

Рассмотрено
на педагогическом совете
МБОУ «Боевая СОШ»
Протокол № _____ от _____ 2024г.

Утверждаю
Директор МБОУ «Боевая СОШ»
_____ Т. Б. Сушко
Приказ № 63
от 28 августа 2024 г.

ДОКУМЕНТ ПОДПИСАН
ЭЛЕКТРОННОЙ ПОДПИСЬЮ

Сертификат: 8403E0EE1C3A548A5FF07EBA6C09665B
Владелец: Сушко Татьяна Борисовна
Действителен с 15.05.2024 до 08.08.2025

Дополнительная общеобразовательная
общеразвивающая программа
«Мультстудия»

Направленность: техническая

Целевая аудитория: 9-12 лет

Сроки реализации программы: 1 год; количество часов: 68

Автор - составитель:
Брагина Наталья Васильевна,
педагог дополнительного обра-
зования

п.Боевой

2024 г.

1. Пояснительная записка

Программа модифицированная, за основу взят и переработан ряд программ других работников школ и педагогов дополнительного образования.

Актуальность программы

Мультипликация является одним из самых востребованных видом современного искусства, так как обладает чрезвычайно высоким потенциалом художественно-эстетического, нравственно-эмоционального воздействия на ребенка, а также широкими воспитательно-образовательными возможностями.

Современный ребенок привык к готовому кино и мультфильму, которые часто носят разрушительный характер для душевного равновесия. Поэтому создание собственных мультфильмов добрых и поучительных так важно в нынешних условиях.

Программа способствует повышению медиаобразования, знакомит с новыми методами, средствами создания авторской анимации с применением компьютерных программ. Знание основ мультипликации даст детям вполне очевидные преимущества при освоении новых технологий будущего.

Мультипликация предоставляет большие возможности для развития творческих способностей, сочетая теоретические и практические занятия, результатом которых является реальный продукт самостоятельного творческого труда детей. В процессе создания мультипликационного фильма у детей развиваются сенсомоторные качества, связанные с действиями руки ребенка, обеспечивающие быстрое и точное усвоение технических приемов в различных видах деятельности, восприятие пропорций, особенностей объемной и плоской формы, характера линий, пространственных отношений; цвета, ритма, движения.

Творческие способности, направленные на создание нового, формируются только на нестандартном материале, который делает невозможным работу по существующему шаблону, анимация - искусство, разрушающее все стереотипы изображения, движения, создания образов, чьи «границы совпадают только с границами воображения».

Дополнительная общеразвивающая программа построена с учетом эмоциональной отзывчивости детей, любознательности и способности овладевать определенными 3 теоретическими знаниями в области мультипликации, практическими навыками в области изобразительного и декоративно-прикладного искусства и работы на компьютере в программах монтажа («Movie Maker»), приложения для смартфона «Stop Motion Studio».

Педагогическая целесообразность заключается в создании условий для проявления обучающимися творчества, инициативы, формирования навыков самоорганизации, самообслуживания, коммуникации, использовании технологии проектного обучения, получении новых и закреплении имеющихся знаний, сочетающих изучение технических аспектов мультипликации, компьютерных технологий с созданием персонажей, написанием сценария и практических занятий, связанных с фото-съемкой. В процессе создания тематических мультфильмов перед обучающимися поднимаются проблемы окружающей их действительности. На занятиях дети придумывают истории, анализируют, выявляют причину происходящего и способы решения. Создание мультфильмов по своему сюжету, несомненно, будет способствовать развитию творческого потенциала личности, профессионального самоопределения в будущем. Программа предполагает работу над индивидуальными и коллективными проектами на занятиях. Каждый учащийся любого уровня подготовки и способностей в процессе обучения чувствует себя важным звеном общей цепи (системы), от которого зависит исполнение коллективной работы в целом. Доля ответственности каждого учащегося в этом процессе очень значима, и учащийся, осознавая эту значимость, старается исполнить свою часть работы достойно, что способствует формированию чувства ответственности и значимости каждого участника коллектива.

Отличительные особенности программы: занятия мультипликацией развивают не только творческие способности детей, фантазию, воображение, литературное творчество, но и помогают стать увереннее в себе, почувствовать себя в роли автора, режиссера, художника, звукооператора, актера. Содержание занятий построено на взаимодействии различных видов искусства (живопись, декоративно-прикладное искусство, литература, музыка, театр), объединенных общей целью и результатом - созданием мультипликационного фильма и включает разнообразные виды изобразительной (рисование, лепка, конструирование, изготовление персонажей из различных материалов и т.д.) и технической (освоение различных техник съемки, работа с кино, - видео, - аудио аппаратурой) деятельности.

Возраст обучающихся, участвующих в реализации данной дополнительной общеразвивающей программы 9-12 лет. Группа может состоять из детей одного возраста или быть разновозрастной.

Срок реализации программы: один год. На полное усвоение программы требуется 68 часов.

Режим занятий: продолжительность занятий исчисляется в академических часах – 45 минут. Занятия проводятся 2 раза в неделю. Форма проведения занятий: аудиторные, внеаудиторные (самостоятельные). Форма обучения: очная, очно-заочная, с использованием дистанционных образовательных технологий.

Занятия по Программе включают в себя теоретическую часть, в которой принимает участие вся группа и практическую, где содержатся задания как индивидуальные, так и групповые.

В практической части обучающиеся применяют различные техники мультипликации для создания коротких мультфильмов. Сюжет определяют сами дети. Это могут быть готовые истории на основе стихов, басен, коротких рассказов и т.д., а также придуманные детьми на заданную тему.

Реализация данной программы предусматривает различные режимы освоения ее содержания, исходя из индивидуального темпа и объёма освоения знаний, умений, компетенций обучающихся. В процессе педагогического наблюдения педагог может определить те или иные формы и режимы для учебной группы в целом либо для отдельных обучающихся. Это могут быть:

- режим, основывающийся на индивидуальном образовательном маршруте /траектории обучающегося, в том числе и интенсивный режим;
- консультационные режимы (в т. ч. заочные и в сети «Интернет»);
- режимы экспертной поддержки, в том числе с привлечением наставника;
- групповые режимы.

При определении уровня сложности освоения Программы обучающимся педагог проводит входной контроль (стартовую оценку), где определяет уровень мотивации обучающегося и уровень образовательных возможностей и сформированности компетенций по направлению данной программы.

Форма организации деятельности: групповая, индивидуальная и индивидуально-групповая. Занятие включают в себя теоретическую часть, в которой принимает участие вся группа и практическую, где содержатся задания как индивидуальные, так и групповые. Организация и проведение учебно- творческого процесса строятся с учетом требований СанПинов, возрастных и индивидуальных особенностей развития каждого ребенка, его интересов и возможностей самовыражения. Важно сохранение детского восприятия мира при выполнении учебных задач, поставленных педагогом. В ходе усвоения детьми содержания программы учитываются темп развития специальных умений и навыков, уровень самостоятельности. Тематика занятий подчинена сценарному сюжету создаваемых мультфильмов. Вся образовательная деятельность предполагает творческую основу с использованием игровых ситуаций. Особенно это важно на этапе съемки.

Образовательный процесс включает в себя следующие **методы обучения:**

- словесный (рассказ, беседа, инструктаж, объяснение, чтение литературных произведений и пр.);
- наглядный (иллюстрация, демонстрация наглядного материала, показ);
- практический (упражнения, учебная практика и пр.);

- проблемное изложение (педагог ставит проблему и вместе с детьми ищет пути ее решения);
- стимулирование и мотивация деятельности и поведения (соревнование, дискуссия, эмоциональное воздействие, поощрение и пр.).

Метод проектов ориентирован на самостоятельную творческую деятельность обучающихся, которая выполняется либо индивидуально, либо группой обучающихся под руководством или с помощью педагога в течение определенного отрезка времени. Обучение созданию проектов ведется поэтапно. Сначала педагог «ведет» обучающихся по этапам проекта, оказывая значительную помощь, с тем, чтобы обучающиеся освоили логику и технологию создания проектного продукта и смогли самостоятельно реализовать анимационный проект. Учитывая возраст обучающихся, постепенно и дозированно вводится такой прием, как консультирование. На консультации педагог выступает в роли наставника. Он помогает найти наилучшее решение самостоятельно. При реализации программы «Мультстудия» используются следующие педагогические технологии:

- игровая технология;
- технология развивающего обучения;
- личностно-ориентированная технология;
- технология сотрудничества,
- здоровьесберегающие технологии.

Цель программы: развитие творческой личности ребенка, способной к самоопределению и самореализации через создание мультипликационных фильмов.

Задачи программы:

- познакомить обучающихся с основными видами мультипликации, освоить перекладную, рисованную, пластилиновую и кукольную анимации, создать в этих техниках и озвучить мультфильмы;
- научить различным видам анимационной деятельности с применением различных художественных материалов; – познакомить обучающихся с основными технологиями создания мультфильмов - планированию общей работы, разработке и изготовлению персонажей, фонов и декораций, установке освещения, съемке кадров, озвучиванию и сведению видеои звукорядов;
- способствовать развитию художественно-эстетического вкуса, фантазии, изобретательности, логического мышления и пространственного воображения;
- воспитать лучшие качества личности – самостоятельность, ответственность, коллективизм и взаимопомощь, последовательность и упорство в достижении цели, самокритичность и т.д.;
- прививать ответственное отношение к своей работе.
-

Планируемые результаты

Предметные результаты:

- Знакомство с видами мультфильмов (по жанру, по монтажу, по технике исполнения); этапы создания мультфильма; названия и назначение инструментов, программ и материалов, используемых при создании мультфильмов;
- применение различных видов изобразительного и декоративного творчества в анимации;
- формирование навыков раскадровки, озвучивания и пользования необходимыми программами.

Личностные результаты:

- формирование целостного мировоззрения, учитывающего социальное, культурное, языковое, духовное многообразие современного мира;
- формирование нравственных качеств личности;

- формирование ответственного отношения к выполняемой деятельности;
- формирование коммуникативной компетентности в общении и сотрудничестве с учащимися в процессе деятельности.

Метапредметные результаты:

- умение самостоятельно планировать пути достижения целей, осознанно выбирать наиболее эффективные способы решения поставленных задач;
- умение соотносить свои действия с планируемыми результатами, осуществлять контроль своей деятельности в процессе достижения результата;
- умение оценивать правильность выполнения поставленной задачи, собственные возможности ее решения;
- владение основами самоконтроля, самооценки, принятия решений и осуществления осознанного выбора деятельности;
- умение организовывать сотрудничество и совместную деятельность с другими участниками деятельности;
- формирование и развитие компетентности в области использования информационно-коммуникационных технологий.

2. Учебно- тематический план

№ п/п	Наименование разделов и тем	Всего часов	В том числе	
			теория	практика
1	Вводное занятие. Правила охраны труда.	1	1	-
	Раздел 1. Техники создания мультфильмов	64	8	56
1.1	Виды мультипликации	1	1	-
1.2	Рисованная мультипликация	5	1	4
1.3	Перекладная мультипликация	10	1	9
1.4	Пластилиновая анимация	10	1	9
1.5	Предметная анимация	10	1	9
1.6	Песочная анимация	6	1	5
1.7	Компьютерная анимация	12	1	11
1.8	Кукольная анимация	10	1	9
	Раздел 2. Особенности создания мультфильмов	3	2	1
2.1	Профессии в анимационном кино	1	1	0
2.2	Редкие техники в производстве мультфильмов	1	1	0
2.4	Итоговое занятие	1	-	1
	Итого	68	11	57

3. Содержание программы

Тема 1. Вводное занятие(1 ч)

Знакомство с содержанием программы и ожидаемыми результатами. Правила охраны труда. Организационные вопросы: режим занятий и самостоятельной работы. История мультипликации.

Практика: игры на знакомство детей, входная диагностика.

Раздел 1. Техники создания мультфильмов 64 ч)

Знакомство с разновидностями мультипликации. *Практика:* Создание мультэтюдов в 7 техниках.

Тема 2. Виды мультипликации(1 ч)

Понятие «мультипликация». Классификация видов мультфильмов:

По цели создания	По производству	По продолжительности	По возрастным интересам
Развивающие	Российские	Короткометражные	Детские
Обучающие	Японские	Полнометражные	Взрослые
Воспитательные	Французские		
Познавательные	Американские		
Развлекательные	Английские и другие		

Этапы создания мультфильма: придумывание истории, сюжета, сценария; составление раскадровки – разделение анимации на эпизоды; изготовление фонов, персонажей и бутафории, необходимой по сценарию; съемочная часть и озвучивание. Мультфильм как искусство. Примеры самодельных мультиков – от замысла до воплощения. Различные способы создания мультфильмов. Природа мультипликационного эффекта. Работа с разными материалами (аппликации, пластилин, игрушки, детские рисунки), оживление на экране различных неодушевленных объектов. Изображение стихийных сил природы - грозы, бури дождя, пурги, шторма, огня - разнообразными фазами движения различных начертаний в виде пятен, линий, точек. Сборка мультипликационных сцен на столе из других материалов.

Практика: просмотр фрагментов из разных видов мультфильмов.

Тема 3. Рисованная мультипликация (5 ч)

Понятия «рисованная мультипликация», «сюжет», «сценарий», «раскадровка», «декорация», «герой», «мультэтюд». Особенности техники. Просмотр советских мультфильмов в рисованной технике.

Практика: выбор сюжета и сценария для мультфильма, обсуждение сценария и героев, написание сюжета, изготовление титров и мультэтидов в рисованной технике. Покадровая съемка, монтаж, подбор музыки. Анализ проделанной работы, работа над ошибками.

Тема 4. Перекладная мультипликация (10)

Понятие «перекладная мультипликация». Особенности техники, в том числе посредством аппликации. Просмотр мультфильмов в технике «перекладка».

Практика: выбор сюжета и сценария для мультфильма, обсуждение сценария. Создание фонов, героев. Создание мультэтидов разными средствами. Съемка, монтаж, подбор музыки.

Тема 5. Пластилиновая мультипликация (10 ч)

Понятие «пластилиновая анимация». Особенности техники. Просмотр пластилиновой игры. Просмотр советских мультфильмов в пластилиновой технике «Пластилиновая ворона», «Падал прошлогодний снег».

Практика: выбор сюжета и сценария для мультфильма, создание сценария. Обсуждение декораций и героев. Распределение обязанностей в группе учащихся. Создание раскадровки, героев и фонов мультфильма. Покадровая съемка, монтаж, подбор музыки, озвучивание с помощью микрофона.

Тема 6. Предметная анимация (10)

Понятие «предметная анимация». Особенности техники. Просмотр мультфильмов в данной технике.

Практика: обсуждение и написание сценария, раскадровка, создание героев и фонов, съемка, монтаж, озвучивание. Просмотр мультфильмов в изученных техниках профессиональных авторов и детей.

Тема 7. Песочная анимация (6 ч)

Понятие «песочная анимация». Особенности техники. Просмотр мультфильмов в изученных техниках профессиональных авторов и детей.

Практика: опыты с песком по исследованию его свойств, рисование песком. Написание сценария, съемка, монтаж мультэтиода.

Тема 8. Компьютерная анимация (12 ч)

Понятие «компьютерная анимация». Виды компьютерной мультипликации. 2D и 3D-анимация. Особенности техники. Обзор программ для работы в компьютерной мультипликации.

Практика: просмотр мультфильмов в данной технике.

Тема 9. Кукольная анимация (10 ч)

Понятие «кукольная анимация». Особенности техники. История кукольной мультипликации. Знакомство с профессиями мультипликаторы-кукольники. Подготовительный период. Создание кукольного мультипликационного фильма.

Практика: обсуждение и написание сценария, выбор персонажей для съемки мультэтюда. Изготовление мультипликационных кукол. Раскадровка, съемка, монтаж, озвучивание. Просмотр мультфильмов в данной технике.

Раздел 2. Особенности создания мультфильмов (3 ч)

История профессий в мультипликации, состав «команды», создающей мультфильмы. Обзор редких техник создания мультфильмов.

Практика: коллективная работа по написанию сценария, просмотр примеров мультфильмов в редких техниках, создание мультэтюдов.

Тема 10. Профессии в анимационном кино (1 ч)

Понятие «сценарное мастерство», особенности написания сценариев. Понятие профессии режиссер. Профессия диктора и художника-постановщика в анимационном кино.

Практика: анализ написания разных сценариев, разработка мультфильма с режиссерской точки зрения. Упражнения на постановку голоса. Экскурсия на радио и телевидение.

Тема 11. Редкие техники в производстве мультфильмов (1 ч)

Понятие «предметная анимация-апликация». Особенности изготовления. Понятие анимации рисованной мелом, материалы для ее изготовления.

Практика: создание персонажей в технике аппликация, написание сценария, раскадровка, съемка, монтаж мультэтюда. Рисование мультэтюда мелом, производство от идеи до готового проекта.

Тема 13. Итоговое занятие (1 ч)

Практика: просмотр мультфильмов учащихся. Анализ качества детских работ. Промежуточная аттестация.

4. Контрольно- оценочные средства

Для отслеживания результативности образовательной деятельности проводятся: входной, текущий и промежуточный контроль. Входной контроль проводится с целью выявления начального уровня образовательных возможностей обучающихся и сформированности компетенций по направлению данной программы при зачислении в учебную группу либо при дополнительном наборе обучающихся. Входной контроль проводится в форме собеседования.

Основными целями диагностики являются оценка совокупности познавательных качеств ребенка, творческих способностей и умений.

Оценочные материалы по проведению входного контроля

Вопросы для собеседования:

- назовите ваш любимый мультфильм
- расскажите об этом мультфильме: кто главный герой, какая у него цель, почему этот мультфильм вам нравится?
- что вы любите делать больше всего: рисовать, лепить, вырезать, сочинять истории, снимать, смотреть мультфильмы
- -вы когда-нибудь снимали сами мультфильмы?
- какие виды мультфильмов вы знаете (основные анимационные техники)?
- назовите, в какой технике сняты мультфильмы, фрагменты которых я вам буду показывать.

Практическая часть: по фрагментам известных мультфильмов дети говорят название и рассказывают, в какой анимационной технике он снят (рисованная, кукольная, пластилиновая, песочная и т.д.). Текущий контроль осуществляется на занятиях в течение всего учебного года с целью оценки уровня и качества освоения тем/разделов Программы. Форма текущего контроля – практи-

ческая работа, конкурс раскадровок, анализ работы, упражнения на закрепление теоретических знаний, анимационные проекты, презентация готовых мультфильмов. После съемки мультфильма проводится коллективное обсуждение с заполнением рефлексивного листа (Приложение 3).

Промежуточный контроль – оценка уровня и качества освоения обучающимися разделов или ключевых тем Программы, проводится в декабре (I полугодие) и мае (II полугодие) текущего учебного года. Формы промежуточной аттестации обучающихся: I полугодие: показ работ, II полугодие: фестиваль мультфильмов.

Также ведется учет творческой активности и достижений обучающихся (участие в творческих и конкурсных мероприятиях различного уровня, призовые места и иные достижения). Проводятся коллективные обсуждения готовых работ обучающихся, в ходе которых осуществляется самооценка (обучающиеся) и экспертная (педагог) оценка работ.

Критерии оценки творческого продукта проектной деятельности (мультфильма)

№ п/п	Наименование показателя	Максимальное число баллов
1.	Оригинальность названия мультфильма	3
2.	Соответствие содержания названию	3
3.	Эмоциональный эффект от просмотра мультфильма	3
4.	Использование оригинальных спецэффектов	3
5.	Дизайн (цветовая гамма, стиль, шрифт, качество)	3
6.	Законченность темы	3
	Итого	20

Оценочная шкала

Количество баллов	Оценка мультфильма
16-20	Проектной группе удалось создать замечательный мультфильм, который может претендовать на участие в конкурсах и фестивалях
10-15	Мультфильм очень хороший, но проектной группе есть что исправить
5 - 9	Мультфильм есть, но проектной группе не удалось договориться о концепции мультфильма или способах его создания
0 - 4	А был ли мультфильм?

Результаты освоения программы оцениваются по критериям в соответствии с локальным нормативным актом - Положением о промежуточной аттестации обучающихся по дополнительным общеразвивающим программам различной направленности в ОУ. При проведении промежуточной аттестации обучающихся в целях осуществления единого подхода и проведению сравнительного анализа применяется 10- балльная система оценивания по каждому из 3-х критериев: – предметные знания и умения; – метапредметные (общеучебные) умения и навыки; – личностные результаты. В рамках каждого критерия педагог самостоятельно определяет максимальное количество возможных баллов по каждому показателю (по 5 в каждом критерии). Для оценивания показателей критерия используется трехуровневая система: 0 – низкий уровень, 1- средний уровень, 2 – высокий уровень.

Показатель	низкий уровень (0 баллов)	средний уровень (1 балл)	высокий уровень (2 балла)

1. Предметные знания и умения			
Соответствие теоретических знаний обучающегося программным требованиям	Обучающийся владеет менее чем объемом знаний, предусмотренных ОП	Объем усвоенных знаний составляет более 1/2	Освоен практически весь объем знаний, предусмотренных ОП за конкретный период
Осмысленность и правильность использования специальной терминологии	Обучающийся, как правило, избегает применять специальные термины	Обучающийся сочетает специальную терминологию с бытовой	Специальные термины употребляет осознанно и в их полном соответствии с содержанием
Соответствие практических умений и навыков программным требованиям	Обучающийся овладел менее чем 1/2 предусмотренных умений и навыков	Объем усвоенных навыков и умений составляет более 1/2	Обучающийся овладел практически всеми умениями и навыками, предусмотренными ОП
Креативность, самостоятельность в разработке продукта творческой деятельности, оригинальность замысла выполнения задания	Обучающийся в состоянии выполнить лишь простейшие практические задания	Обучающийся выполняет задания на основе образца	Обучающийся выполняет практические задания с элементами творчества
Умение осуществлять проектную или учебно-исследовательскую работу, оформлять результаты	Работа выполнена не в полном объеме, с ошибками	Работа выполнена в полном объеме, но есть технологические ошибки	Работа выполнена в полном объеме, без технологических ошибок, аккуратно, проявлены фантазия и самостоятельность
2. Метапредметные (общеучебные) умения и навыки			
Инициативность, социальная активность, самостоятельность	Обучающийся не проявляет инициативность, при выполнении задания требуется помощь педагога	Выполняет задание по своей инициативе с подачи педагога, социальноактивен.	Обучающийся проявляет инициативность, активно помогает товарищам, самостоятельно выполняет задания
Уровень владения культурой речи, умение вести дискуссию, выступать перед аудиторией	Избегает выступать перед аудиторией, не умеет вести дискуссию	Владеет культурой речи, выступает перед аудиторией	Грамотная речь, уверенно выступает перед зрительской аудиторией
Умение управлять, планировать, осуществлять и оценивать свою деятельность	Не последователен в своих действиях, не принимает участие в оценивании своей работы	Планирует свою деятельность, проводит оценку с подсказкой педагога	Умеет планировать свою деятельность, проявляет лидерские качества в командной работе
Умение подбирать и работать с источниками информации	Не работает с источниками информации	Подбирает и работает с источниками ин-	Подбирает и использует различные ис-

ками информации		формации.	точники информации
Выполнение логических операций: сравнения, анализа, обобщения, классификации	Не может сравнивать и обобщать, логические операции нарушены	Анализирует, обобщает, классифицирует, выполняет логические операции с помощью педагога	Самостоятельно анализирует, обобщает, классифицирует, выполняет логические операции
3. Личностные результаты			
Ориентация на выполнение морально-нравственных норм	Нарушает морально-нравственные нормы	Соблюдает морально-нравственные нормы	Пропагандирует морально-нравственные нормы
Прилежание и трудолюбие	Избегает труда	Не отказывается от трудовой деятельности, прилежно выполняет задание	Проявляет прилежание и трудолюбие по своей инициативе
Оценка своих поступков	Не оценивает свои поступки	Оценивает свои поступки с подсказкой педагога	Оценивает свои поступки, понимает причинно-следственные связи
Культура поведения, дисциплинированность	Не соблюдает дисциплину	Дисциплинирован, положительное поведение на занятиях	Проявляет высокую культуру поведения и дисциплинированность
Мотивация на получение новых знаний и социальную деятельность	Отсутствует заинтересованность в получении новых знаний	Открыт новым знаниям, участвует в социальной деятельности	Имеет высокую мотивацию на получение новых знаний, социально ориентирован

По результатам промежуточной аттестации педагог заполняет Протокол результатов промежуточной аттестации обучающихся по дополнительной общеразвивающей программе (Приложение 1)

5. Условия реализации программы

Материально-техническое обеспечение	Информационно-образовательные ресурсы	Учебно-методическое обеспечение	Кадровое обеспечение
<p>Кабинет цифрового и гуманитарного профилей «Точка роста», оборудованный 10 персональными компьютерами с доступом к сети Интернет; интерактивный комплекс; фотоаппарат, мультстанок, осветительное оборудование, микрофон.</p> <p>Нецифровые инструменты для двухмерного и трёхмерного моделирования (бумага, краски и кисти, пластилин, различные мелкие объекты – шишки, катушки, пуговицы, кубики, конструктор LEGO, учебная доска, ножницы, маркеры, простые и цветные карандаши, клей-карандаш, бумага разных видов и формата, картон, краски (гуашь, акварель), фломастеры, ящик с песком.</p>	<p>1. https://dtf.ru/anime/48365-referensy-v-animacii-dve-storony-odnoy-monety</p> <p>2. http://risfilm.narod.ru</p> <p>3. https://pikabu.ru/story/pokadrovaya_kukolnaya_animatsiya_5847315</p> <p>4. http://lectoroom.ru/courses/basic-draw-ing?yclid=4939237650694962980&utm_source=yandex&utm_medium=cpc&utm_campaign=dynamic&utm_term=</p> <p>5. https://veriochen.livejournal.com/121698.html</p> <p>Информационно-методические условия: информационно-коммуникационные технологии: компьютерные программы (Windows Movie Maker, iMovie 4.0, Flash MX, QuickTime Player, PowerPoint, VideoVeiwer, Movavi Video Suite 12, Animashuter Junior), цифровые методические материалы.</p>	<p>Мультимедийные презентации; контрольно-оценочные средства; инструкции</p>	<p>Педагог дополнительного образования; курсовая переподготовка (ежегодно)</p>

6. Список литературы

1. Нормативно-правовые документы:

1. Концепция развития дополнительного образования детей, утвержденная распоряжением Правительства Российской Федерации от 4 сентября 2014 г. № 1726-р.
2. Приоритетный проект «Доступное дополнительное образование для детей», утвержденный Президиумом Совета при Президенте Российской Федерации по стратегическому развитию и приоритетным проектам (протокол от 30 ноября 2016 г. № 11).
3. Профессиональный стандарт «Педагог дополнительного образования детей и взрослых» (Приказ №613н Мин труда России от 08.09.2015)

4. Стратегия развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года, утвержденная распоряжением Правительства Российской Федерации от 29 мая 2015 г. № 996-р.
5. Федеральная целевая программа развития образования на 2016 - 2020 годы, утвержденная постановлением Правительства Российской Федерации от 23 мая 2015 г. № 497.
6. Федеральный закон РФ 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации» от 29.12. 2012 г.
7. Федеральный проект «Успех каждого ребенка».

2.Список литературы для педагогов

1. Брумберг В., Мильчин Л., Голованова Н.В. Видео «Шедевры отечественной мультипликации. Сборник мультфильмов. Машенькин концерт (DVD)». - М.: Новый мир, 2018.
2. Брумберг В., Райковский Е., Аристакесова С. Видео «Шедевры отечественной мультипликации. Опять двойка (DVD)» - М.: Новый мир, 2019.
3. Видео «Шедевры отечественной мультипликации. Выпуск 2» (10DVD). – М.: Новый мир, 2018.
4. Видео «Шедевры отечественной мультипликации. Новогодняя ночь (DVD)». – М.: Новый мир, 2018.
5. Видео «Шедевры отечественной мультипликации. Львенок и Черепаха + мультики в подарок» (2DVD). - М.: Новый мир, 2018.
6. Горшкова Д. История российской мультипликации. XX век. – 2018. – 528 с.

3.Список литературы для обучающихся и родителей

1. Гоголь Н.В., Сокольский Г., Аксенчук И. Видео «Шедевры отечественной мультипликации. Перед рождеством (DVD)». - М.: Новый мир, 2017.
2. Дежкин Б.П., Бордзиловский В.Я., Пекарь В.И. Видео «Старые знакомые мультфильмы (DVD)». - М.: Новый мир, 2019.
3. Иванов А., Котеночкин В., Прытков Ю. Видео «Шедевры отечественной мультипликации. Заяц Коська (DVD)». - М.: Новый мир, 2017.
4. Попов В., Котеночкин В., Пекарь В.И. Видео «Шедевры отечественной мультипликации. Сказки для самых маленьких (DVD)». - М.: Новый мир, 2017.
5. Снежко-Блоцкая А., Петров А., Прытков Ю.А. Видео «Герои Эллады. Сборник мультфильмов (DVD)». - М.: Новый мир, 2018.
6. Степанцев Б., Аксенчук И., Снежко-Блоцкая А. Видео «Шедевры отечественной мультипликации. Петя-петушок (DVD)». - М.: Новый мир, 2017.

4.Электронно- образовательные ресурсы:

1. Сайт об анимации в России и не только Animator.ru
2. Московский музей анимации <http://animamuseum.ru/>
3. Уроки анимации для детей <http://studio-molino.ru/p0046.htm>
4. Полезное и интересное <http://mult.tvorigora.ru/book>

Всего аттестовано ____ обучающихся, из них по результатам промежуточной аттестации*:

Предметные знания и умения: высокий уровень __ чел., ____ %; средний уровень _ чел., ____ %; низкий уровень __ чел., __ %;

Метапредметные (общеучебные) умения и навыки: высокий уровень __ чел., __ %; средний уровень __ чел., __ %; низкий уровень __ чел., __ %;

Личностные результаты: высокий уровень __ чел., __ %; средний уровень __ чел., __ %; низкий уровень _ чел., __ %;

Примечания: зачет прохождения промежуточной аттестации (Фамилия Имя обучающегося) по высоким результатам личностных достижений

* высокий уровень – от 8 до 10 баллов; средний уровень – от 5 до 7 баллов; низкий уровень – от 1 до 4 баллов

** зачет прохождения промежуточной аттестации (указывается фамилия имя обучающегося) по высоким результатам личностных достижений

(наличие призовых мест в муниципальных, региональных, межрегиональных, федеральных и международных конкурсах (соревнованиях, олимпиадах и т.п.), соответствующих изучаемой ДОП). В Протоколе напротив соответствующей фамилии обучающегося по критерию «Предметные знания и умения» ставится высший балл.

Приложение 2.

Рефлексивный лист
Опиши и оцени свою работу

Фамилия, имя _____

Название мультфильма:	
Чем ты занимался(лась) при создании данного мультфильма?	
Какие сложности возникали при создании мультфильма?	
Что было самое интересное и почему?	
Плюсы работы	
Минусы работы	

Методические материалы

Разработка сюжета, сценария. Раскадровка.

Создание сценария.

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

Чтобы сочинить любую сценарий, нужно использовать определенные правила и специальный план.

Первое, что нужно сделать – это определить тему, то есть то, о чем будет наш рассказ (сказка).

Второе – обязательно сформулировать основную мысль будущего рассказа, то есть для чего, с какой целью вы его пишете, чему он должен научить.

И третье – непосредственно построить рассказ по следующей схеме:

1. Экспозиция (кто, где, когда, что сделал)
2. Завязка действия (с чего все началось)
3. Развитие действия
4. Кульминация (самые важные моменты)
5. Спад действия
6. Развязка (чем все закончилось)
7. Концовка

Для составления сказки можно немного расширить алгоритм, чтобы было проще ориентироваться.

1. Начало (например, жил-был дождик, цветочек, солнышко и т.д.)
2. Завязка (как-то раз, однажды пошел он или решил сделать и т.д.)
3. Развитие действия (повстречало кого-то, например)
 - первое испытание выдержано
 - второе испытание выдержано
4. Кульминация (третье испытание, после которого он или она превращается в кого-то или что-то)
5. Спад действия (кто-то что-то делает, чтобы наш герой обрел свой первоначальный вид)
6. Развязка (с той поры или с тех пор)
7. Концовка (и стали они жить по-прежнему или не стал он больше никуда уходить и т.д.)

Раскадровка

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

Делая раскладку, важно постоянно ставить себя на место будущего зрителя. Оценивать то, насколько понятен сюжет. Некоторые моменты, которые кажутся очевидными авторам, для зрителя часто совсем не являются таковыми, в раскадровке должна присутствовать логика.

Иногда во время занятий лучше делать раскадровку вместе с придумыванием сценария. Процесс становится более динамичным. Второй вариант заключается в том, что каждый рисует свою собственную раскадровку, потом все вместе обсуждают полученные результаты, и выбирается наиболее удачная или создается одна целая из всех работ. Этот вариант больше подходит для старших групп.

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

12 принципов анимации

Аниматоры Фрэнк Томас (Frank Thomas) и Олли Джонстон (Ollie Johnston) в книге «Иллюзия жизни» 1981 года выделили «Двенадцать принципов анимации»:

1. Сжатие и растяжение. Персонажи и объекты деформируются, когда они в движении.
2. Подготовка к действию. Прежде чем мы начнем движение в определенном направлении, действие обычно подготавливается движением в противоположную сторону.
3. Сценичность. Расположение персонажа и камеры, освещение сцены. Центр композиции показывает, что важно. План: крупный, средний, общий.
4. «Прямо к действию»/ «от позы к позе». Два анимационных метода "прямо к действию" и "от позы к позе". Фазы движения.
5. Инерция/захлест действия. Если какая-то часть тела двигается в одну сторону, как правило, другие части тела при этом двигаются в сторону противоположную. Это позволяет персонажу сохранять равновесие.
6. Смягчение начала и завершения действия. Движениям человеческого тела и большинству других объектов нужно время, чтобы ускориться и замедлиться.
7. Движение по дугам. Объекты двигаются по изогнутым линиям, если только они двигаются не с очень высокой скоростью или по направлению прямо в камеру.
8. Вторичная анимация. Персонажи обычно совершают первостепенное действие. Их волосы и одежда двигаются следом.
9. Тайминг. Темп и ритм при передаче движения. Схемы движения: появления-исчезновение, линейное движение, сворачивание-разворачивание, приближение-удаление и т.д.
10. Преувеличение. Позы и выражения лица в анимации более утрированные, чем в реальной жизни. Даже сильная поза или выражение лица обычно могут быть преувеличены еще немного.
11. Хороший дизайн. Влияние цвета на восприятие. Композиция фона.
12. Привлекательность. Во внешности героев должен быть шарм или визуальный интерес. Персонажи строятся из простых форм, таких как сферы, цилиндры и «коробочки».

Комплекс упражнений для глаз

Упражнения выполняются сидя или стоя, отвернувшись от экрана, при ритмичном дыхании, с максимальной амплитудой движения глаз.

1. Закрывать глаза, сильно напрягая глазные мышцы, на счет 1-4, затем раскрыть глаза, расслабив мышцы глаз, посмотреть вдаль на счет 1-6. Повторить 4-5 раз.

2. Посмотреть на переносицу и задержать взор на счет 1-4. До усталости глаза не доводить. Затем открыть глаза, посмотреть вдаль на счет 1-6. Повторить 4-5 раз.
3. Не поворачивая головы, посмотреть направо и зафиксировать взгляд на счет 1-4, затем посмотреть вдаль прямо на счет 1-6. Аналогичным образом проводятся упражнения, но с фиксацией взгляда влево, вверх и вниз. Повторить 3-4 раза.
4. Перенести взгляд быстро по диагонали: направо вверх - налево вниз, потом прямо вдаль на счет 1-6. Повторить 4-5 раз.

Тезаурус

Анимация (от лат. *anima* - душа) – одушевление. Создание мультфильмов в разных техниках.

Аппликация (от лат. «прикладывание») - вырезание и наклеивание (нашивание) фи-гурок, узоров или целых картин из кусочков бумаги, ткани, кожи, растительных и прочих материалов на материал-основу (фон). Как правило, материалом-основой служат картон, плотная бумага, дерево. Аппликация отличается от других видов изобразительной техники - силуэтностью, плоскостной обобщенной трактовкой образа, однородностью цветового пятна (локальностью) больших цветовых пятен, выразительностью изображения, более обобщенной формой.

Классификация аппликации: а) по форме (объемная, плоская); б) по цвету (одноцветная, многоцветная, чёрно-белая); в) по тематике (предметная, сюжетная, декоративная).

Аппликация из ткани - это разновидность вышивки.

Аппликация на дереве - декупаж.

Ассамбляж (фр. *assemblage*) - техника визуального искусства, родственная коллажу, но использующая объёмные детали или целые предметы, скомпонованные на плоскости как картина. Допускает живописные дополнения красками, а также металлом, деревом, тканью и другими структурами. Иногда применяется и к другим произведениям, от фотомонтажей до пространственных композиций.

Бумагопластика – это художественное моделирование из бумаги объёмных композиций на плоскости и создание на основе моделей трехмерных бумажных скульптур.

Выдувание – техника рисования, которая основана на выдувании краски через трубочку на лист бумаги.

Графическая мультипликация - в графической мультипликации один кинокадр (фотоизображение) является фотографией рисованных объектов (графических, живописных, теневых (силуэтных), порошковых), основанные на плоских марионетках и перекладках, включая и фотовырезки). Фазы движения отдельных предметов или персонажей отрисовываются на листах прозрачной плёнки (целлулоида и других подобных листовых материалах), после чего накладываются на стекло, расположенное выше изображения фона или среды обитания персонажей.

Квиллинг (от англ. *quilling* – птичье перо) – искусство бумагокручения, искусство изготовления плоских или объёмных композиций из скрученных в спиральки длинных и узких полосок бумаги. Готовым спиралькам придаётся различная форма и таким образом получают элементы бумагокручения, называемые также модулями. Уже они и являются «строительным» материалом в создании работ - картин, открыток, альбомов, рамок для фотографий, различных фигурок, часов, бижутерии и т.д.

Коллаж (от фр. *Coller* - приклеивание) – техника декоративно-прикладного искусства, соединение в одном произведении подчёркнуто разнородных элементов (различных по происхождению, материальной природе, контрастных по стилю и т. п.);

создание живописных или графических произведений путём наклеивания на какую-либо основу предметов и материалов, отличающихся от основы по цвету и фактуре; произведение, целиком выполненное в этой технике.

Компьютерная мультипликация – вид мультипликации, который появился в 70-е годы

двадцатого века, создается при помощи компьютера: последовательно в виде слайд-шоу выстраиваются заранее подготовленные графические файлы. Кадры вручную или автоматизировано создаются специализированными компьютерными программами. Применяется в сфере развлечений, производственной, научной и деловой сферах. Являясь производной от компьютерной графики, мультипликация наследует те же способы создания изображений: векторную графику, растровую графику, фрактальную графику и трёхмерную графику (3D). В последнее время значительную популярность и распространение (особенно в сети Интернет) получила Flash-мультипликация.

Процесс создания компьютерного мультфильма трудоемкий. Он выглядит так: тщательно прорисовываются основные позы и автоматически подбираются промежуточные. Первый подобный мультфильм «История игрушек» создавался 4,5 года.

Конструктор (от лат. *constructor* - «строитель») - детский игровой набор для моделирования, состоящий из набора деталей и, как правило, соединительных элементов.

Кукольная анимация - техника объёмной мультипликации. При создании используется сцена-макет и куклы-актёры. Сцена фотографируется покадрово, после каждого кадра в сцену вносятся минимальные изменения (например, изменяется поза куклы). Перед камерой в нужном положении фотографируется кукла. Причем для создания эффекта движения ее положения каждый раз немного меняют. При воспроизведении полученной последовательности кадров возникает иллюзия движения объектов. Этот тип мультипликации впервые возник в России в 1906г.

Первым русским мультипликатором (1906 год) был Александр Ширяев, балетмейстер Мариинского театра, создавший первый в мире отечественный кукольный мультфильм, в котором изображены 12 танцующих фигурок на фоне неподвижных декораций, изображающих сцену. Фильм снят на 17,5-миллиметровую плёнку. Время по его созданию заняло три месяца. А. Ширяев сделал ещё несколько кукольных мультфильмов: «Играющие в мяч клоуны», «Художники Пьеро» и любовная драма со счастливым концом «Шутки Арлекина». Современные мультипликаторы ещё не могут разгадать секреты мультипликатора, поскольку куклы Ширяева не просто ходят по земле, но и прыгают и крутятся в воздухе.

Этапы создания мультфильма

1 этап – написание сценария и продумывание образов героев. По эскизам персонажей шьются куклы, их костюмы и обувь, которая будет соответствовать образу каждого из героев. Это самый трудоемкий этап работы, так как каждая кукла должна быть подвижной.

2 этап – съёмка фаз движения кукол, соответствующих сценарию. Один эпизод может сниматься несколько дней, а может и несколько месяцев.

Полнометражный кукольный мультфильм может сниматься в течение 3 лет и даже дольше. Но в основном объёмная мультипликация имеет продолжительность 5-15 мин, однако даже на это тратится несколько месяцев. Почему так происходит? Например, согласно сценарию мультфильма, герой бежит по лесной тропинке. Чтобы снять эту сцену, куклу-персонажа помещают на фоне движущейся декорации, на которой изображены деревья, солнце, облака, небо, птицы. Создавая эффект бегущего персонажа, мультипликатор вручную передвигает ноги и руки героя, поворачивает голову. Таким образом, постепенно снимается на плёнку каждая фаза бега персонажа. Вместе с телом снимаются и фазы движения одежды и волос. Так, в течение одного дня съёмки мультфильма, когда все фотографии объединяются в один видеоряд, создатели ленты снимают всего пару секунд экранного времени. Когда в мультипликацию пришли компьютерные технологии, кукольные мультфильмы стали сниматься значительно быстрее.

Больших творческих успехов достигла советская кукольная мультипликация. Талантливый режиссер и художник А.Л. Птушко выпускает на экран два полнометражных кукольных фильма «Новый Гулливер» и «Золотой ключик», с большим успехом прошедших в нашей стране и за рубежом.

Лепка - придание формы пластическому материалу (пластилин, глина, пластике, пластмассам типа поликапролактона и др.) с помощью рук и вспомогательных инструментов-стеков и т.п. Один из базовых приёмов широкого жанрового диапазона станковой и декоративно-прикладной скульптуры. Варьируется от мелкой пластики, этюда — до произведений близких по размерам к монументальным. Термин может расцениваться как синоним самого понятия

«скульптура», однако употребляется обычно в таком качестве преимущественно по отношению к занятиям в начальных учебных заведениях (художественных школах), кружках и т.д. как вводный курс освоения первичных принципов техники.

Макёт (фр. *maquette* - масштабная модель, итал. *macchietta*, уменьшительное от *macchia*) - модель объекта в уменьшенном масштабе или в натуральную величину, лишённая, как правило, функциональности представляемого объекта. Предназначен для представления объекта. Используется в тех случаях, когда представление оригинального объекта неоправданно дорого, невозможно или просто нецелесообразно.

Монтаж (фр. *montage*) - творческий и технический процесс в кинематографе, на теле-видении или звукозаписывающих студиях, позволяющий в результате соединения отдельных фрагментов исходных записей получить единое, композиционно целое произведение. Монтаж является важнейшей частью кинематографического языка, способной придать повествованию выразительность и вынужденность минимальными средствами. Важный момент в монтаже: убрать все лишнее, чтобы максимально сфокусировать внимание зрителя (слушателя) на главном в произведении.

Внутрикадровый монтаж - композиционное построение внутри одного монтажного кадра, объединяющее происходящие в нём действия в единый мизанкадр. Это достигается организацией действия в кадре режиссёром и оператором, и не требует отдельной технологии, необходимой при межкадровом монтаже.

Мультипликация (от лат. *multiplicatio* - умножение, увеличение, возрастание, размножение) - технические приёмы создания иллюзии движущихся изображений (движения и/или изменения формы объектов — морфинга) с помощью последовательности неподвижных изображений (кадров), сменяющих друг друга с некоторой частотой. Понятие «мультипликация» более или менее точно отражает технику создания рисованных фильмов. А бывают еще кукольные, пластилиновые, компьютерные мультфильмы.

Мультфильм – множество картинок на пленке.

Объемная мультипликация - в объемной мультипликации кадр является фотографией объемных, полубъемных, барельефных и плоских кукол-актёров.

Озвучивание - процесс записи звукового сопровождения фильма, осуществляемый отдельно от съёмки изображения в случае невозможности синхронной съёмки или неудовлетворительного качества полученной в результате неё фонограммы.

Оригами (с яп. – сложенная бумага) - древнее искусство складывания фигурок из бумаги.

Оригами из кругов – складывание оригами из бумажного круга. Затем из сложенных деталей склеивается аппликация.

Оригами модульное – создание объемных фигур из треугольных модулей оригами. Каждый модуль складывается по правилам классического оригами из одного листа бумаги, а затем модули соединяются путем вкладывания их друг в друга. Появляющаяся при этом сила трения не дает конструкции распасться.

Папье-маше (с фр. – «жеванная бумага») – легко поддающаяся формовке масса, получаемая из смеси волокнистых материалов (бумаги, картона) с клеящимися веществами.

Перекладка – рисованная техника, герои изображаются на плотной бумаге и вырезаются. Все подвижные части тела вырезаются отдельно и потом скрепляются пластилином, ниткой, тонкой проволокой. Перемещая персонажей по фону, изменяя их позы, все покадрово снимается на закрепленный на штативе фотоаппарат.

Песочная анимация – нанесение лёгкого порошка (просеянного песка, соли, кофе) тонкими слоями на стекло и перемешивание, создавая движущуюся картину (обычно все действия выполняются руками, но в качестве приспособлений могут использоваться и кисточки). С помощью диапроектора или световой доски получающееся изображение можно передавать на экран.

Пластилиновая анимация - старейшая техника мультипликации. Фильм изготавливается путём покадровой съёмки пластилиновых объектов, с их модификацией в промежутках между снятыми кадрами. Материалом для мультфильма служит пластилин и глина, который лепится на каркас. Объекты устанавливаются на фоне декораций и передвигают между кадрами.

В этом жанре работали такие мультипликаторы как Александр Татарский («Пластили-

новая ворона», «Падал прошлогодний снег»). Одна из самых заманчивых сторон в ее создании – это великолепные неповторимые свойства и возможности пластилина. Создание такого мультфильма – захватывающая, интересная, но требующая усердия и воли работа.

Техники пластилиновой анимации:

- 1) Перекладка: композиция состоит из нескольких слоев персонажей и декораций, которые располагаются на нескольких стеклах, расположенных друг над другом. Камера находится вертикально над стеклами. Персонажи и декорации делаются специальной, плоской формы. Слои снимаются по отдельности и совмещаются при компьютерном монтаже.
- 2) Объемная анимация: объемные персонажи располагаются в объемной декорации. Персонажи анимируются в пространстве, их специально укрепляют в декорации с помощью опор и подвесок.
- 3) Комбинированная анимация: персонажи анимируются по отдельности и снимаются на фоне синего экрана, после чего вживляются в снятые отдельно пластилиновые декорации. Основной объем работы происходит с компьютером.

Пластилинография - вид декоративно-прикладного искусства; создание лепных картин с изображением выпуклых, полуобъемных объектов на горизонтальной поверхности. Основной материал - пластилин. Возможно использование комбинированных техник; пластилин с декорированием поверхности бисером, семенами растений, природным материалом, живописью.

Рисованная мультипликация – техника мультипликации, основанная на покадровой съёмке незначительно отличающихся двумерных рисунков, путём наложения и сведения в один кадр прозрачных листов с нарисованными на них персонажами. В технике традиционной рисованной мультипликации входит наложение и сведение в один кадр прозрачных листов с нарисованными на них персонажами; при необходимости изобразить движение одного персонажа рисуется он сам и кадр собирается с заменённой деталью, вместо того, чтобы рисовать всю картину с изменением целиком.

Выделяется своеобразием силуэтная мультипликация, наиболее крупными представителями которой являются Лотта Райнигер и Энтони Лукас.

Оригинальным явлением стала китайская акварельная мультипликация 60-80-х годов XXв, наиболее ярким представителем которой стал Тэ Вэй, основанная на традиционной технике Гохуа.

Ротоскопирование - мультипликационная техника, при которой мультфильм создаётся путём обрисовки кадр за кадром натурального фильма с реальными актёрами и декорациями.

Скульптура (лат. *sculptura*, от *sculpo* - вырезаю, высекаю) – вид изобразительного искусства, произведения которого имеют объёмную форму и выполняются из твёрдых или пластических материалов; искусство создавать из глины, воска, камня, металла, дерева, кости и других материалов изображение человека, животных и других предметов природы в осязательных, телесных их формах.

Торцевание – вид бумажного творчества, заключающийся в создании аппликационной мозаики, которая делается из кусочков гофрированной (креповой) бумаги; разновидность - торцевание на пластилине

Художественное вырезание из бумаги - вид искусства вырезания ножницами и ножом («бумажная картинка», «бумажный цветок», «вырезка из бумаги», «вырезка ножницами», «силуэтное вырезание», «вытынанка» и т.д.)

Современные работы, выполненные в технике художественного вырезания из бумаги, называются прорезными изображениями, бумажной графикой, ажурным (филигранным) вырезанием.

Вытынанка (от «вытинати», «витинати», «выцінаць», «вырезать») - это древний славянский вид декоративно-прикладного искусства, ажурное вырезание из бумаги, бересты, фольги, ткани и кожи. Отличительными чертами вытынанок является то, что изображения в них симметричны, немногочетны (1-3 цветов бумаги), содержат национальную народную символику. Пример - это снежинки.

От аппликации она отличается тем, что вся работа - это цельный кусок бумаги, в то время как аппликация обычно склеивается из нескольких отдельных деталей.

Силуэтное вырезание - черное изображение на белом фоне, отсутствие прорезных частей. Пример: портреты (чаще всего - профили), пейзажи, бытовые сцены.

Цифровой дидактический материал

Аудиозаписи

«Живая планета»: Вечер в лесу. Океанский прибой. Тропический лес. Волшебство природы.
«Звуки природы и музыка»: Сюита певчих птиц. Ласковый прибой. Удивительный водопад. Ветряные колокольчики. Тропический остров. Волшебство леса.
«Звуки войны»: взрыв, огонь, пламя, гранаты, солдаты, самолёт. салют. Подборки кинофрагментов.
Видеозаписи фильмов, мультфильмов.

Примерный список мультипликационных фильмов для просмотра

«Буревестник» реж. А. Туркус, 2004;
«Варежка», реж. Р. Качанов, 1967;
«В гостях у гномов», реж. В. Дегтярёв, В. Данилевич;
«Весёлый художник», реж. Н. Василенко, 1963;
«Возвращение блудного попугая», реж. В. Караваев, 1988;
«Волшебные фонарики», реж. В. Дегтярёв;
«Винни-Пух», реж. Ф. Хитрук, 1969;
«Винни-Пух идет в гости», реж. Ф. Хитрук, 1971;
«Волчище, серый хвостище», реж. Г. Баринаова, 1983;
«Волшебное кольцо», реж. Л. Носырев, 1979;
«Впервые на арене», реж. В. Пекарь, В. Попов,
«День чудесный», реж. А. Хржановский, 1975;
«Домашний цирк», реж. В. Данилевич, 1979;
«Ежик в тумане», реж. Ю. Норштейн, 1976;
«И мама меня простит», реж. А. Петров, 1975;
«История о девочке, которая наступила на хлеб», реж. А. Грачева, 1987;
«Капитошка», реж. Б. Храчевич, 1980;
«Карлсон вернулся», реж. Б. Степанцев, 1969;
«Клубок», реж. Н. Серебряков, 1968;
«Конек-Горбунок», реж. И. Иванов-Вано, 1975;
«Кошкин дом» реж. Л. Амальрик, 1958;
«Малыш и Карлсон», реж. Б. Степанцев, 1968;
«Медведь-липовая нога», реж. Г. Баринаова, 1984;
«Мороз Иванович», реж. И. Аксенчук, 1981;
«Ну, погоди!», реж. В. Котеночкин, 1969-1981;
«Падал прошлогодний снег», реж. А. Татарский, 1983;
«Пластилиновая ворона», реж. А. Татарский;
«Петух и боярин», реж. Л. Мильчин, 1986;
«Петух и краски», реж. Б. Степанцев,
«Похитители красок», реж. Л. Атаманов, 1959;
«Премудрый пескарь», реж. В. Караваев, 1979;
«Приключение капитана Врунгеля», реж. Д. Черкасский;
«Пуговоца», реж. В. Тарасов, 1982;
«Путешествие Солнышкина», реж. А. Петров, 1980;
«Сказка сказок», реж. Ю. Норштейн, 1980;
«Снежная королева», реж. Л. Атаманов, 1957;
«Старая игрушка», реж. С. Самсонов, 1964;
«Стеклянная гармоника», реж. А. Хржановский, 1968;
«Трое из Простоквашино», реж. В. Попов, 1978;
«Учитель пения», реж. В. Попов, 1968;
«Фильм, фильм, фильм», реж. Ф. Хитрук, 1968;
«Цапля и журавль», реж. Ю. Норштейн, 1975;

«Цветик - семицветик», реж. М. Цехановский, 1949;
«Чебурашка», реж. Р. Качанов, 1971;
«Чебурашка идёт в школу», реж. Р. Качанов, 1983;
«Чиполлино», реж. Б. Дежкин, 1960;
«Шарик-фонарик», реж. В. Данилевич, 1980;
«Шапокляк», реж. Р. Качанов, 1974.

Список художественных фильмов для просмотра:

«Варвара-краса, длинная коса», реж. А. Роу, 1969, к/ст. им. М.Горького;
«Весёлые истории», реж. А. Кундялис, 1974, Литовская к/ст.;
«Весёлые истории», реж. В. Дорман, 1962, к/ст. М.Горького;
«Внимание, черепаха!», реж. Р. Быков, 1970, Мосфильм;
«Деревня Утка», реж. Б. Бунеев, 1976, к/ст. им. М.Горького;
«Каток и скрипка», реж. А.Тарковский, 1960, к/ст. Мосфильм Т.О.«Юность»;
«Мио, мой Мио», реж. В.Грамматиков, 1987, к/ст. им. М.Горького;
«Морозко», реж. А. Роу, 1964, к/ст. им. М.Горького;
«Мэри Поппинс. До свидания!», реж. Л. Квинихидзе, 1983, к/ст. Мосфильм;
«Приключение Буратино», реж. Л. Нечаев, 1975, Беларусьфильм;
«Сказка о потерянном времени», реж. А. Птушко, 1964, к/ст. Мосфильм;
«Снежная королева», реж. Г. Казанский, 1966, к/ст. Ленфильм;
«Там, на неведомых дорожках», реж. М. Юзовский, 1982, к/ст. им. М.Горького;
«Огонь, вода и медные трубы», реж. А. Роу, 1968, к/ст. им. М.Горького;
«Ох, уж эта Настя!», реж. Ю. Победоносцев, 1971, к/ст. им. М.Горького;
«Фенист – Ясный сокол», реж. Г. Васильев, 1975, к/ст. им. М.Горького.

Фильмы для просмотра нужно выбирать в зависимости от возраста детей. Выбор фрагментов фильмов для работы делает педагог, исходя из целей показа и имеющихся в его распоряжении фильмов. Просмотр полнометражных фильмов может происходить на нескольких занятиях.

Краткая характеристика программ:

- 1. «Мультатор»** - русскоязычный онлайн- редактор мультфильмов, с помощью которого каждый может нарисовать мультфильм, независимо от мастерства. Сайт предоставляет пользователю карандаш, 2 цвета по умолчанию (Палитру можно найти, если прочитать текст справа от редактора), ластик и раскадровку — что позволяет создать анимацию. Аналогов нет. На сайте часто проводятся конкурсы и мини-конкурсы. Наградой за них служат «паучки». Паучки — это своего рода валюта сайта, которую пользователь может потратить на свои нужды, как-то: прикрепление звука к своей анимации, скачивание анимации (в формате .gif и .avi), выставление своей или чужой анимации на главную страницу. Кроме того, это сообщество людей, увлеченных анимацией. Помимо возможности создавать свои мультфильмы, присутствует возможность быстро получать критику (или похвалу) своей работы, выставляя её на всеобщее обозрение, и даже наглядное исправление ошибок, в виде продолжения работы другими пользователями. В редакторе присутствуют такие инструменты, как:
 - карандаш (черный и красный в обычной версии, но при прочтении правил становится доступна палитра с большим набором цветов)
 - ластик (карандаш белого цвета)
 - 5 кнопок, изменяющих размер кисти (также для этого есть горячие клавиши)
 - кнопки добавления и удаления кадров
 - кнопки воспроизведения и сохранения кадров.

Горячие клавиши: С — копировать кадр V — вставить кадр Z — отменить последнее действие в текущем кадре + — увеличить размер кисти — — уменьшить размер кисти Сайт постоянно меняется и совершенствуется. Небольшие обновления происходят практически еженедельно.

2. Видеоредактор Windows Movie Maker — программа для создания/редактирования видео.

Возможности:

- Получение видео с цифровой видеокамеры
- Создание слайд-шоу из изображений
- Обрезание или склеивание видео
- Наложение звуковой дорожки
- Добавление заголовков и титров
- Создание переходов между фрагментами видео
- Добавление простых эффектов
- Вывод проекта в формат WMV или AVI с настраиваемым качеством