

Администрация Великого Новгорода  
Комитет по образованию  
Муниципальное автономное общеобразовательное учреждение  
«Гимназия № 3»  
школа искусств Творческого Центра «Визит»

Рассмотрена  
на Педагогическом Совете  
Протокол № 71 от 01.06.2021г.

Утверждаю  
Директор МАОУ «Гимназия №3»

В. Жмурко

01.06.2021г.



ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА

# ОСНОВЫ ГРАФИКИ И АНИМАЦИИ

Уровень – ознакомительный.  
Возраст обучающихся: 10-12 лет  
Срок реализации программы: 1 год  
Автор-составитель:  
Коросова Юлия Михайловна,  
педагог дополнительного образования

Великий Новгород  
2021

### **Пояснительная записка**

Программа «Основы графики и анимации» **ознакомительного уровня, имеет художественную направленность.**

Данная программа оформлена в соответствии с Федеральным законом от 30 декабря 2020 года № 517-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации», Приказом Министерства просвещения Российской Федерации от 09 ноября 2018 года № 196 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам», Приказом Министерства труда и социальной защиты Российской Федерации от 8 сентября 2015 г. № 613н. Профессиональный стандарт «Педагог дополнительного образования детей и взрослых», Письмом Министерства образования и науки Российской Федерации от 18 ноября 2015 г. N 09-3242 «Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы), Постановлением главного государственного санитарного врача РФ от 28 сентября 2020 года №28 «Об утверждении СанПиН 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации режима работы образовательных организаций дополнительного образования детей», Распоряжением Правительства РФ от 29 мая 2015 года № 996-р «Стратегия развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года», Постановлением Правительства РФ от 26.12.2017г. №1642 «Об утверждении государственной программы РФ «Развитие образования» на 2018-2025 годы».

Программа реализуется на отделениях школы изобразительного искусства, Творческого Центра «Визит» МАОУ «Гимназия № 3».

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Основы Графики и анимации» художественной направленности знакомит обучающихся с видами графики, с возможностями печатной графики, с основами книжной графики и основными принципами, правилами и технологиями создания мультфильмов. Такое необычное на первый взгляд сочетание, на наш взгляд, дает хороший синтез искусств. Большая часть анимации базируется на рисунке. Знание основных графических приемов, умение работать с разными материалами, понимание основ композиции и в то же время возможность «оживить» плоский рисунок, посредством современной техники, расширяют возможности детей на пути самореализации, на пути развития творческого потенциала ребенка. Занятия графикой прививают вкус к восприятию полиграфической продукции, формирует понимание места графики в истории искусств, помогают формированию интереса и желания не только рассматривать иллюстрации, но и самим рисовать их. Книга - одно из первых произведений искусства, с которым знакомятся дети. Основной задачей педагога является ознакомление учащихся с художественно-выразительными средствами книжной графики, повышение уровня художественного восприятия учащихся,

Создание детьми анимации – это тот вид творчества, который особенно подходит детскому возрасту. В ней и особая структура условности, свобода в трактовке пространства и времени, и возможность использовать разнообразный арсенал выразительных средств профессионального мультипликационного кино. Высокий воспитательный потенциал программы реализуется через приобщение детей к наследию мировой мультипликации и к тем культурным, национальным и духовным ценностям, которые в ней отражены. Занятия мультипликацией позволяют включить ребенка в художественную, игровую деятельность, но при этом и в деятельность, связанную с освоением современной техники. Занятия мультипликацией способствуют формированию художественно-эстетического вкуса учащихся, создают основу для образно-эмоционального восприятия экранных искусств, дают навыки восприятия экранных произведений. У обучающихся развивается способность адекватно понимать экранные образы, сопереживать и эмоционально откликаться на элементы, форму и содержание, оценивать произведения и аргументировать свою точку зрения и оценку. Занятия в студии мультипликации дадут возможность любому ребенку побывать в роли сценариста, актера, художника, аниматора, режиссера, монтажера.

#### **Актуальность программы.**

Актуальность данной программы заключается в нескольких аспектах: во-первых, графика - развивает мышление, воображение, память, концентрацию внимания и закрепляет основы композиции. Ряд специальных заданий на наблюдение, сравнение, домысливание, фантазирование служат для достижения этого. Программа предлагает посредством прохождения серии тем предмета «Книжная графика» разобраться в том, что является искусством, формирует художественный вкус, развивает творческую фантазию. Программа направлена на то, чтобы через труд и искусство приобщить воспитанников к творчеству. Во-вторых, компонент анимация - определяется, прежде всего, запросом со стороны детей и их родителей, как наиболее интересному для детей дошкольного и младшего школьного возраста виду творческой деятельности. Огромные возможности анимации для развития творческих способностей ребенка. Техники и материалы, которые используются при создании мультфильмов, позволяют воплотить практически любой образ и воссоздать на экране любой сюжет, а доступность разнообразных технических средств, необходимых для создания мультфильма: планшет, смартфон, штатив, компьютер - позволяют показать детям способы разумного, бережного и полезного использования техники. Получение базовых знаний и навыков в области создания мультипликации научит планировать процесс съемки, креативно мыслить, работать в коллективе.

### **Новизна.**

Новизна данной программы заключается в смелом сочетании авторами в образовательном процессе предметов графика и анимация. Такое соседство несет взаимовыгодную пользу, ведь в графике, особенно в книжной, которая взята за основу, очень много композиционных, идейных, содержательных пересечений с анимацией. Создание образов главных героев, умение емко излагать основную суть будь то литературное произведение или авторский замысел. Кроме того обучающиеся получают навыки работы с техникой, грамотно использовать разнообразные приложения необходимые для записи и монтажа анимационных фильмов.

### **Отличительная особенность программы.**

Идея разработки данной программы возникла из анализа существующих программ, методических пособий, специальной литературы по графике и анимации. При анализе дополнительных программ по данному виду деятельности можно сделать вывод, что большинство из этих программ разработано для какой то одной деятельности — будь то мультипликация, книжная графика и пр. В нашей программе есть попытка объединения разных видов искусства.

**Педагогическая целесообразность** данной программы обусловлена тем, чередуя разнообразную деятельность, разные задания, ребенок видит реальную взаимосвязь искусств, и имеет больше возможностей в реализации своих замыслов. Овладевая определенными навыками по направлению графики, обучающийся имеет возможность тут же их применить в анимации. В результате взаимодействия с лучшими образцами графического искусства у ребенка формируется вкус, он начинает видеть и чувствовать красоту окружающей жизни. Постоянное обращение к книгам дает возможность закрепить этот навык и привить детям интерес к литературе и книжному искусству. Воспринимая мультфильм, ребенок учится анализировать, сравнивать, оценивать многие явления и факты, т. е. происходит воспитание ребенка, его чувств, характера; - мультфильм «говорит» с ребенком на понятном ему языке, оперирует понятными образами, в результате чего ребенок лучше воспринимает такие понятия, как «добро» и «зло», «смелость» и «трусость», «дружба», «милосердие». Кроме того, именно мультипликация помогает максимально сближать интересы взрослого и ребенка, создает условия для работы обучающихся в коллективе. С ее помощью можно сделать процесс обучения удовольствием для детей.

Программа «Основы графики и анимации» составлена с учётом возрастных и индивидуальных особенностей обучающихся и направлена на:

- выявление одаренных детей в области искусства в детском возрасте;
- создание условий для художественного образования, эстетического воспитания, духовно-нравственного развития детей;
- приобретение детьми знаний, умений и навыков в области графики и анимации;
- приобретение детьми опыта творческой деятельности;
- овладение детьми духовными и культурными ценностями народов мира.

### **Возрастно-психологические особенности учащихся.**

В подростковом возрасте (10-12 лет) возникает новый тип взаимоотношений между детьми и взрослыми. Подросток претендует на самостоятельность, на уважение к себе. Меняется в этот период и отношение учащихся к дружбе, товариществу, возрастает потребность в общении со сверстниками. Это явление объясняется тем, что у подростка формируются новые ценности, которые понятны и ближе сверстнику, нежели взрослому. Существенно меняется характер самооценки учащихся этого возраста. Резко возрастает количество негативных самооценок. Недовольство собой у детей распространяется не только на общение с одноклассниками, но и на процесс обучения. Обострение критического отношения к себе актуализирует у младших подростков потребность в общей положительной оценке своей личности другими людьми, прежде всего взрослыми. Подростковый возраст традиционно считается самым трудным в воспитательном отношении. Подростков характеризует предельная неустойчивость настроений, поведения, постоянные колебания самооценки, резкая смена физического состояния и самочувствия, ранимость, неадекватность реакций. Все это требует от взрослых, окружающих подростка, пристального внимания к каждому подростку, предельной тонкости, деликатности, вдумчивости и осторожности при работе с ним.

### **Адресат программы.**

Программа адресована детям от 10 до 12 лет. Состав групп обучающихся - разновозрастной. Для обучения принимаются все желающие. Программа предназначена для учащихся, желающих получить практические навыки в живописи, приобрести опыт в творческой деятельности, научиться самостоятельно создавать произведения искусства в живописных техниках.

**Цель программы-** творческое развитие ребенка через приобщение к миру графики, анимации и создание иллюстрация и анимированных фильмов.

**Для достижения данной цели формируются следующие задачи:**

#### **Образовательные:**

1. Изучение различных графических техник и приемов работы.
2. Изучение композиции в книжной графике.
3. Формировать у школьников высокие этические нормы в изобразительной области деятельности

4. Развитие зрительной памяти и способности к изучению материальной культуры, представления и воображения детей.
5. Освоение знаний по художественным материалам, технологиям и техникам графики.
6. Научить различным видам анимационной деятельности с использованием разнообразных приемов и различных художественных материалов;
7. Познакомить учащихся с технологическим процессом создания мультфильмов;
8. Научить разработке и изготовлению персонажей, фонов и декораций;
9. Сформировать технические навыки работы с оборудованием: установка освещения, съёмка кадров, озвучивание, монтаж и сведение видео- и звукорядов;

### ***Развивающие***

1. Развивать интерес к творчеству, логическое мышление, познавательную мотивацию, индивидуальные способности;
2. Развивать способность планировать и прогнозировать результат работы;
3. Развивать умение анализировать полученные результаты, обобщать их и делать выводы;
4. Способствовать формированию устойчивого интереса обучающихся к художественной деятельности;
5. Развивать навыки работы в коллективе.
6. Развивать художественно-эстетический вкус, фантазию, изобретательность, логическое мышление и пространственное воображение.

### ***Воспитывающие***

1. Формировать опыт взаимоотношений среди учащихся, готовности к взаимодействию и сотрудничеству;
2. Содействовать воспитанию нравственной, творческой личности, способной к самосовершенствованию, стремящейся к правде, добру, красоте.
3. Формировать духовную культуру, нравственность.
4. Формировать у детей установку на позитивную социальную деятельность в информационном обществе;
5. Воспитывать интерес к лучшим образцам книжной графики, мультипликации и желание к самостоятельному творчеству.
6. Способствовать формированию партнёрских отношений в группе;
7. способствовать развитию эмоциональной сферы ребёнка, в том числе и способность к состраданию, сочувствию;
8. Содействовать профессиональному самоопределению обучающихся.

**Возраст детей** участвующих в реализации данной программы **10-12 лет.**

**Сроки реализации программы** – 1 год обучения.

1 час в неделю – 36 учебных часов в год.

**Форма обучения** – очная

**Формы и режим занятий.** Содержание программы ориентировано на **добровольные** одновозрастные группы детей от 10 до 15 человек.

В целом состав групп остается постоянным. Однако состав группы может изменяться по следующим причинам:

- учащиеся могут быть отчислены при условии не сдачи переводных экзаменов;
- переезд, смена профессиональной ориентации, противопоказания по здоровью и в других случаях;

Ведущей формой является **групповая**. Наряду с групповой формой работы, осуществляется индивидуализация процесса обучения и применение дифференцированного подхода к учащимся, так как в связи с их индивидуальными способностями, результативность в усвоении учебного материала может быть различной. Полезными в данном случае могут быть специальные задания и упражнения, выполняемые индивидуально, а также допускается ограничение задач постановки для отстающих учеников при условии выполнения основной задачи. Дифференцированный подход поддерживает мотивацию к предмету и способствует творческому росту учащихся.

**Продолжительность занятий:** 1 час в неделю, 40 минут.

**Формами подведения итогов реализации** данной программы являются:

- **оценки за каждую законченную работы** (по 20-бальной системе)
- **зачеты** (итоговые задания в конце первого и второго учебного полугодия)
- **выставки графических работ и демонстрации анимационных фильмов.**

**Проверка контрольных заданий** проводятся:

- в середине (декабрь) и конце учебного года (апрель).

Работы учащихся просматривает комиссия.

Более подробно критерии экзаменационных работ по годам обучения будут рассмотрены в разделе «Методическое обеспечение программы».

**Систематически проводятся выставки лучших работ учащихся:**

- Ежегодно в сентябре внутренняя отчетная выставка, где выставляются работы учащихся за прошедший год;
- Ежегодно в выставочном зале Великого Новгорода проводится выставка под названием «Мы вместе»;
- **Ежегодное участие в городских, областных, Всероссийских и Международных выставках, фестивалях и конкурсах графики и анимации.**

**Учебный план  
1-го года занятий**

№	Название темы	Количество часов			Формы контроля/ аттестации
		всего	теория	практика	
1	<b>Вводное занятие. Графика. Выразительные возможности линии, штриха, пятна.</b>	1	0,2	0,8	Беседа, наблюдение
2	<b>Силуэт как средство художественной выразительности в графическом рисунке.</b>	3	0,5	2,5	Оценка
3	<b>Мультипликация и анимация. Введение в тему. «Движение».</b>	2	0,2	1,8	Наблюдение
4	<b>Мультипликационное упражнение «вращение».</b>	2	0,2	1,8	Наблюдение
5	<b>Элементы книжной графики-виньетки, буквицы и проч.</b>	2	0,2	1,8	Наблюдение
6	<b>Слово-образ</b>	2	0,2	1,8	Оценка
7	<b>«Липсинг». Мимика в мультфильме.</b>	1	0,2	0,8	Наблюдение
8	<b>Создание мультоткрытки «К Новому году!» в технике перекладка.</b>	4	0,5	3,5	Оценка.
9	<b>Введение в книжную графику.</b>	2	0,2	1,8	Оценка
10	<b>Ботаническая иллюстрация. Рисунок растения.</b>	2	0,2	1,8	Наблюдение
11	<b>Мультипликационное упражнение «приближение — удаление». Применяем дубликацию.</b>	1	0,2	0,8	Наблюдение
12	<b>Мультипликационное упражнение «Мячик». «Сжатие-растяжение»</b>	1	0,2	0,8	Наблюдение
13	<b>Стилизованный пейзаж. Создание среды-фона.</b>	1	0,2	0,8	Наблюдение
14	<b>Создание мультоткрытки посвященной празднику «9 мая».</b>	4	0,5	3,5	Оценка
15	<b>Знакомство с другими видами анимации: уайтборд, песочная, флипбук, леги, кукольная. Пиксиляция.</b>	1	0	1	Беседа, Наблюдение

16	<b>Итоговая работа</b>	7	0	7	Зачёт
	Итого:	36	3,7	32,3	

## СОДЕРЖАНИЕ

### 1 год обучения

**Тема 1. (1 ч) Вводное занятие. Графика. Выразительные возможности линии, штриха, пятна.**

**Теория: (0,2 ч):** Выразительные возможности линии, штриха, пятна (иногда цветового), фона основы (обычного листа бумаги – белой или тонированной). Понятие линии как основного средства графики. Понятия: «тон», тоновая растяжка.

**Практика (0,8 ч):** Выполнение линий различного характера: прямые, волнистые линии красоты, зигзаг. изогнутые, прерывистые, исчезающие. Параллельная штриховка. Перекрестные линии. Запутанные линии. Волны. Соприкасающиеся линии. Линия пятно и точка. Тоновая растяжка. Упражнение клеточка.

**Материал:** бумага А4, черная гелевая ручка.

**Тема 2. (3 ч) Силуэт как средство художественной выразительности в графическом рисунке.**

**Теория: (0,5):** Понятие силуэт. Пластика и выразительность пятна. Линия и пятно. Сочетание линии и пятна в одной композиции. История силуэтного и ажурного вырезания. Техники работы с инструментами и бумагой.

**Практика: (2,5):** создание силуэта сидящей фигуры: «дама за вязанием», создание композиции с двумя, тремя фигурами по мотивам басен И.А.Крылова, сказочный герой, мифическое существо, исторический костюмированный герой.

**Материал:** бумага А4, гелевая ручка, тушь, кисть.

**Тема 3 (2 ч) Мультипликация и анимация. Введение в тему. «Движение»**

**Теория: (0,2):** Разбор понятий мультипликация и анимация. Виды анимации: традиционная, покадровая (stop motion), компьютерная анимация (3Д). Знакомство с техниками и принципами создания мультфильмов. Кадр - основной элемент анимации. Особенности покадровой анимации.

Знакомство с материалами и инструментами для создания мультфильма.  
Основные принципы использования планшета, штатива и компьютера.  
Калькирование.

**Практика (1,8 ч):** Просмотр примеров мультфильмов. Проба работы с материалами и оборудованием. Создание небольшой мультоткрытки с силуэтами на решение простой задачи - движение. Цветная (черная бумага). Упражнение простое движение « Падающий осенний лист», «бабочка».

**Материал:** лист бумаги А3, цветная бумага, ножницы, планшет, штатив.

#### **Тема 4. (2 ч) Мультипликационное упражнение «вращение».**

**Теория (0,2):** Повторение этапов ведения работы.

**Практика (1,8 ч):** создание анимированного изображения вращающегося объекта. Чайник, пингвин и пр.

**Материал:** бумага А3, акварель, штатив, планшет.

#### **Тема 5. (2 ч) Элементы книжной графики- виньетки, буквицы и проч.**

**Теория: (0,2):** История возникновения буквиц. Буквица как отдельный и особый элемент оформления книги. Стилизация шрифтов.

**Практика (1,8 ч):** Создание своего варианта буквицы с использованием орнамента определенной эпохи. Задачи: изучение элементов книжной графики и орнаментов, их взаимодействия, создание гармоничной композиции, получение навыков работы пером. Вариант шрифта первой буквы своего имени, фамилии и др.

**Материал:** бумага А4, гелевая ручка, акварель.

#### **Тема 6. (2 ч) Слово-образ**

**Теория (0,2 ч):** Образность шрифта. Стилизация шрифтов. Орнамент. Растительный и геометрический орнамент. Знакомство с различными фактурами.

**Практика (1,8 ч):** Например: слово «древесина», шрифт обработан фактурой «под дерево»; слово «мрамор», шрифт обработан фактурой «под мрамор». Достичь наиболее точной передачи значения заданного слова.

**Материал:** бумага А3, акварель.

#### **Тема 7. (1 ч) «Липсинг». Мимика в мультфильме.**

**Теория (0,2 ч):** Знакомство с принципами сжатие-расжатие и изменения мимики.

**Практика (0,8 ч):** Изготовление героев (упрощенное лицо крупным планом), фона. Герой улыбается, злится, хмурится, произносит (выкрикивает) слово. Съемка мультфильма. Запись голоса (при необходимости) и подбор музыкального оформления для мультфильма.

**Материал:** лист А3, акварельные краски, цветные карандаши, штатив, планшет, зеркало.

**Тема 8. (4 ч) Создание мультоткрытки «К Новому году!» в технике перекладка.**

**Теория (0,5):** Разбор принципов плавности и непрерывности. Понятие Тайминг. Разговор о раскадровке с учетом эскизов и выбранной техники мультфильма.

**Практика (3,5 ч):** Съемка мультоткрытки в соответствии с раскадровкой. Запись голоса (при необходимости) и подбор музыкального оформления для мультфильма. Просмотр готовых открыток. Обсуждение.

**Материал:** бумага А3, акварель, цветная бумага.

**Тема 9 (2 ч) Введение в книжную графику.**

**Теория (0,2):** Книжная графика как вид искусства. Особенность иллюстрации как жанра изобразительного искусства. Ознакомление с творчеством художников- иллюстраторов: И. Билибина, Б.Дехтярева, А.Пахомова и других. Макет книги. Оформление книги.

**Практика (1,8 ч):** Создание иллюстрации к литературному произведению (сказке). Выделение в иллюстрации самого основного. Показать действие. Изображение животных, героев сказок или басен, одетых в костюмы. Например: лиса в платье, медведь в кафтане.

**Материал:** бумага А3, гелевая ручка акварель.

**Тема 10. (2 ч) Ботаническая иллюстрация. Рисунок растения.**

**Теория (0,2 ч):** Знакомство с понятием ботаническая иллюстрация. Особенности создания, назначение. Просмотр примеров.

**Практика (1,8 ч):** Изображение растения.

**Материал:** бумага А4, акварель, цветные карандаши, резинка.

**Тема 11. (1 ч) Мультипликационное упражнение «приближение — удаление». Применяем дубликацию.**

**Теория (0,2):** Разъяснение особенностей создания эффекта приближения и удаления объектов.

**Практика (0,8):** Создание небольшого ролика на приближение или удаление объектов (например корабль, или машина).

**Материал:** бумага А3, акварель, ножницы, штатив, планшет.

**Тема 12. (1 ч) Мультипликационное упражнение «Мячик». «Сжатие-растяжение».**

**Теория (0,2 ч):** Понятие композиции, крупности плана. Крупность плана в фотографии, кино и мультфильме. Знакомство с миром профессий. Знакомство с понятиями «композиция», «пропорция», «сочетание цветов».

**Практика (0,8 ч):** Дидактическая игра «Определи крупность плана». Проект мультфильма на фрагмент стихотворения «Все профессии важны...» в

технике перекладки. Сцены и раскадровка. Отработка навыков создания разной крупности плана при съемке фотографий. Зарисовка персонажей при помощи планов разной крупности. Выбор персонажа для мультфильма. Выбор персонажей для мультфильма – 5 профессий. Сбор и систематизация материалов о профессиях. Составление раскадровки мультфильма. Изготовление персонажей и фона. Рисование и вырезание персонажей. Изготовление фона. Съемка мультфильма. Запись звука. Просмотр и обсуждение мультфильма.

**Материал:** бумага А3, акварель, штатив, планшет.

### **Тема 13. (1 ч) Стилизованный пейзаж. Создание среды-фона.**

**Теория (0,2 ч):** Понятие стилизация. Применительно к пейзажу. Примеры. Возможности использования стилизованного пейзажа в качестве фона для анимации и иллюстрации.

**Практика (0,8 ч):** Создание стилизованного пейзажа опираясь на примеры работ мастеров из Федоскино.

**Материал:** бумага А3, акварель, гуашь.

### **Тема 14. (4 ч) Создание мультоткрытки посвященной празднику «9 мая».**

**Теория (0,5):** Принципы схематичного рисования персонажей в раскадровке с разных ракурсов. Повторяем основные принципы создания неподвижности фона, персонажей и декораций при съемке мультфильма. Знакомимся с основными программами для воспроизведения и редактирования видео на компьютере.

**Практика (3,5 ч):** Разработка сценария мультфильма основанного на одной из песен посвященной Победе в Великой отечественной войне 1941-1945 гг. Составление раскадровки. Изготовление героев и декораций, элементов фона. Съемка мультфильма. Запись звука. Монтаж мультфильма. Монтаж звука. Запись готового фильма. Просмотр и обсуждение мультфильма.

**Материал:** бумага А3, акварель, цветные карандаши, штатив, планшет.

### **Тема 15. (1 ч) Знакомство с другими видами анимации: уайтборд, песочная, флипбук, леги, кукольная. Пиксиляция.**

**Теория (0):** Теория. Знакомство с работами Н. МакЛарена в технике “Пиксиляция”.

**Практика (1 ч):** просмотр и обсуждение мультфильмов выполненных в технике песочной анимации, леги, кукольной. Съемка детей в роли моделей для анимационных фокусов разной сложности.

**Материал:** проектор, компьютер.

### **Тема 16 (7 ч). Итоговая работа.**

**Теория (0):**

**Практика (7 ч):** создание своей работы по выбору (книжная иллюстрация или небольшой мультфильм) на заданную тему.

**Материал:** бумага А3, акварель, гелевые ручки, штатив, планшет.

## **Планируемые результаты**

### **Предполагаемые результаты освоения программы**

#### **Личностные:**

1. проявление положительных качеств личности и управление своими эмоциями в различных (нестандартных) ситуациях и условиях;
2. проявление дисциплинированности, трудолюбия и упорства в достижении поставленных целей;
3. общение и взаимодействие со сверстниками на принципах взаимоуважения и взаимопомощи, дружбы и толерантности;
4. оказание бескорыстной помощи своим сверстникам, нахождение с ними общего языка и общих интересов.

#### **Метапредметные:**

1. организация самостоятельной деятельности с учётом требований сохранности инвентаря и оборудования, организации места занятий;
2. анализ и объективная оценка результатов собственного труда, поиск возможностей и способов их улучшения;
3. видение красоты линии, формы, оттенка, композиции;
4. управление эмоциями при общении со сверстниками, взрослыми, хладнокровие, сдержанность, рассудительность;
5. технически правильное выполнение перемещений персонажей и объектов в плоскости фона.

#### **Предметные:**

По окончании учащийся должен *знать*:

- знание понятий «пропорция», «симметрия», «ритм», «визуальный образ»;
- знать виды графики
- материалы, используемые для плоской и объемной анимации
- назначение специализированного оборудования для съемки методов покадровой анимации и основных инструментов программы монтажа и графических редакторов
- правила поведения и безопасности труда в компьютерном кабинете.
- различные техники stop-motion анимации (перекладная, пластилиновая, сыпучая, предметная, меловая, white-board animation, пиксиляция).
- название и назначение инструментов и материалов, используемых для создания персонажей, фонов, декораций;
- название и назначение технического оборудования: видеокамера, штатив, монтажный стол, монтажная программа;
- специфику разработки проекта мультфильма, основные этапы создания проекта
- знать элементарные основы драматургии (положительный и отрицательный герой, конфликт)

- знать четыре основных крупности плана (дальний, общий, средний, крупный);

Учащийся должен *уметь*:

- умение последовательно вести длительную работу;
- навыки владения линией, точкой, штрихом, пятном;
- владение различными техниками и средствами графики и умение самостоятельно выбирать их в зависимости от поставленных задач;
- создавать анимацию плоскую и объемную покадровым методом с использованием средств цифровой съемки
- озвучивать мультфильм
- устанавливать штатив с видеокамерой, проводить съемку под наблюдением педагога;
- делать простейшую раскадровку с помощью педагога;
- озвучивать героев.
- пользоваться инструментами и графическими материалами (карандашами, гуашью, акварелью, кистью, палитрой, белой и цветной бумагой);
- пользоваться основными возможностями программы Stop Motion Studio под присмотром педагога (сделать кадр, просмотреть отснятый материал, просмотреть предыдущий кадр, включить режим полупрозрачного отображения — калькирования);
- снимать мультфильмы с частотой анимации 6-8 кадров в секунду.
- определять главного и второстепенного персонажей в просмотренных мультфильмах;
- с помощью наводящих вопросов уметь формулировать идею, главную мысль просмотренного мультфильма;

### Условия реализации программы.

**Материально - техническое оснащение занятий:**

**Кабинет для обучения:**

1	Мебель	Доска	1 шт.
		Стол для учителя	1 шт.
		Парта	4 шт.
		Стул для учителя	2 шт.
		Стул для учащегося	15 шт.
		Стенка	7 секций

Для достижения наилучшего результата в усвоении программы необходимы:

- 1.Ноутбук.
- 2.Фотоаппарат.
- 3.Мультстанок, штатив

4. Микрофон.

5. Лампа для освещения

6. Расходные материалы:

-бумага (ксероксная, цветная, для черчения и рисования, цветная однотонная ксероксная), -картон, -ножницы, -карандаши.

#### **Программное обеспечение (открытое):**

1. MSWindowsXP, 10 – операционная система;

2. MS Office 2007/2010

3. Программа Stop Motion Studio;

4. Программа для монтажа фильмов Movavi Video Suite 2020;

5. Антивирус Касперского – антивирусная программа.

### **Методическое обеспечение программы**

#### **Обеспечение программы методическими видами продукции:**

- Сценарий открытия ежегодной отчетной выставки работ учащихся;
- Инструкция по технике безопасности для учащихся во время занятий в кабинете изобразительного искусства
- Инструкция по технике безопасности во время проведения выездных мероприятий;

#### **Лекционный материал представлен:**

- Беседа о видах графики и анимации;
- Беседа о принципах анимации;
- Беседа о современных материалах, технологиях;
- Беседа о структуре книги;
- Беседа о последовательности создания анимационного фильма;
- Лучшие детские работы из методического фонда школы.

**Кадровое обеспечение** – педагог, занятый в реализации программы, должен соответствовать профилю объединения, иметь соответствующую квалификацию, владеть техниками графики и анимации.

**Формы отслеживания и фиксации образовательных результатов:** грамота, диплом, журнал посещаемости, фото, отзывы детей и родителей, статья, материал анкетирования и тестирования, портфолио, перечень готовых работ, свидетельство (сертификат).

**Формы предъявления и демонстрации образовательных результатов:** конкурс, выставка, экзаменационная работа, мастер-класс, портфолио, поступление выпускников в профессиональные образовательные организации по профилю, праздник, фестиваль.

#### **Оценочные материалы**

**Тесты** для оценки знания теории в конце первого курса обучения.

**Методические материалы.**

**Особенности организации образовательного процесса** – очно.

**Методы обучения** - словесный, наглядный практический, и **воспитания** - убеждение, поощрение, упражнение, стимулирование, мотивация.

**Формы организации образовательного процесса:** индивидуальная, индивидуально-групповая и групповая на основании профиля деятельности.

**Формы организации учебного занятия** –

Беседа, вернисаж, выставка, конкурс, лекция, мастер-класс, наблюдение, практическое занятие, творческая мастерская, экскурсия, экзамен, встречи с художниками, обмен опытом.

**Педагогические технологии** – в программе используются:

- технология индивидуализации обучения (авторские индивидуальные работы);
- технология группового обучения,
- технология коллективного взаимообучения, когда участники коллектива помогают друг другу .
- технология дифференцированного обучения,
- технология развивающего обучения,
- технология проблемного обучения,
- технология портфолио,
- технология педагогической мастерской,
- здоровьесберегающая технология
- технология разноуровневого обучения:

*1. Стартовый уровень.* Предполагает использование и реализацию общедоступных и универсальных форм организации материала, минимальную сложность предлагаемого для освоения содержания программы: - изучение основ изобразительного искусства.

*2. Базовый уровень.* Предполагает использование и реализацию таких форм организации материала, которые допускают освоение специализированных знаний и языка, гарантированно обеспечивают трансляцию общей и целостной картины в рамках содержательно-тематического направления программы.

*3. Продвинутый уровень.* Предполагает использование форм организации материала, обеспечивающих доступ к сложным и нетривиальным разделам в рамках содержательно-тематического направления программы.

**Алгоритм учебного занятия** – Знакомство с теорией — практическая работа — анализ результатов деятельности

**Работы оцениваются по двадцати бальной шкале:**

“ 5 ”	<b>20 -16 баллов</b>
“ 4 ”	<b>15 – 11 баллов</b>
“ 3 ”	<b>10 – 6 баллов</b>
“ 2 ”	<b>5 – 1 балл</b>

## **Критерии оценки текущих и экзаменационных работ:**

- самостоятельный выбор формата;
- правильную компоновку изображения в листе;
- последовательное, грамотное и аккуратное ведение построения;
- умелое использование выразительных особенностей применяемого графического материала;
- владение техниками и средствами графики в заданном объеме;
- умение самостоятельно исправлять ошибки и недочеты в работе;
- умение создавать интересную композицию и приводить её к целостности;
- творческий подход.
- может назвать виды мультфильмов (по жанру, по метражу, по технике исполнения);
- знает этапы создания мультфильма;
- знает название и назначение инструментов и материалов, используемых для создания персонажей, фонов, декораций;
- название и назначение технического оборудования: видеокамера, штатив, монтажный стол, монтажная программа;
- может изготавливать персонажей мультфильмов;
- устанавливать штатив с видеокамерой, проводить съемку под наблюдением педагога;
- делать простейшую раскадровку с помощью педагога;
- использовать средства художественной изобразительности: крупность плана, свет и тень;
- озвучивать героев.

## **СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ ДЛЯ ПЕДАГОГА**

1. Анофриков П.И. Принцип работы детской студии мультипликации Учебное пособие. Детская киностудия «Поиск» / П.И. Анофриков. – Новосибирск, 2008;
2. Воскресенская И.М. Звуковое решение фильма. – М., 1984.
3. Герчук Ю.Я. Советская книжная графика. М., «Знание».1986. –124с.
4. Демосфенова Г.Л. Как иллюстрируется книга М.: Изд-во. Академии художеств СССР,1961. –64с.
5. ДжанниРодари. Грамматика фантазии, (перевод с итальянского Ю.А.Добровольской). - М.: "Прогресс", 1978
6. Довгялло, Н. Техника и материалы в анимационном фильме. // Искусство в школе. №3. – 2007;
7. ЖанетМехиген. Украшаем каллиграфические тексты / Ж. Мехиген – М.: ЗАО Контэнт, 2009. – 79с.ил.

8. Запаренко В. «Как рисовать мультфильм»- С-П «Фордевинд» 2011г.
9. Зорин Л.Н. Эстамп: Руководство по графическим и печатным техникам - М.: ООО «Изда-тельство АСТ»:ООО «Издательство Астрель», 2004. – 110[2] с.: ил.
10. Иткин В.В.«Жизнь за кадром», (методическое пособие), Ново-сибирск, 2008;
11. Красный Ю.Е. Мультфильм руками детей / Ю.Е. Красный, Л.И. Курдюкова. – М, 2007;
12. Красный Ю.Е., Курдюкова Л.И. Мультфильм руками детей. Книга для учителя. – М.: Просвещение, 1990.
13. Кузин В.С. Основы обучения изобразительному искусству в школе: Пособие для учителей. - 2-е изд., доп. и перераб. – М.: Просвещение, 1977, 436 с.
14. Кулакова О.В. Иллюстрирование в общеобразовательной школе – статья в журнале: «Изоб-разительное искусство в школе» М.2006.№5.
15. Кузнецов, Э.Д. Звери и птицы Евгения Чарушина / Э.Д.Кузнецов. – М.: Советский художник, 1983. – 162 с., ил.
16. Левин Е.С. Композиция сценария (развитие действия, кульминация, развязка). – М.: «Искусство», 1991.
17. Лепси Д. перевод с англ. Печатникова Л.Б. «Рисуем мультики» - М. «Ниола-Пресс» 2009г.
18. Макарова Е. Г. . Как вылепить отфыркивание. В 3 т. Т.1. Освободите слона. – М.: Самокат, 2011
19. Макарова Е. Г. Движение образует форму. – М.: Самокат, 2012
20. МореллВайз. Рисуем цветными карандашами / М. Вайз - М.: Астрель АСТ, 2004. – 31с. ил.
21. Мосин,И.Г. Мировое искусство. Мастера японской гравюры. / И.Г. Мосин. – СПб: ООО СЗКЭО Кристалл, 2006. – 208 с., ил.
22. Нагибина М.И. «Технология анимации»- Издательство Ярославль 2000г.
23. Норштейн Ю. Изображение должно смотреть. -Ж. Искусство в школе №4, 2007.
24. Почивалов А.Ю., Сергеева Ю. «Пластилиновый мультфильм своими руками»- Издательство «Э» М. 2015г.
25. Платонова, Н.И.Энциклопедический словарь юного художника / Н.И.
26. Ростовцев Н.Н. Академический рисунок: Учеб. для студентов худож. – граф. фак. пединститутов. – 3-е изд., доп. и перераб. М.: Просвещение, Владос, 1995, 374 с.
27. Сокольникова Н.М. Основы композиции. – М., 1996. – 78 с.
28. Соловьева Б.А. Искусство рисунка. – Л., 1989, 176 с.
29. Уилл Бишоп-Стивенс «Ты можешь рисовать мультики», – М., 2018. – 64 с.
30. Чегораев А.Д. Пути развития Русской Советской книжной графики М., «Искусство» 1955. –223с.
31. Школа изобразительного искусства (в 10 томах) / т. 6. – М.: Искусство, 1966. – 204 с.: ил.

### **При составлении программы использовались:**

1. Агаева Т. М. Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа творческой направленности «Мультстудия», – Петрозаводск 2020 г.
2. Бородина О. А. Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «КНИЖНАЯ ГРАФИКА», – Тамбов, 2017 г.
3. Бурмистрова С. М. Программа внеурочной деятельности (общекультурное направление) Мастерская "Анимация", – Москва, 2017 г.
4. Евсеенко Е.В. Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Основы мультипликации», – Санкт-Петербург, 2016 г.
5. Захарченко А.М. Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Студия анимации «Мульти-Пульти»», – Троицк, 2019 г.
6. Иванов Д.Ю. Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «СТУДИЯ МУЛЬТИПЛИКАЦИИ «МУЛЬТСОЗДАЙЧИК»», – Пушкин, 2015 г.
7. Ильин Д.С. Дополнительная общеразвивающая программа художественно-эстетической направленности «Основы мультипликации», – Гатчина, 2017 г.
8. Котова М.П. Дополнительная общеобразовательная программа в области изобразительного искусства «Детская мультипликация», – Южноуральск, 2019 г.
9. Козель Н.О. Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «КНИЖНАЯ ГРАФИКА», – Москва, 2019 г.
10. Кутузова Е.В. Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Анимационная студия», – Санкт-Петербург, 2017 г.
11. Лазарев А.А. Дополнительная общеразвивающая общеобразовательная программа в области искусств «Книжная графика», – Ульяновск, 2020 г.
12. Лебедева О.В. Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа художественной направленности «Графика», – Лесосибирск, 2020 г.
13. Мазин А.Л., Широбокова Т.С. Рабочая программа по учебному предмету «КНИЖНАЯ ГРАФИКА», – Москва, 2013 г.
14. Саляхян О.А. Рабочая программа «Графическая композиция (графика)», – Москва, 2014-2015 гг.
15. Савина Д.А. Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Мастерская детской мультипликации «МУЛЬТИФРУКТ»», – Тольятти, 2018 г.
16. Сирота М.А. Программа дополнительного образования детей частного учреждения дошкольного образования «ЧАДО-РАДО» Образовательная область «Художественно-эстетическое развитие», направление мультипликация «Кадр за кадром», – Краснообск, 2017 г.

**ДЛЯ ОБУЧАЮЩИХСЯ**

1. Красный Ю.Е. Мультфильм руками детей / Ю.Е. Красный, Л.И. Курдюкова. – М., 2007;
2. Курчевский В. Быль и сказка о карандашах и красках. – М., 2008;
3. Уилл Бишоп-Стивенс «Ты можешь рисовать мультики», – М., 2018. – 64 с.
4. Фролов М.И. Учимся анимации на компьютере. самоучитель для детей и родителей. - М.: Лаборатория Базовых Знаний, 2002. - 288 с.
5. Энциклопедия отечественной мультипликации. Сост. С.Капков. М.: Алгоритм, 2006.
6. Энциклопедический словарь юного художника / Сост. Н.И. Платонова, В.Д. Синюков. – М.: Педагогика, 1983, 153 с.
7. Энциклопедия для детей Т. 7 Искусство. Часть 1 – 2-е изд., испр. / Глав. Ред. М.Д. Аксенова – М.: Аванта+, 1998, 594 с.
8. Энциклопедия для детей Т. 7 Искусство. Часть 2. Архитектура, изобразительное и декоративно-прикладное искусство XVII-XX веков / Глав. Ред. М.Д. Аксенова – М.: Аванта+, 1998, 527 с.
9. Э. Эрикссон. Оживляй-ка поживей // Шведский канал Учебного Вещания АБ 2003. 79
10. Юный художник: Журнал

### **Интернет - ресурсы**

1. Кратко о процессе создания рисованного мультфильма. <http://www.diary.ru>
2. Клуб сценаристов <http://forum.screenwriter.ru>
3. Правила работы с фотоаппаратом и штативом <http://www.profotovideo.ru>
4. Что такое сценарий <http://www.kinotime.ru/>
5. Раскадровка <http://www.kinocafe.ru/>
6. Как делают мультфильмы – технология <http://ulin.ru/whatshow.htm>
7. Мультипликационный Альбом <http://myltyashki.com/multiphoto.html>
8. Кабаков Е.Г., Дмитриева Н.В. Мультипликация в школьной практике – средствами мобильного класса. <http://nbazanovainfo.narod.ru/mult.htm>
9. Любительский видеомонтаж в Movie Maker. <http://www.exler.ru/expromt/14-02-2007.htm>
10. Правила работы с фотоаппаратом и штативом <http://www.profotovideo.ru>
11. Мультипликационный альбом <http://myltyashki.com/multiphoto.html>
12. Иткин В. В. Как сделать мультфильм интересным / <http://www.drawmanga>
13. Иванов-Вано. Рисованный фильм// <http://risfilm.narod>

### **СЛОВАРЬ ИСПОЛЬЗУЕМЫХ ТЕРМИНОВ**

**Атмос** — атмосфера, общие звуки, которые наполняют пространство

**Аудио** — звук

**Блик** – самое светлое, нередко блестящее место на поверхности предмета, которое соответствует выступающим со стороны светового источ-

ника частям объемной формы.

**Видео** — цифровое движущееся изображение

**Графика** — вид изобразительного искусства

**Кадр** — отдельный неподвижный рисунок, часть анимационной последовательности

**Кадровая частота** — скорость смены изображений, в секунду (fps), с которой воспроизводится видео.

**Калькирование** — полупрозрачный рисунок последнего снятого кадра, который накладывается на текущее изображение на дисплее камеры.

**Книжная графика** — вид графики.

**Клип** — короткое видео.

**Коллаж** — изображение, созданное из кусочков других изображений, иногда с добавлением предметов, соединенных в особом порядке.

**Контур** – внешние очертания фигуры или предмета.

**Лессировка** – один из приемов живописной техники, состоящий в нанесении очень тонких слоев прозрачных или полупрозрачных красок поверх высохшего плотного слоя.

**Монтаж** — исправление и изменение видеоролика.

**Нюанс (оттенок)** – небольшое, часто едва заметное различие в цвете или светосиле между двумя родственными тонами.

**Пиксель** — небольшой цветной квадратик, часть экрана. Чтобы передать изображение, используются миллионы пикселей.

**Пиксилляция** — техника покадровой анимации, обычно людей. Происходит от того же корня, что и «пикси», что значит «магия»

**Планы** – пространственные зоны различной удаленности.

**Пластилиновая анимация** — мультфильм, снятый покадрово с помощью изменений, вносимых в пластилиновую фигуру.

**Покадровая съемка** — анимация, создаваемая на основе перестановки неподвижных предметов.

**Полутон** – цветовой тон, имеющий значение промежуточного, переходного в отношении к двум другим, близко расположенным и малоконтрастным цветам.

**Разрешение** — размер экрана или кадра, обычно измеряемый в пикселях по длине и ширине.

**Силуэт** - свойство формы фигур или предметов, видимых в массе (без деталей внутри контура), чаще всего темным пятном на светлом фоне.

**Формат файла** — тип кодировки информации в отдельно взятом файле, предназначенный для того, чтобы программа смогла с ним работать.

**Эпизод** — все, что происходит в фильме в течении одной ситуации, до того как изменилось место действия или декорации.

Календарно-учебный график  
на 2021-2022 учебный год

1 год обучения  
группа 101 ГА

№ п/п	Месяц Число	Время проведения занятий	Форма занятий	Кол- во часов	Тема занятия	Место проведения	Форма контроля
1	06.09	14.20 — 15.00	Практическое занятие	1	Вводное занятие. Графика. Выразительные возможности линии, штриха, пятна.	Каб. 133	Беседа, наблюдение
2	13.09	14.20 — 15.00	Практическое занятие	1	Силуэт как средство художественной выразительности в графическом рисунке.	Каб. 133	
3	20.09	14.20 — 15.00	Практическое занятие	1	Силуэт как средство художественной выразительности в графическом рисунке.	Каб. 133	
4	27.09	14.20 — 15.00	Практическое занятие	1	Силуэт как средство художественной выразительности в графическом рисунке.	Каб. 133	оценка
5	04.10	14.20 — 15.00	Практическое занятие	1	Мультипликация и анимация. Введение в тему. «Движение».	Каб. 133	
6	11.10	14.20 — 15.00	Практическое занятие	1	Мультипликация и анимация. Введение в тему. «Движение».	Каб. 133	наблюдение
7	18.10	14.20 — 15.00	Практическое занятие	1	Мультипликационное упражнение «вращение».	Каб. 133	
8	25.10	14.20 — 15.00	Практическое занятие	1	Мультипликационное упражнение «вращение».	Каб. 133	наблюдение
9	01.11	14.20 — 15.00	Практическое занятие	1	Элементы книжной графики- виньетки, буквицы и проч.	Каб. 133	
10	08.11	14.20 — 15.00	Практическое занятие	1	Элементы книжной графики- виньетки, буквицы и проч.	Каб. 133	наблюдение
11	15.11	14.20 — 15.00	Практическое занятие	1	Слово-образ	Каб. 133	
12	22.11	14.20 — 15.00	Практическое занятие	1	Слово-образ	Каб. 133	оценка
13	29.11	14.20 — 15.00	Практическое занятие	1	«Липсинг». Мимика в мультфильме.	Каб. 133	наблюдение
14	06.12	14.20 — 15.00	Практическое занятие	1	Создание мультоткрытки «К Новому году!» в технике перекладка.	Каб. 133	
15	13.12	14.20 — 15.00	Практическое занятие	1	Создание мультоткрытки «К Новому году!» в технике перекладка.	Каб. 133	
16	20.12	14.20 — 15.00	Практическое занятие	1	Создание мультоткрытки «К Новому году!» в технике перекладка.	Каб. 133	
17	27.12	14.20 — 15.00	Практическое занятие	1	Создание мультоткрытки «К Новому году!» в технике перекладка.	Каб. 133	оценка
18	10.01	14.20 — 15.00	Практическое занятие	1	Введение в книжную графику.	Каб. 133	

19	17.01	14.20 — 15.00	Практическое занятие	1	Введение в книжную графику.	Каб. 133	оценка
20	24.01	14.20 — 15.00	Практическое занятие	1	Ботаническая иллюстрация. Рисунок растения.	Каб. 133	
21	31.01	14.20 — 15.00	Практическое занятие	1	Ботаническая иллюстрация. Рисунок растения.	Каб. 133	наблюдение
22	07.02	14.20 — 15.00	Практическое занятие	1	Мультипликационное упражнение «приближение — удаление». Применяем дубликацию.	Каб. 133	
23	14.02	14.20 — 15.00	Практическое занятие	1	Мультипликационное упражнение «Мячик». «Сжатие-растяжение»	Каб. 133	наблюдение
24	21.02	14.20 — 15.00	Практическое занятие	1	Стилизованный пейзаж. Создание среды-фона.	Каб. 133	наблюдение
25	28.02	14.20 — 15.00	Практическое занятие	1	Создание мультоткрытки посвященной празднику «9 мая».	Каб. 133	
26	07.03	14.20 — 15.00	Практическое занятие	1	Создание мультоткрытки посвященной празднику «9 мая».	Каб. 133	
27	14.03	14.20 — 15.00	Практическое занятие	1	Создание мультоткрытки посвященной празднику «9 мая».	Каб. 133	
28	21.03	14.20 — 15.00	Практическое занятие	1	Создание мультоткрытки посвященной празднику «9 мая».	Каб. 133	оценка
29	28.03	14.20 — 15.00	Практическое занятие	1	Знакомство с другими видами анимации: уайтборд, песочная, флипбук, леги, кукольная. Пиксиляция.	Каб. 133	наблюдение
30	04.04	14.20 — 15.00	Практическое занятие	1	Проектная деятельность	Каб. 133	
31	11.04	14.20 — 15.00	Практическое занятие	1	Проектная деятельность	Каб. 133	
32	18.04	14.20 — 15.00	Практическое занятие	1	Проектная деятельность	Каб. 133	
33	25.04	14.20 — 15.00	Практическое занятие	1	Проектная деятельность	Каб. 133	
34	02.05	14.20 — 15.00	Практическое занятие	1	Проектная деятельность	Каб. 133	
35	16.05	14.20 — 15.00	Практическое занятие	1	Проектная деятельность	Каб. 133	
36	23.05	14.20 — 15.00	Практическое занятие	1	Проектная деятельность	Каб. 133	зачет

**1 год обучения  
группа 102 ГА**

№ п/п	Месяц Число	Время проведения занятий	Форма занятий	Кол- во часов	Тема занятия	Место проведения	Форма контроля
1	12.09	13.30 — 14.10	Практическое занятие	1	Вводное занятие. Графика. Выразительные возможности линии, штриха, пятна.	Каб. 142	Беседа, наблюдение
2	19.09	13.30 — 14.10	Практическое занятие	1	Силуэт как средство художественной выразительности в графическом рисунке.	Каб. 142	
3	26.09	13.30 — 14.10	Практическое занятие	1	Силуэт как средство художественной выразительности в графическом рисунке.	Каб. 142	
4	03.10	13.30 — 14.10	Практическое занятие	1	Силуэт как средство художественной выразительности в графическом рисунке.	Каб. 142	оценка
5	10.10	13.30 — 14.10	Практическое занятие	1	Мультипликация и анимация. Введение в тему. «Движение».	Каб. 142	
6	17.10	13.30 — 14.10	Практическое занятие	1	Мультипликация и анимация. Введение в тему. «Движение».	Каб. 142	наблюдение
7	24.10	13.30 — 14.10	Практическое занятие	1	Мультипликационное упражнение «вращение».	Каб. 142	
8	31.10	13.30 — 14.10	Практическое занятие	1	Мультипликационное упражнение «вращение».	Каб. 142	наблюдение
9	07.11	13.30 — 14.10	Практическое занятие	1	Элементы книжной графики- виньетки, буквицы и проч.	Каб. 142	
10	14.11	13.30 — 14.10	Практическое занятие	1	Элементы книжной графики- виньетки, буквицы и проч.	Каб. 142	наблюдение
11	21.11	13.30 — 14.10	Практическое занятие	1	Слово-образ	Каб. 142	
12	28.11	13.30 — 14.10	Практическое занятие	1	Слово-образ	Каб. 142	оценка
13	05.12	13.30 — 14.10	Практическое занятие	1	«Липсинг». Мимика в мультфильме.	Каб. 142	наблюдение
14	12.12	13.30 — 14.10	Практическое занятие	1	Создание мультоткрытки «К Новому году!» в технике перекладка.	Каб. 142	
15	19.12	13.30 — 14.10	Практическое занятие	1	Создание мультоткрытки «К Новому году!» в технике перекладка.	Каб. 142	
16	26.12	13.30 — 14.10	Практическое занятие	1	Создание мультоткрытки «К Новому году!» в технике перекладка.	Каб. 142	
17	16.01	13.30 — 14.10	Практическое занятие	1	Создание мультоткрытки «К Новому году!» в технике перекладка.	Каб. 142	оценка
18	23.01	13.30 — 14.10	Практическое занятие	1	Введение в книжную графику.	Каб. 142	
19	30.01	13.30 — 14.10	Практическое занятие	1	Введение в книжную графику.	Каб. 142	оценка
20	06.02	13.30 — 14.10	Практическое занятие	1	Ботаническая иллюстрация. Рисунок	Каб. 142	

					растения.		
21	13.02	13.30 — 14.10	Практическое занятие	1	Ботаническая иллюстрация. Рисунок растения.	Каб. 142	наблюдение
22	20.02	13.30 — 14.10	Практическое занятие	1	Мультипликационное упражнение «приближение — удаление». Применяем дубликацию.	Каб. 142	
23	27.02	13.30 — 14.10	Практическое занятие	1	Мультипликационное упражнение «Мячик». «Сжатие-растяжение»	Каб. 142	наблюдение
24	06.03	13.30 — 14.10	Практическое занятие	1	Стилизованный пейзаж. Создание среды-фона.	Каб. 142	наблюдение
25	13.03	13.30 — 14.10	Практическое занятие	1	Создание мультоткрытки посвященной празднику «9 мая».	Каб. 142	
26	20.03	13.30 — 14.10	Практическое занятие	1	Создание мультоткрытки посвященной празднику «9 мая».	Каб. 142	
27	27.03	13.30 — 14.10	Практическое занятие	1	Создание мультоткрытки посвященной празднику «9 мая».	Каб. 142	
28	03.04	13.30 — 14.10	Практическое занятие	1	Создание мультоткрытки посвященной празднику «9 мая».	Каб. 142	оценка
29	10.04	13.30 — 14.10	Практическое занятие	1	Знакомство с другими видами анимации: уайтборд, песочная, флипбук, леги, кукольная. Пиксиляция.	Каб. 142	наблюдение
30	17.04	13.30 — 14.10	Практическое занятие	1	Проектная деятельность	Каб. 142	
31	24.04	13.30 — 14.10	Практическое занятие	1	Проектная деятельность	Каб. 142	
32	08.05	13.30 — 14.10	Практическое занятие	1	Проектная деятельность	Каб. 142	
33	15.05	13.30 — 14.10	Практическое занятие	1	Проектная деятельность	Каб. 142	
34	22.05	13.30 — 14.10	Практическое занятие	1	Проектная деятельность	Каб. 142	
35	29.05	13.30 — 14.10	Практическое занятие	1	Проектная деятельность	Каб. 142	
36	05.06	13.30 — 14.10	Практическое занятие	1	Проектная деятельность	Каб. 142	зачет

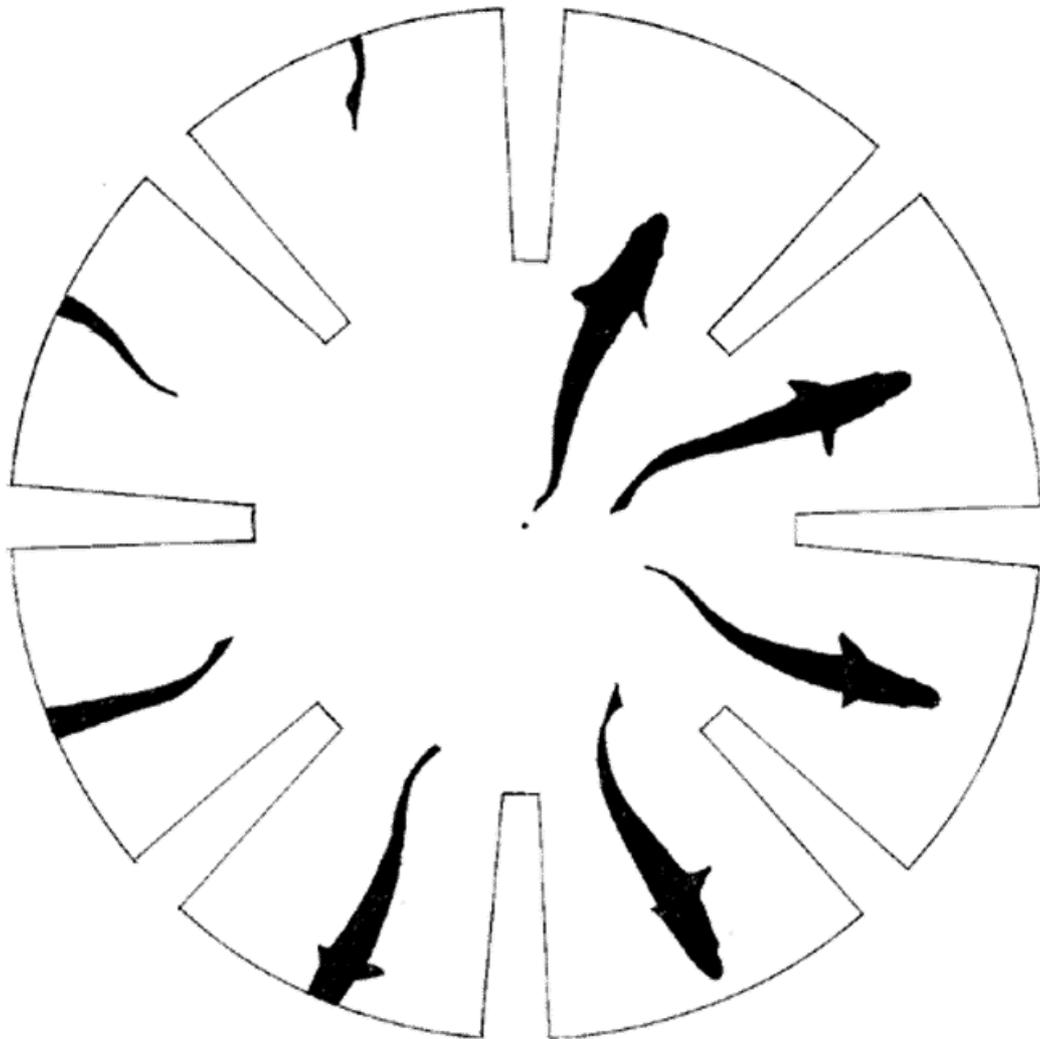
**К теме «История анимации»**

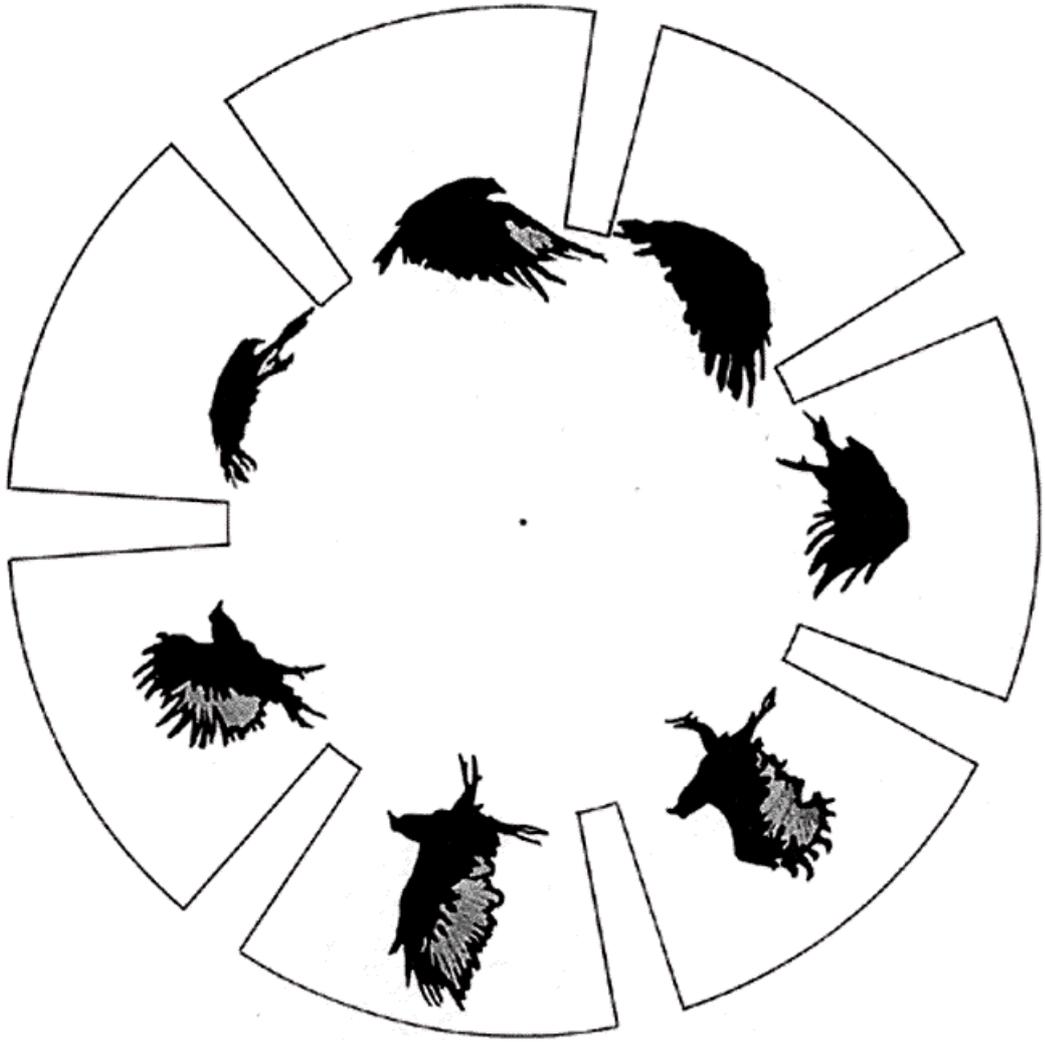
**Лучшие мультфильмы в истории анимации**

1. «Фантазмагория или кошмар Фантоша», Эмиль Коль (1908)
2. «Стрекоза и муравей», Владислав Старевич (1913)
3. «Динозавр Герти», Уинзор Маккей (1914)
4. «Пароходик Вилли», Уолт Дисней (1928)
5. «Деревья и цветы», Уолт Дисней (1931)
6. «Белоснежка и семь гномов», Уолт Дисней (1937)
7. «Каштанка», Союзмультфильм, Цехановский Михаил (1952)
8. «Крокодил Гена» (1969), «Чебурашка» (1971), Роман Качанов
9. «Фильм, фильм, фильм», Федор Хитрук (1968)
10. «Малыш и Карлосон», Борис Степанцев (1968)
11. Мультфильмы о Винни-Пухе, «Топтыжка», «Винни-Пух», «Каникулы Бонифация» Федор Хитрук (1969-1972)
12. «Сказка сказок» (1979), «Ежик в тумане» (1975) Юрий Норштейн
13. «Тайна третьей планеты», Роман Качанов (1981)
14. «Жил был пес» (1982), Эдуард Назаров
15. «Пластилиновая ворона» (1981), «Падал прошлогодний снег» (1983), Александр Татарский
16. «Конфликт» (1983), «Адажио» (2000) Гарри Бардин
17. «Корова» (1989), «Старик и море» (1999), Александр Петров
18. «Мой сосед Тоторо», Хаяо Миядзаки (1988)
19. «Бременские музыканты», Геннадий Гладков
20. «Жихарка» (2006), Олег Ужинов
21. «Девочка дура» (2006), Зоя Киреева
22. «На краю земли» (1998), «Мы не можем жить без космоса» (2015), Константин Бронзит
23. «Варежка» (1967) Романа Качанова
24. «Рождество», «Букашки», Алдашин М
25. «Лиса и Заяц», «Цапля и журавль», «Ежик в тумане», «Сказка сказок», Ю. Норштейн
26. «Сказка о мертвой царевне и семи богатырях», «Сказка о царе Салтане», Мойдодыр" Иванов-Вано И.
27. «Сказка о золотом петушке», «Кот, который гулял сам по себе» Снежко-Блоцкой А.
28. «Ну, погоди!» Котеночкин С.
29. «Следствие ведут колобки», Татарский А. и студия «Пилот»

Макеты для создания фенакистископа



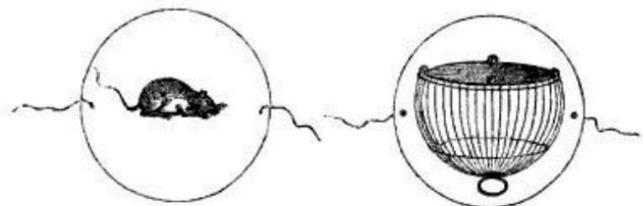




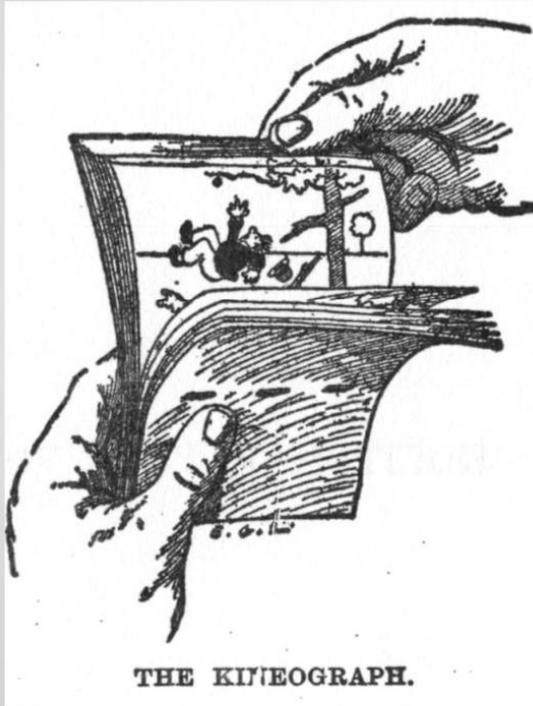
# Движущиеся картинки

устройства, демонстрирующие движение

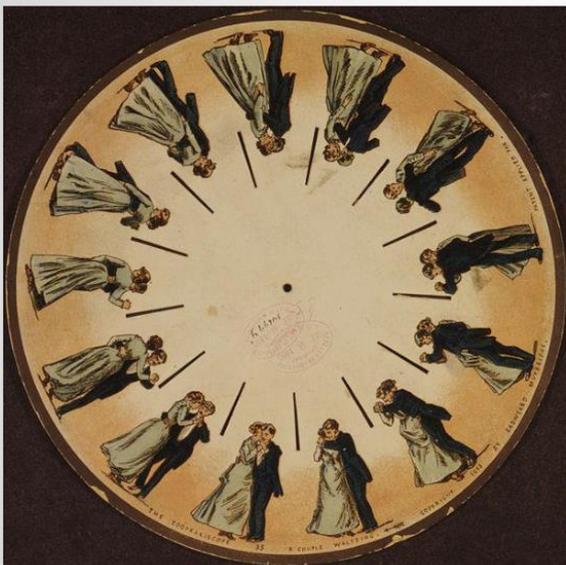
## ТАУМАТРОП



# КИНЕОГРАФ



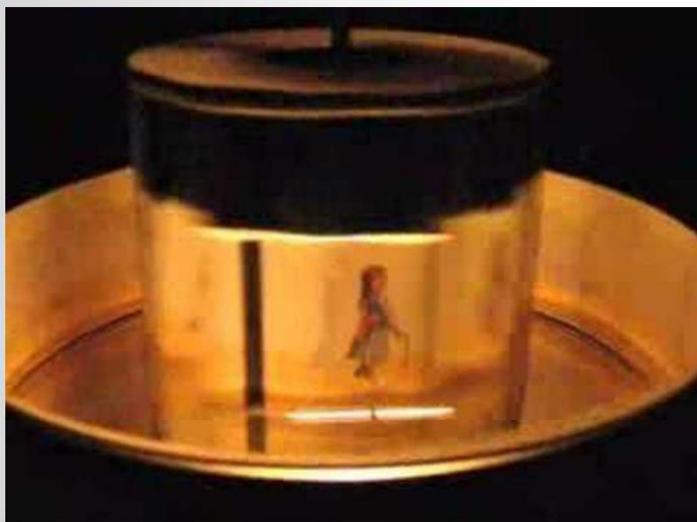
# ФЕНАКИСТИСКОП



# ЗООТРОП



# ПРАКСИНОСКОП



Приложение 4

## Входная анкета-тест «Что я знаю о мультфильмах»

Ф.И. \_\_\_\_\_ Возраст \_\_\_\_\_

1. Назови свои любимые мультфильмы:

---

---

2. Подчеркни то слово, которое отражает твоё отношение к каждому из перечисленных мультфильмов

а) **Ежик в тумане:**

1) *смотрел* 2) *слышал только название* 3) *не смотрел*

б) **Ну, погоди!:** 1) *смотрел* 2) *слышал только название* 3) *не смотрел*

в) **Симпсоны:** 1) *смотрел* 2) *слышал только название* 3) *не смотрел*

г) **Гора самоцветов (серия мультфильмов)** 1) *смотрел* 2) *слышал только название* 3) *не смотрел*

д) **Кот Леопольд** 1) *смотрел* 2) *слышал только название* 3) *не смотрел*

е) **Холодное сердце** 1) *смотрел* 2) *слышал только название* 3) *не смотрел*

ж) **Варежка** 1) *смотрел* 2) *слышал только название* 3) *не смотрел*

з) **ВАЛЛ-И** 1) *смотрел* 2) *слышал только название* 3) *не смотрел*

- и) Тайна третьей планеты 1)смотрел 2)слышал только название 3)не смотрел  
к) Том и Джерри 1)смотрел 2)слышал только название 3)не смотрел

3. Укажи, фразы из каких мультфильмов написаны ниже:

- А) Спокойствие, только спокойствие! \_\_\_\_\_  
Б) Кто ходит в гости по утрам, тот поступает мудро! \_\_\_\_\_  
В) Мы с тобой одной крови – ты и я. \_\_\_\_\_  
Г) Ребята, давайте жить дружно! \_\_\_\_\_  
Д) Ну, заяц, погоди! \_\_\_\_\_  
Е) Мы строили, строили и, наконец, построили! Да здравствуем мы! Ура!  
\_\_\_\_\_
- Ж) Улыбаемся и машем, парни, улыбаемся и машем \_\_\_\_\_  
З) — А где моя котлета?! — Я ее спрятал. Я ее очень хорошо спрятал. Я ее съел! \_\_\_\_\_  
И) Неправильно ты бутерброд ешь... Ты его колбасой кверху держишь, а надо колбасой на язык класть, так вкуснее получится \_\_\_\_\_  
К) Живу я, как поганка. А мне летать охота! \_\_\_\_\_

4. Определи, из какого мультфильма каждый из героев:



