.

- взаимосвязь развития творческих и познавательных способностей учащихся. 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 ведёт к деформации всей органики развития личности ребёнка.

- 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 предназначена для детей младшего школьного возраста и рассчитана на 4 года обучения:

- первый год обучения – учащиеся первого класса (33 часа);
- второй год обучения – учащиеся второго класса (34 часа);
- третий год обучения – учащиеся третьего класса (34 часа);
- четвёртый год обучения – учащиеся четвёртого класса (34 часа).

2. Место предмета в базисном учебном плане

Данная программа предназначена для организации внеурочной деятельности по общекультурному и художественно-эстетическому направлениям в 1-4 классах. Программа рассчитана на 4 года (135 часов).

3. Личностные, метапредметные и предметные результаты освоения курса мультипликации

В результате изучения курса «Мультипликашка» в начальной школе должны быть достигнуты определенные результаты.

	Личностные	Метапредметные	Предметные
Знать	<p>– о формах проявления заботы о человеке при групповом взаимодействии;</p> <p>- правила поведения на занятиях, раздевалке, в игровом творческом процессе.</p> <p>- правила игрового общения, о правильном отношении к собственным ошибкам, к победе, поражению.</p>	<p>- знать о ценностном отношении к театру как к культурному наследию народа.- иметь нравственно-этический опыт взаимодействия со сверстниками, старшими и младшими детьми, взрослыми в соответствии с общепринятыми нравственными нормами.</p>	<p>- необходимые сведения о видах анимационных техник;</p> <p>- о способах «оживления», т.е. движения мультипликационных героев на экране;</p> <p>- законах развития сюжета и правилах драматургии;</p> <p>- о сценической речи;</p> <p>- о звуковом сопровождении мультфильма.</p>

Уметь	- анализировать и сопоставлять, обобщать, делать выводы, проявлять настойчивость в достижении цели.- правильно взаимодействовать с партнерами по команде (терпимо, имея взаимовыручку и т.д.). - выразить себя в различных доступных и наиболее привлекательных для ребенка видах творческой и игровой деятельности.	- планировать свои действия в соответствии с поставленной задачей; - адекватно воспринимать предложения и оценку учителя, родителя и др. людей; - контролировать и оценивать процесс и результат деятельности; - договариваться и приходить к общему решению в совместной деятельности; - формулировать собственное мнение и позицию	- «оживлять» на экране самые различные предметы и пользоваться основными анимационными техниками; - импровизировать; - работать в группе, в коллективе. - выступать перед публикой, зрителями.
Применять	- быть сдержанным, терпеливым, вежливым в процессе творческого взаимодействия;- подводить самостоятельный итог занятия; анализировать и систематизировать полученные умения и навыки.	- полученные сведения о многообразии экранного искусства-красивую, правильную, четкую, звучную речь как средство полноценного общения.	- самостоятельно выбирать, организовывать небольшой творческий проект; - иметь первоначальный опыт самореализации в различных видах творческой деятельности, формирования потребности и умения выразить себя в доступных видах творчества, игре и использовать накопленные знания.

Формы подведения итогов занятий младших школьников с показами мультфильмов собственного изготовления перед зрителями в школе и детских садах;

- участие в конкурсах и анимационных фестивалях.

Результативность работы помогут оценить и результаты анкетирования самих участников мульт-кино-школы, их родителей, а также зрителей. Причем, за счет трансляции мультфильмов в сети интернет, зрительская аудитория может быть достаточно большой и разноплановой. И активной в своих комментариях по поводу увиденного.

4. Основное содержание программы по внеурочной деятельности («Мультипликашка»)

Этапы 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 (экология, Олимпиада), 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 учащихся большого полноценного мультфильма, представляющего самостоятельную эстетическую ценность.

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 приёмам 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 Сарамели 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 цветowych пятен и разводов краски на стекле. Индивидуальные работы с превращение цветowych клякс в мультипликационных персонажей.

7. Работы с объемным изображением.

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

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 крашенных 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.

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: съемка 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 «профессиям». 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

Содержание 4 этапа

1. Азбука анимации

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. Выбор репертуара

Подробное знакомство с разными видами сюжетов. Просмотры. Худсовет: обсуждение, предложение и выбор оптимального сюжета для студийного мультфильма

3. Студийный портфель.

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.

4. Подготовительный период

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)

5. Съёмочный период

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

6. Пост-продакшн

Монтаж, озвучание и сведение отснятого материала. Подготовка к его презентации.

7. Премьерный показ фильма в школьном актовом зале

Подготовка и проведение презентации своей работы. Награждение участников.

5. 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		

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		

3 год обучения

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

4 год обучения

№	Тема занятия	Количество часов		
		на тему	теория	практика
1	Азбука анимации.	7	2	5
2	«студийный портфель» - выбор репертуара. Худсовет студии.	2	1	1
3	Работа над сценариями. Конкурс сценариев. Выбор сценария победителя для итоговой работы на весь год.	4	2	2
4	Подготовительный период	10	2	8
5	Съемочный период	4	2	2
6	Пост-продакшн	3	1	2
7	Премьерный показ	4	2	2
	Всего	34		

6. УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ И МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ

Закон РФ «Об образовании»: статьи 7, 9, 32

Письмо Минобрнауки России от 20.02.2004 г. № 03-51-10/14-03 «О введении федерального компонента государственных образовательных стандартов начального общего, основного общего и среднего (полного) общего образования».

Приказ Минобрнауки России от 05.03.2004 г. № 1089 «Об утверждении федерального компонента государственных образовательных стандартов начального общего, основного общего, и среднего (полного) общего образования».

Приказ Минобрнауки России от 09.03.2004 г. № 1312 «Об утверждении федерального базисного учебного плана и примерных учебных планов для общеобразовательных учреждений РФ, реализующих программы общего образования».

Письмо Министерства Образования и Науки РФ от 07.07.2005 г. «О примерных программах по учебным предметам федерального базисного учебного плана».

Федеральный компонент государственного стандарта общего образования.

Техническое оснащение занятий

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

Для организации театра кукол необходимо следующее оснащение:

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 (стекло) 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.

Всё необходимое оснащение можно приобрести или изготовить самостоятельно. Посильную помощь в оформлении и оснащении студии могут оказать родители школьников.

Используемая литература

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

Примерные программы на основе Федерального компонента государственного стандарта начального общего образования / Министерство образования и науки Российской Федерации. – Москва, 2005

7. ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ИЗУЧЕНИЯ освоения курса мультипликации

В основу изучения искусства мультипликации положены ценностные ориентиры, достижение которых определяются воспитательными результатами. Воспитательные результаты внеурочной деятельности оцениваются по трём 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 ребенок получает (или не получает) первое практическое подтверждение

приобретённых 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 узнаёт о том, как стать) социальным деятелем, гражданином, свободным человеком. Именно в опыте самостоятельного общественного действия приобретается то мужество, та готовность к поступку, без которых невозможно существование гражданина и гражданского общества.

Учебно-тематическое планирование по курсу мультипликации «Мультипликашка»

1 год обучения				
№	Тема занятия	Содержание	Вид деятельности	Дата проведения
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. <i>ПРОСМОТР:</i> первый русский мультфильм 1912 года (20 минут) + краткое обсуждение увиденного	Игровая Познавательная	
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	
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? <i>ПРОСМОТР:</i> рекламных роликов и музыкальных клипов из интернета, содержащих яркие мульт-аттракционы	Игровая Познавательная	
4-5	Занятия на свежем воздухе (на	Съемка на природе детей в роли моделей для	Игровая Креативная	

	территории вокруг школы, по возможности на природе, в крайнем случае – в большом школьном холле или спортзале)	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 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	
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. <i>ПРОСМОТР:</i> мультфильм «Варежка» или отрывки из фильмов Яна Шванкенмайера с оживающими предметами. (20 мин)	Игровая Познавательная	
9	Занятие на природе (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	Игровая Познавательная Трудовая	

		создать при монтаже на экране иллюзию их движения		
10	Занятие в студии	Просмотр снятого накануне материала, обсуждения механизма зрительной иллюзии. Аукцион идей для сюжета, который можно было бы снять на следующем занятии	Игровая Креативная	
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	
13	Как превратить песок в воду?	Знакомство с особенностями песочной анимации.	Игровая Познавательная	
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	
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	
16	Работа с более крупными крупными, 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	
17	Волшебные точки	Знакомство с	Игровая	

	– пиксели.	особенностями движения на экране персонажей, состоящих из мелких фрагментов – мозаики, вышивки крестом и т.п. Превращение горстки мелко изорванной бумаги в разных персонажей, их «оживление».	Креативная Познавательная	
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» <i>ПРОСМОТР</i> мультфильмов Жоана-Пабло Сарамели и анимационных граффити на стенах из интернет	Игровая Познавательная Проблемно-ценностное общение	
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	
20	Силуэт	Дети вырезают по контуру силуэты из бумаги. Изучают выразительность движения темного силуэта за белой ширмой. Коллективный мультфильм в стиле «театра теней».	Игровая Креативная	
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	
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. <i>ПРОСМОТР:</i> мультфильм	Аналитическая Познавательная	

		«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	
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	
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 использованием компьютерной палитры.	Игровая Креативная	
26	Объемные фигуры в анимации	Знакомство с кукольной и пластилиновой анимацией союзмультфильма. ПРОСМОТР: отрывков из пластилиновых мультфильмов Татарского.	Игровая Познавательная	
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	
28	Работа с цветным пластилином	Дети осваивают на практике способы работы с цветным пластилином: - его можно «намазывать» тонким слоем на бумагу,	Игровая Креативная	

		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 формы; - 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	
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, режиссёр, художник, оператор, монтажер и др.) ПРОСМОТР нескольких разных мультфильмов с одним литературным источником.	Игровая Познавательная Худое творчество	
31 - 32	Работа над мультфильмом	Поэтапная работа над изготовлением материала и съемкой мультфильма	Трудовая Креативная	
33	ПРЕМЬЕРНЫЙ ПОКАЗ (желательно присутствие гостей: одноклассников, родителей и других желающих)	Просмотр итогового мультфильма и лучших мультэтюдов по итогам года. Открытое голосование и выбор лучших работ. Награждение авторов-победителей. Общее чаепитие	Развлекательная Социальная	
	Всего		33	

2 год обучения

№	Тема занятия	Содержание	Вид деятельности	Дата
1	Мир вокруг нас. Общество и природа.	Знакомство с темой. Обсуждение экологической ситуации в нашем районе. Коллективная игра-викторина «что такое экология?» <i>ПРОСМОТР</i> : лучшие социальные и экологические анимационные ролики из интернета	Игровая Познавательная	
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.	Креативная Проблемно-социальное общение	
3-4	Экологический мультфильм	Монтаж и озвучание ролика. Публикация в сети интернет, участие в обсуждении ролика интерактивными зрителями	Трудовая Игровая Познавательная	
5	Анимация-перекладка	Расширение знаний о видах анимационных техник. Комбинирование и смешение нескольких техник в одном художественном решении для фильма. <i>ПРОСМОТР</i> : первые «детские» мультфильмы Юрия Норштейна. Отрывки из «Ежика в тумане»	Игровая Познавательная Проблемно-ценностное общение	
6	Работа над сюжетом и раскадровкой	Выбор темы («Школа», «Олимпиада» и т.п.). обсуждение сценария будущего мультфильма, изготовление общими усилиями раскадровки	Игровая Креативная трудовая	
7-8	Работа над мультфильмом	Работа со слоями в анимационной технике перекладки: подготовка и съемка мультфильма.	Игровая Креативная трудовая	
9	Фабула и сюжет	Азы кинодраматургии. Первоначальное представление о развитии любого сюжета по «принципу горки»: завязка-кульминация-развязка. Знакомство с раскадровкой. Игра – раскадруй считалочку <i>ПРОСМОТР</i> : несколько «экранизаций» одной и той же новогодней детской песенки.	Игровая Познавательная	
10	Работа над сюжетом	Выбор новогодней песни. Анализ сюжета, выделение в нем основных драматургических поворотов. Составление схемы сюжета и примерной раскадровки.	Игровая Познавательная трудовая	
11-14	Работа на мультфильмом	Подготовка, съемка, монтаж новогоднего мультфильма по эпизодам. Например, на каждом занятии готовится и снимается один	Игровая Креативная	

		куплет (одна строчка) из песни.		
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	
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	
17	Целая история за несколько секунд	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(!)? <i>ПРОСМОТР:</i> сравнение и анализ победителей сверхкоротких роликов на последних мульт-фестивалях	Игровая Познавательная 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	
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	
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 разделяются «феи-винкс»? комплексное задание – как из этой же ситуации вышли бы герои «Союзмультфильма» (командные - например, из	Игровая Познавательная Художественное творчество	

		«Винни-Пуха» или «Муми-троллей») Затем обеим командам дается практическое задание «экранизировать» и раскадровать один и тот же сюжет. Сравнительный анализ результатов. <i>ПРОСМОТР</i> : 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:)		
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	
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. <i>ПРОСМОТР</i> : просмотр и сравнение роликов-победителей фестиваля короткометражных фильмов «Вижу Бога».	Игровая Познавательная	
28-29	Работа над мультфильмом	Подготовка и съемка одного коллективного или серии индивидуальных мультфильмов на тему	Игровая Трудовая	
30	Пасхальный фестиваль	Итоговый показ результатов работы с приглашением гостей-зрителей, чаепитием и соревнованием на крашеных яйцах.	Игровая Развлекательная Проблемно-ценностное общение	
31	Дорогами Великой Победы	Знакомство с военными мотивами в советской и мировой мультипликации. Дети и война. Что могут рассказать старые семейные фотографии? <i>ПРОСМОТР</i> : мультфильм «Страницы страха»	Познавательная Художественное творчество, социальное творчество	
32 - 33	Работа над мультфильмом	Подготовка и съемка. Комбинация разных техник.	Игровая Креативная	
34	Показ и выступления перед показом	Подготовка к показу, участие в мероприятиях в школе и селе к майским праздникам	Игровая Познавательная трудовая	
	Всего	34 часа		

3 год обучения

№	Тема занятия	Количество часов	Дата
1.	Азбука анимации	1-4	
2.	Знакомство с профессиями в анимации.	5-6	
3.	Работа в малых группах над индивидуальными проектами, объединенными общей темой.	7-13	
4.	Работа целым коллективом над общим мультфильмом. Закрепление за каждым участником определенной «анимационной» профессии	14 - 21	
5.	Передача опыта: приглашение в студию первоклассников и проведение с ними участниками студии «мастер-классов» по своим «профессиям». Изготовление сверхкоротких мультфильмов с детьми, не участниками студии.	23-31	
6.	Подготовка и проведение обще-школьный мульт-фестиваля по итогам работы студии за год.	32-34	
Всего		34	

4 год обучения			
№	Тема занятия	Количество часов	Дата
1.	Азбука анимации.	1-7	
2.	«студийный портфель» - выбор репертуара. Худсовет студии.	8-9	
3.	Работа над сценариями. Конкурс сценариев. Выбор сценария победителя для итоговой работы на весь год.	10 - 13	
4.	Подготовительный период	14-23	
5.	Съемочный период	24 - 27	
6.	Пост-продакшн	28-30	
7.	Премьерный показ	31 - 34	
Всего			34