

МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ

«ДВОРЕЦ ДЕТСКОГО (ЮНОШЕСКОГО) ТВОРЧЕСТВА
ВСЕВОЛОЖСКОГО РАЙОНА»

Принято

на заседании экспертно-методического
совета (протокол от 25.08.2023 №1)

Утверждено

приказом от 31.08.2023
№ 484

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА
(модульная)

«ОСНОВЫ АНИМАЦИИ И ВИДЕОТВОРЧЕСТВА»

Авторы (составители): **Тишина Галина Васильевна**

Тишин Максим Александрович

Ефимова Татьяна Сергеевна,

педагоги дополнительного образования

Направленность программы: **техническая**

Уровень программы: **базовый**

Возраст детей, осваивающих программу: **7-17 лет**

Срок реализации программы: **4 года обучения**

Всеволожск
2023

Оглавление

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА.....	3
Нормативно-правовая база.....	3
Актуальность программы.....	3
Отличительные особенности.....	4
Новизна.....	5
Наполняемость группы (объединения).....	5
Форма обучения:.....	5
Формы организации образовательной деятельности учащихся:.....	5
Формы проведения занятий:	5
Условия реализации программы.....	5
Планируемые результаты	6
Система оценки результатов освоения программы.....	7
УЧЕБНЫЙ ПЛАН ПО МОДУЛЯМ	8
РАБОЧИЕ ПРОГРАММЫ УЧЕБНЫХ МОДУЛЕЙ.....	9
МОДУЛЬ 1. АНИМАЦИЯ ОТ «А» ДО «Я».....	9
Пояснительная записка	9
Сроки реализации.....	9
Календарный учебный график.....	10
Планируемые предметные результаты	10
Учебно-тематический план	10
Содержание	12
МОДУЛЬ 2. АНИМАЦИЯ В ТВОЕМ СМАРТФОНЕ	16
Пояснительная записка	16
Календарный учебный график.....	17
Планируемые предметные результаты:	17
Учебно-тематический план	17
Содержание	18
МОДУЛЬ 3. МУЛЬТПРОЕКТ.....	20
Пояснительная записка	20
Календарный учебный график.....	20
Планируемые предметные результаты:	21
Учебно-тематический план	21
Содержание	22
МОДУЛЬ 4. АЗБУКА ВИДЕОТВОРЧЕСТВА.....	26
Пояснительная записка	26
Календарный учебный график.....	26
Планируемые результаты:	27
Учебно-тематический план	27
Содержание	28
МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ПРОГРАММЫ	30
СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ.....	31

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Нормативно-правовая база

Дополнительная общеразвивающая программа «Основы анимации и видеотворчества» (далее – программа) *технической* направленности *базового* уровня разработана на основе следующих нормативных актов:

- Федеральный закон от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;
- Основы государственной политики по сохранению и укреплению традиционных российских духовно-нравственных ценностей (утв. Указом Президента РФ от 9 ноября 2022 г. № 809);
- Концепция развития дополнительного образования до 2030 года (утв. распоряжением Правительства РФ от 31.03.2022 № 678-р);
- Целевая модель развития региональных систем дополнительного образования детей (утв. приказом Министерства просвещения РФ от 03.09.2019 № 467);
- Порядок организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам (утв. приказом Министерства просвещения РФ от 27.07.2022 № 629);
- СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи» (утв. постановлением Главного государственного санитарного врача РФ от 28.09.2020 № 28);
- СП 1.2.3685-21 «Гигиенические нормативы и требования к обеспечению безопасности и (или) безвредности для человека факторов среды обитания» (утв. постановлением Главного государственного санитарного врача РФ от 28.01.2021 № 2);
- Устав МБОУДО ДДЮТ;
- Рабочая программа воспитания МБОУДО ДДЮТ;
- Положение о дополнительных общеразвивающих программах, реализуемых в МБОУДО ДДЮТ;
- Положение о реализации программы (системы) наставничества в МБОУДО ДДЮТ.

Актуальность программы

Проблема развития детского творчества в настоящее время является одной из наиболее актуальных как в теоретическом, так и в практическом отношении, ведь речь идет о важнейшем условии формирования индивидуальности ребенка. Программа предполагает формирование ценностных ориентиров и овладение основами творческой деятельности, дает возможность каждому воспитаннику реально открывать для творчества, проявить и реализовать свои творческие способности.

Программа создает условия для более полного раскрытия природных задатков учащихся и является подготовительным этапом для дальнейшей профессиональной деятельности.

Программа реализуется в ДДЮТ с 2016 года. С 2022 года программа преобразована в модульную.

Отличительные особенности

Программа «Основы анимации и видеотворчества» составлена с учётом возрастных и индивидуальных особенностей обучающихся, направлена на создание условий для художественного образования, эстетического воспитания и духовно-нравственного развития, а также выявление одаренных детей в области анимации и кино в раннем детском возрасте.

Отличительной особенностью программы является модульное построение ее содержания. Все содержание программы организуется в систему модулей, каждый из которых представляет собой логическую завершенность по отношению к установленным целям и результатам обучения, воспитания. Важнейшей характеристикой данной модульной программы является подвижность содержания и технологий, учет индивидуальных интересов и запросов учащихся. Построение содержания программы по модульному типу позволяет учащимся самим выбирать опорные знания с максимальной ориентацией на субъектный опыт, виды деятельности, способы участия в них, тем самым определяя оптимальные условия для самовыражения, самоопределения и развития индивидуальности личности ребенка. Педагогическая целесообразность использования модульного подхода в образовательном процессе объясняется значительным увеличением внутренней мотивации учащихся, более быстрым формированием у них умений и навыков практической деятельности и самостоятельной работы. Программа «Основы анимации и видеотворчества» состоит из четырех автономных модулей: «Анимация от «А» до «Я», «Анимация в твоём смартфоне», «Мультпроект», «Азбука видеотворчества».

Каждый из модулей имеет свою специфику и направлен на решение своих собственных педагогических задач.

Модуль «Анимация от «А» до «Я» направлен на формирование у детей основ анимации, привитие первичных навыков по созданию и «оживлению» мультипликационных персонажей. Модуль программы разработан на основе учебного пособия «Волшебная азбука» (мультимедийное образование для самых маленьких) автора Нагибиной Маргариты Ивановны, руководителя «Образцового детского коллектива» Школы анимации, заслуженного учителя РФ МОУ ДОД Центра творческого развития и гуманитарного образования «Центр анимационного творчества «Перспектива» г. Ярославля.

Модуль «Анимация в твоём смартфоне» - направлен на формирование навыков работы с программами на смартфоне при создании мультфильмов. Данный модуль носит прикладной характер деятельности и направлена на знакомство детей с процессом создания мультфильмов с помощью мобильного приложения для Android.

Модуль программы разработан на основе Всероссийского культурно-образовательного проекта «Анимация в твоём смартфоне» автора Сергея Струсовского, режиссёра, продюсера, сценариста анимационного, игрового и документального кино (киностудии «Союзмультфильм», «ВРЕМЯ КИНО»,

«Абсолют фильм»); призёра международных кинофестивалей; кинопедагога; Члена Союза кинематографистов и Гильдии режиссёров России. А также на основе дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «АНИМАЦИЯ» педагога Засухиной Анастасии Алексеевны МБОУ «Выйская СОШ».

Модуль «Мультпроект» направлен на проектирование и создание анимационных фильмов.

Модуль «Азбука видеотворчества» направлен на формирование навыков создания фильмов разных жанров.

Новизна

Новизна программы состоит в комплексном методе обучения принципиально разным видам деятельности в рамках одного направления. Постигание основ видеосъемки, видеомонтажа, сценарного мастерства в процессе работы над созданием своего фильма расширяет для ребенка возможности самореализации и, в дальнейшем, профориентации.

Программа может реализовываться с применением технологий наставничества.

Цель, задачи, планируемые результаты (предметные), учебно-календарный график, учебно-тематический план, содержание, система оценки результатов освоения рабочих программ представлены в каждом модуле.

Наполняемость группы (объединения)

Оптимальное количество детей в группе – 6 -10 чел. Такое небольшое количество детей в группе объясняется спецификой создания фильмов.

Особенностью организации образовательного процесса является то, что группы могут делиться на подгруппы до 4 человек. Это обусловлено, с одной стороны, охраной труда и наличием анимационного оборудования, с другой, выполнением детьми самостоятельного (индивидуального) проекта (фильма).

Форма обучения:

Очная, очно-заочная

Формы организации образовательной деятельности учащихся:

групповая, подгрупповая, индивидуальная. На экскурсиях и теоретических занятиях группы занимается вместе, практических - по подгруппам.

Формы проведения занятий:

учебное занятие, практическое занятие, проектная работа, игра, репетиция, дискуссия, семинар, экскурсия и т.д.

Условия реализации программы

Программное обеспечение:

- Windows Movie Maker.
- Adobe Premier.
- Программы «Киностудия», «Видеомонтаж», «Видеомастер», «Домашняя фотостудия», Dragonframe
- Приложения на смартфоне: Stop Motion Studio, CapCut, InShot.

Материально-техническая база образовательного процесса:

- Учебный класс, оборудованный в соответствии с утверждёнными санитарными нормами (СанПиН) и противопожарными правилами
- комплект съёмочной аппаратуры (вебкамера, смартфоны, штатив, осветители).
- комплект монтажной аппаратуры (монтажный компьютер и смартфоны),
- комплект проекционной аппаратуры (DVD-плеер, проектор, экран),
- микрофоны,
- расходные материалы (бумага, DVD-диски),
- библиотека справочной и технической литературы.

Достижение планируемых результатов освоения дополнительной общеразвивающей программы предполагает использование средств мобильной связи (смартфонов) в качестве средств обучения по данной ДОП; смартфоны предоставляются учащимся в процессе занятий непосредственно педагогом дополнительного образования.

В связи с этим, допускается использование учащимися мобильных средств связи во время образовательной деятельности под непосредственным руководством педагога дополнительного образования. Иные требования охраны труда перед началом работы, во время работы, по окончании работы и в аварийных ситуациях соблюдаются согласно Инструкции для обучающихся при проведении занятий в компьютерном классе МБОУДО ДДЮТ в действующей редакции.

Планируемые результаты

Личностные результаты:

1. Формирование целостного, социально ориентированного взгляда на мир в его органичном единстве и разнообразии природы;
2. Формирование уважительного отношения к иному мнению;
3. Овладение начальными навыками адаптации в динамично изменяющемся и развивающемся мире;
4. Принятие и освоение социальной роли обучающегося, развитие мотивов учебной деятельности и формирование личностного смысла учения;
5. Развитие самостоятельности и личной ответственности за свои поступки, на основе представлений о нравственных нормах, социальной справедливости и свободе;
6. Формирование эстетических потребностей, ценностей и чувств;
7. Развитие этических чувств, доброжелательности и эмоционально-нравственной отзывчивости, понимания и сопереживания чувствам других людей;
8. Развитие навыков сотрудничества со взрослыми и сверстниками в разных социальных ситуациях, умения не создавать конфликтов и находить выходы из спорных ситуаций;

9. Формирование установки на безопасный, здоровый образ жизни, наличие мотивации к творческому труду, работе на результат, бережному отношению к материальным и духовным ценностям.

Метапредметные результаты:

1. Овладение способностью принимать и сохранять цели и задачи учебной деятельности, поиска средств ее осуществления;

2. Освоение способов решения проблем творческого и поискового характера;

3. Формирование умения планировать, контролировать и оценивать учебные действия в соответствии с поставленной задачей и условиями ее реализации; определять наиболее эффективные способы достижения результата;

4. Формирование умения понимать причины успеха/неуспеха учебной деятельности и способности конструктивно действовать даже в ситуациях неуспеха;

5. Освоение начальных форм познавательной и личностной рефлексии;

6. Готовность слушать собеседника и вести диалог; готовность признавать возможность существования различных точек зрения и права каждого иметь свою; излагать свое мнение и аргументировать свою точку зрения и оценку событий;

7. Определение общей цели и путей ее достижения; умение договариваться о распределении функций и ролей в совместной деятельности; осуществлять взаимный контроль в совместной деятельности, адекватно оценивать собственное поведение и поведение окружающих;

8. Готовность конструктивно разрешать конфликты посредством учета интересов сторон и сотрудничества;

9. Овладение базовыми предметными и межпредметными понятиями, отражающими существенные связи и отношения между объектами и процессами.

Система оценки результатов освоения программы

Данная программа предполагает следующие виды контроля:

Виды контроля и аттестации	Формы контроля	Оценочные материалы
Входной контроль	Беседы	Собеседование, рисунки, рассказы
Текущий контроль	Анализ творческих работ, педагогическое наблюдение, коллективные обсуждения, беседы, участие в конкурсах и выставках, творческие и исследовательские проекты	Критерии анализа творческих работ Дипломы, сертификаты учащегося
Промежуточная аттестация по окончании 1-3 года обучения (май)	Викторина, тест, презентация творческих работ	Тесты, викторины Протокол промежуточной аттестации
Итоговый контроль проводится в конце изучения каждого модуля (май)	Викторина, тест, презентация творческих работ	Тесты, викторины Протокол итогового контроля

Входной контроль (сентябрь)

Цель контроля: выявить уровень знаний и умений по данному модулю, интерес ребенка к данной деятельности, подбор индивидуального подхода к обучающему.

Формы: собеседование, просмотр работ (рисунки, видеоролики, если есть у учащегося)

Текущий контроль (в ходе учебного занятия для закрепления знаний по теме) – тесты, кроссворды, викторины, опрос, наблюдение. Участие в конкурсах и фестивалях любительских фильмов.

Промежуточная аттестация: по окончании 1-3 года обучения (май)

Цель контроля: определить уровень полученных знаний и умений, а также его интерес и увлечённость, выявить одаренных детей для участия в конкурсах и фестивалях

Формы: Викторина, тест, презентация творческих работ

Итоговый контроль (по итогам прохождения программы) – тестирование, выполнение практической работы, самостоятельное или в группе создание видеофильма или сюжета. Представление-презентация своих работ (видеофильмов, сюжетов, роликов, интервью) для родителей и сверстников.

При прохождении итогового контроля выпускник должен продемонстрировать знания, умения и навыки в соответствии с программными требованиями.

УЧЕБНЫЙ ПЛАН ПО МОДУЛЯМ

№ пп	Наименование модулей	Количество часов по годам			
		1 год	2 год	3 год	4 год
1	Анимация от «А» до «Я»	72	0	0	0
2	Анимация в твоём смартфоне	0	0	0	72
3	Мультпроект	0	72	144	0
4	Азбука видеотворчества	0	0	144	144
ИТОГО		72	72	288	216

РАБОЧИЕ ПРОГРАММЫ УЧЕБНЫХ МОДУЛЕЙ

МОДУЛЬ 1. АНИМАЦИЯ ОТ «А» ДО «Я»

Пояснительная записка

Модуль 1. «Анимация от «А» до «Я» направлен на формирование у детей основ анимации, привитие первичных навыков по созданию и «оживлению» мультипликационных персонажей. Модуль программы разработан на основе учебного пособия «Волшебная азбука» (мультимедийное образование для самых маленьких).

В рамках реализации программы ребенок выступает в качестве наблюдателя (зрителя) и в качестве участника процесса создания мультфильма (автора фильма). Зритель, прежде всего, смотрит, предлагаемый ему фильм может принять участие в его обсуждении, пересказать и разыграть понравившийся фильм. Сказочные и поучительные сюжеты, концентрация и выразительность образа героя помогают детям видеть добро и зло, сопереживать герою, запоминать стихи и песни, развивают наблюдательность, внимание, музыкальные способности и речь. Автор работает над собственным мультфильмом, он является создателем сценария, образа героя, может говорить и петь за него, создавать движение. Одним словом, ребенок моделирует кусочек мультипликационной жизни.

Сроки реализации модуля - 1 год обучения, 72 часа

Возраст учащихся – 7-8 лет

Режим занятий - 2 раза в неделю по 1 часу

Цель обучение созданию авторского мультфильма и воспитание доброго, грамотного зрителя в процессе обучения и организации творческого досуга

Задачи

Обучающие:

- познакомить с новыми технологическими и изобразительными приемами работы и материалами;
- обучить технике безопасности и приемам работы с оборудованием и приспособлениями для съемочного процесса;
- обучить процессу создания фильма (знание терминологии анимации, развитие речи и словесного творчества, навыков актерского мастерства, умение работать с разными материалами, знания в рамках съемочного процесса и работы с оборудованием).

Развивающие:

- развивать мотивацию к мультимедийному творчеству;
- формировать самостоятельность, ответственность, активность, аккуратность в процессе работы;
- развивать интерес к экранному анимационному творчеству.

Воспитательные:

- воспитывать доброе отношение друг к другу с положительным настроением на занятия, создание комфортной образовательной среды.

Календарный учебный график

Год обучения	Период обучения		Период каникул	Кол-во учебных недель / часов	Режим занятий	Вид и сроки проведения аттестации
	начало	окончание				
1	01.09	31.05	В соответствии с календарным учебным графиком учреждения на текущий учебный год	36 / 72	2 занятия в неделю по 1 академическому часу (45 минут)	Промежуточная (декабрь) Итоговая (май)

Планируемые предметные результаты

По окончании обучения учащийся должен:

знать:

- начальные сведения о мультипликации и терминологию анимации;
- свойства и разнообразие материалов для использования в мультфильмах;
- технику безопасности и приемы работы с оборудованием в процессе съемки.

уметь:

- рисовать, лепить, мастерить, выполнять подвижные игрушки, используя различные материалы;
- придумывать собственные истории, сказки и создавать свою иллюстрированную книжку-малышку и работать над фильмом по сценарию;
- осуществлять покадровую съемку и участвовать в озвучивании фильма.

Учебно-тематический план

№ п/п	Разделы, темы	Всего			Форма контроля, промежуточной аттестации
		Всего	Теория	Практика	
1.	Теоретический блок	2	2		Входной контроль на общение (тестирование)
2.	Аттестационно-диагностический блок	4		4	Вводная диагностика, текущий контроль. Итоговая аттестация.
3.	Практикум зрителя	8	3	5	Игра, беседа и анализ.
4.	Практикум оператора	3,5	1,5	2	Практическая работа
5.	Практикум аниматора	20	4	16	Творческая работа. Мини-фестиваль
6.	Практикум сценариста	5	1	4	Творческая работа.
7.	Практикум дизайнера	10	2	8	Творческая работа. Выставка.
8.	Практикум звукооператора	4,5	1,5	3	Творческая работа. Зачет
9.	Исторический практикум	2	1	1	Творческая работа. Выставка оптических игрушек.
10.	Практикум художника	10	2	8	Творческая работа. Выставка.

11.	Практикум актерского мастерства	3	1	2	Творческая работа. Конкурс
	ИТОГО	72	19	53	

Описание применения блоков в структуре занятия

В начале каждого занятия соответственно теме планируется вводная беседа, из которой дети узнают о любимых мультфильмах и их героях, знакомятся с историей анимации, известными режиссерами, аниматорами, писателями, художниками, а также запоминают новые термины и основные технологические сведения о мультипликации. На каждом занятии педагог использует упражнения и задания из разных блоков.

Теоретический блок.

Введение. Понятие «мультипликация». Беседа о любимых мультфильмах и их героях. Знакомство с историей анимации, известными режиссерами, аниматорами, писателями, художниками. Основные технологические сведения о мультипликации.

Аттестационно-диагностический блок.

Тестовые и зачетные задания, диагностика основных показателей творческой деятельности проводится на каждом занятии.

Практикум зрителя.

Знакомство с лучшими профессиональными мультфильмами для детей. Просмотры сюжетов о различных анимационных технологиях. Просмотры детских работ. Обсуждение.

Практикум оператора.

Приемы работы с оборудованием и приспособлениями для съемочного процесса. Техника безопасности и правила поведения в процессе съемки.

Практикум аниматора.

Поэтапное освоение техники съемки. Приемы создания движения. Виды и особенности анимационного процесса.

Практикум сценариста.

Развитие и совершенствование литературного мастерства. Работа над собственной книжкой-малышкой. Чтение, сочинение, декламация.

Практикум дизайнера.

Декоративно-прикладное творчество (создание персонажей, макетов и декораций). Пользование инструментами для обработки разных материалов

Практикум звукооператора.

Создание и запись звука. Техника безопасности.

Исторический практикум.

История анимации. Упражнения и оптические игрушки, пришедшие из истории. Знакомство с оживлением рисунков на «зоотропе». Изготовление «тауматропа», карманных мультфильмов.

Практикум художника.

Повышение уровня изобразительного мастерства. Рисование разными способами, с применением необычных приемов.

Практикум актерского мастерства.

Отработка движения персонажа. Мимика и пластика. Упражнения перед зеркалом. Постановка речи.

Содержание

Теоретический блок (2 часа)

Теория: Введение. В начале каждого занятия соответственно теме планируется вводная беседа, из которой дети узнают о любимых мультфильмах и их героях, знакомятся с историей анимации, известными режиссерами, аниматорами, писателями, художниками, а также запоминают новые термины и основные технологические сведения о мультипликации.

Основные понятия блока: мультипликация, анимация.

Исторический практикум (2 часа)

Теория: Знакомство с историей возникновения и развития анимации, с первыми анимационными приспособлениями и изобретателями оптических игрушек.

Основные понятия блока: зоотроп

Практика: Изучение анимационного движения в игровой форме и изготовление простейших анимационных игрушек.

Основные практические работы: Изготовление карманного мультфильма.

Практикум зрителя (8 часов)

Теория: Данный этап является наиболее важным воспитательным моментом. Дети осознанно смотрят мультфильмы, созданные профессиональными аниматорами с обсуждением и разбором. Учатся пересказывать сюжет, определять главных героев и их роль в фильме.

Основные понятия блока: Зритель, сюжет, герой

Практика: Ребята демонстрируют собственные фильмы. Этот процесс важен не только для зрителей, но и для юных авторов, потому что они учатся смотреть, анализировать анимационные сюжеты.

В процессе просмотра фильмов и их обсуждения осуществляется задача воспитания внимательного, доброго зрителя, который искренне и тепло принимает работы, как своих сверстников, так и профессионалов и имеет четкую личностную позицию.

Основные практические работы: Просмотр и профессиональных мультфильмов: "Почему исчезли динозавры», «Мой компьютер», «Маша большая лентяйка», "Букашки", "Бобик в гостях у Барбоса", "Барбоскины". "Винни Пух и все, все, все» и другие на буквы алфавита.

Практикум художника (10 часов)

Теория: Этот блок расширяет привычные рамки изобразительного творчества за счет использования инновационной анимационной технологии. Совершенствование навыков изобразительной деятельности, накопление базовых знаний по созданию анимационного рисунка. Умение применять знания по изобразительному творчеству в процессе работы над созданием анимационного эпизода, сюжета, фильма.

Основные понятия блока: Художник, фон.

Практика: Возможность научиться рисовать, изучить и освоить новые приемы и технологии, узнать новинки в мире искусства, развить художественный вкус, чувство цвета, композиции, желание стать художественно образованным и воспитанным человеком.

Основные практические работы: Рисуем фоны (Лес, поляна, небо, море и другие) к сюжетам.

Практикум сценариста (5 часов)

Теория: Этот тематический блок предполагает развитие литературных способностей ребенка.

Основные понятия блока: Сценарий, сценарист, сказка.

Практика: Сочинение сказки для младших школьников является центральным событием в процессе подготовки к созданию фильма. В этом творческом процессе у детей развивается речь, активизируется память, ассоциативное мышление.

Сюжетность занятия завораживает внимание ребенка и формирует устойчивый интерес к тому, что «говорит» анимационная кукла, чем она живет, о чем переживает и радуется. Кукла-персонаж общается на ярком и доступном детям языке, ставит перед ребенком проблемные ситуации и вопросы, требующие активизации мышления, будит фантазию и воображение, стимулирует творческие проявления.

Основные практические работы: Игра «Акварельные фантазии», Придумывание историй на каждую букву.

Практикум дизайнера (10 часов)

Теория: В рамках этого практикума, дети знакомятся с новыми технологиями.

Основные понятия блока: Дизайнер, аппликация, декорация.

Практика: Создание индивидуальных и групповых композиций из разных материалов: «Невероятные фантазии природы», «Мир из бумаги», «Пластилиновые превращения» и др., изготавливают персонажи и декорации для фильма, работают с разными материалами. Фантазия ребенка в выборе материала практически не ограничена: макароны, цветной песок, соль, глина, пластилин, овощи, цветы и листья – всё способно ожить в анимационном фильме. Техника предметной анимации не требует больших усилий по прорисовке, поэтому позволяет проявить творческую активность.

Основные практические работы: Изготовление аппликации с использованием текстурной бумаги «Арбуз», изготовление персонажей: хозяин, хозяйка, детки. Изготовление бабочки из бумаги, декоративная работа «Ваза с цветами», изготовление подвижной (динамической) игрушки – гусеницы, изготовление домика и другие.

Практикум аниматора (20 часов)

Основные понятия блока: аниматор.

Практика: Этот блок предоставляет возможность ребенку нарисовать, оживить и снять свой анимационный сюжет, проявить свою индивидуальность и авторскую личность. Визуальные образы, в силу своей наглядности, живое слово, благодаря своей конкретности, могут помочь ребенку дополнить художественное анимационное изображение.

Работая над фильмом, ребенок вынужден оценивать события не только с точки зрения художника и сценариста, но ещё и оператора, и режиссера, и осуществлять, постоянный контроль качества отснятых кадров (не выходить за границы кадра, не допускать попадания в кадр посторонних предметов). Особую сложность на данном этапе представляет необходимый растёт движения (тайминг). Опыт в проведении тайминга приходит с практикой, одна теория не даёт достаточно полных представлений о данном виде работы. Тем не менее, это не мешает превратить съемку фильма в увлекательнейшее занятие, своеобразную игру. Ребенок передвигает персонажи, наделяя их душевными качествами, перевоплощается в них, становится участником этого действия.

Основные практические работы: Съемка сюжетов: «Наши ручки», «Бумажные превращения», по сюжету английской народной песенки «Барашек», «Волшебные цепочки», «Гусеница ползёт по листочку" и другие на буквы алфавита.

Практикум оператора (3,5 часа)

Теория: Для многих ребят этот этап работы - первое знакомство с техникой необходимой для создания фильма. Обязательно знание техники безопасности. Основные понятия блока: Компьютер, камера, стол для съемки. Объектив камеры. Свет.

Практика: Дети учатся видеть формат кадра, знакомятся с камерой и объективом, учатся выставлять свет, осуществлять покадровую съемку, сохранять отснятый материал в компьютере. Задача педагога – предоставить им известную долю самостоятельности, не ослабляя при этом контроль. Необходимо учитывать возрастные особенности детей, регулировать долю их участия. В процессе съемки ребёнок приучается к самостоятельности, ответственности, сосредоточенности и последовательности операций. Это большей частью практическая работа. Обязательно знание техники безопасности.

Основные практические работы: Съемка сюжетов: «Мульткулинария» и другие на каждую букву алфавита.

Практикум звукооператора (4,5 часа)

Теория: Запись звука – один из важнейших этапов создания фильма. Основное средство выражения мыслей и чувств. Звучащее слово, вступая во взаимодействие с изобразительной частью фильма, усиливает его в идейном и художественном плане.

Необходимо использовать все возможности звука в фильме. Дети очень любят тексты от автора или героя. Это может быть стихотворение, сказка, прямая речь героев. Наряду со словом, огромную роль при записи звука играет музыка. Иногда она сама является импульсом для создания мультфильма. Когда музыка может заменить текст без ущерба для понимания, предпочтение следует отдать музыке. Кроме авторского текста и музыки, для фильма используются различные шумы (в студии желательно иметь фонотеку).

Основные понятия блока: Звукооператор, звук.

Практика: В качестве упражнений дети разыгрывают сюжеты песен, изображают персонажей, передают в движении музыкальные образы.

Основные практические работы: Проигрывание песенки с детьми в движении, озвучивание сюжетов

Практикум актерского мастерства (3 часа)

Теория: Ученые единодушны во мнении, что театр является одной из самых ярких, красочных и доступных восприятию ребенка сфер искусства. Он доставляет детям радость, развивает воображение и фантазию, способствует творческому развитию ребенка и формированию основ его личностной культуры. Данный блок занятий и упражнений по актерскому мастерству направлен на раскрытие образа персонажей анимационного фильма.

Невербальный язык общения ребенок видит каждую минуту и усваивает его подсознательно. Настроение (оттенки чувств) анимационного героя обязательно надо связывать с эмоцией человека, выраженной в мимике, жесте и пластике.

Основные понятия блока: Актер, фазы

Практика: Упражнения перед зеркалом. Усваивая язык жеста и мимики, ребята фиксируют определенное настроение и рисуют это настроение, отрабатывают пластику движения персонажа, отрабатывая, например, его походку и т.п.

Основные практические работы: Упражнения перед зеркалом на изменения положения рта (фазы) при произношении разных букв персонажем мультфильма, озвучивание сюжетов.

Аттестационно-диагностический блок (4 часа)

Практика: Аттестация обучающихся проводится с целью определения степени подготовленности, достижения результатов обучения, закрепления знаний, ориентации обучающихся на дальнейшее самостоятельное обучение, получения сведений для совершенствования образовательной программы и методики обучения.

Тестовые задания, создаются и утверждаются в учреждении, они содержат теоретическую и практическую часть. Тест составляется в соответствии с реализуемой программой и направлен на проверку знаний теоретического материала, знаний терминологии. Формулировки вопросов должны быть по возможности краткими и понятными. Приветствуются вопросы-шутки, так как они очень нравятся детям и мотивируют их на дальнейшую деятельность. Вторая (практическая часть) часть предполагает самостоятельное выполнение учащимися заданий, которые направлены на проверку, оценку и коррекцию знаний и способов деятельности.

Основные практические работы: игры на групповую динамику, выполнение задания в рисунке, отработка правил работы со съемочным оборудованием и техника безопасности при работе, Анализ движения персонажей («Мульткулинария»), викторина на понятия и знания мультфильмов.

МОДУЛЬ 2. АНИМАЦИЯ В ТВОЕМ СМАРТФОНЕ

Пояснительная записка

Модуль «Анимация в твоём смартфоне» носит прикладной характер деятельности и направлен на знакомство детей с процессом создания мультфильмов с помощью мобильного приложения для Android .

Отличительные особенности данного модуля от уже существующих модулей в этой области, заключается в переработке содержания программы и ее обогащения за счет:

- включения обзора возможностей различных мобильных приложений в создании мультфильмов;
- знакомство с анимационными техниками, которые возможно использовать в создании мультфильма с помощью мобильного телефона;
- в изучении не только технической части создания мультфильма, но и его идейно-тематическом замысле.

Цель: развитие творческих способностей в процессе создания мультфильмов в различных анимационных техниках с использованием мобильных приложений для Android.

Задачи:

Обучающие:

- обучать организовывать своё рабочее место;
- познакомить с этапами создания мультфильма – (придумывание истории, сюжета, сценария; составление раскадровки – разделение анимации на эпизоды; изготовление фонов и персонажей, бутафории, необходимой по сценарию; съёмочная часть и озвучивание.);
- познакомить с анимационными техниками создания мультфильмов;
- научить создавать проект (мультфильм) с помощью мобильного приложения Stop Motion Studio для Android.

Развивающие:

- развивать умения планировать свою деятельность, контролировать и оценивать учебные действия в соответствии с поставленной задачей.

Воспитательные:

- воспитывать морально-волевые качества личности: самостоятельность.
- формировать умение доводить начатое до конца.

Сроки реализации модуля - 1 год обучения, 72 часа

Возраст учащихся – 10-17 лет

Режим занятий – 1 занятие в неделю по 2 академических часа (по 45 минут)

Календарный учебный график

Год обучения	Период обучения		Период каникул	Кол-во учебных недель / часов	Режим занятий	Вид и сроки проведения аттестации
	начало	окончание				
1	01.09	31.05	В соответствии с календарным учебным графиком учреждения на текущий учебный год	36 / 72	1 занятие в неделю по 2 академических часа (по 45 минут)	Промежуточная (декабрь) Итоговая (май)

Планируемые предметные результаты:

Обучающие *будут знать*:

- основные виды техник анимации;
- этапы создания мультфильма;
- названия и назначение приборов и инструментов для съёмки мультфильмов.

Обучающиеся *будут уметь*:

- «оживлять» на экране самые различные предметы и пользоваться основными анимационными техниками;
- определять порядок действий, планировать этапы своей работы;
- снимать мультфильмы с помощью мобильного приложения Stop Motion Studio;
- выполнять съёмку мультипликационных этюдов.

Учебно-тематический план

1 год обучения

№ п/п	ТЕМА ЗАНЯТИЯ	всего часов	в том числе:		форма контроля
			теор.	прак.	
1.	Вводное занятие	2	1	1	беседа
2.	Знакомство с приложением Stop Motion Studio для Android	6	2	4	беседа
3.	Драматургия, создание литературного сценария.	6	2	4	сценарий
4.	Режиссура, режиссёрский сценарий и аниматик.	8	2	6	раскадровка
5.	Художественная разработка проекта.	6	2	4	выставка персонажей и фонов
6.	Анимация в технологии перекладки (Stop motion).	6	2	4	видеосюжет
7.	Рисованная анимация.	6	2	4	видеосюжет
8.	Кукольная анимация.	4	2	2	видеосюжет
9.	Монтаж, компоузинг, звук и музыка.	6	2	4	видеосюжет

10.	Мультпроекты.	20		20	готовый продукт
11.	Зачет.	2		2	тест презентация
	ИТОГО	72	17	55	

Содержание

1. Вводное занятие (2 часа)

Теория: Вводный инструктаж. Знакомство с коллективом, деятельностью студии, правилами поведения на занятиях, техникой безопасности.

Практика: Знакомство с программой.

2. Знакомство с приложением Stop Motion Studio для Android (6 часов)

Теория: Знакомство с мобильными приложениями для создания мультфильмов. Анализ достоинств и недостатков. Настройка камеры. Основы съёмки фильма в приложении.

Практика: Упражнения по отработке работы в приложении Stop Motion Studio.

3. Драматургия, создание литературного сценария (6 часов).

Теория: Литературный сценарий, знакомство с правилом Золотого сечения в драматургии.

Практика: Создание литературного сценария

4. Режиссура, режиссёрский сценарий и аниматик (8 часов).

Теория: Режиссёрский сценарий и аниматик, в чём отличие режиссёра от иллюстратора, в чём сущность искусства анимации, что такое «язык аниматора». Знакомство с терминологией: тайминг, сверхзадача, режиссёрское решение и др.

Практика: Создание режиссерского сценария и аниматика.

5. Художественная разработка проекта (6 часов).

Теория: Тайна создания персонажей, локаций, фонов, элементов буафории. Что самое неинтересное в анимации?

Практика: Создание персонажей и фонов.

6. Анимация в технологии перекладки (Stop motion) (6 часов).

Теория: Знакомство с самой доступной технологией создания анимационных фильмов – классической перекладкой.

Практика: Закрепления полученных знаний.

7. Рисованная анимация (6 часов).

Теория: Знакомство с созданием своих мультфильмов в смартфоне в технологии рисованной анимации.

Практика: Упражнения по отработке рисованной анимации на смартфоне.

8. Кукольная анимация (4 часа).

Теория: Знакомство с технологией кукольной анимации

Практика: Упражнения по отработке кукольной анимации на смартфоне

9 Монтаж, композинг, звук и музыка (6 часов).

Теория: Монтаж звука и видео, создание спецэффекты и дополненную реальность. Знакомство с понятием

«крупность плана», главными правилами монтажа, параллельный монтаж, «Эффект Кулешова».

Практика: Упражнения по монтажу

10. Мультпроект (20 часов).

Практика: На основе полученных знаний создаем свой мультфильм.

11. Зачет. (2 часа)

Практика: Тест. Презентация мультфильмов

МОДУЛЬ 3. МУЛЬТПРОЕКТ

Пояснительная записка

Модуль «Мультпроект» направлен на проектирование и создание анимационных фильмов группами, малыми группами или индивидуально. При создании мультпроекта ребенок пробует себя в роли сценариста, режиссера, художника, декоратора, скульптора, оператора, монтажера.

Цель:

Развитие творческого и личностного потенциала детей и подростков средствами анимации, через создание мультфильма, используя возможности информационно — коммуникационных технологий (покадровая съемка, компьютерная обработка отснятого материала, наложение музыкального сопровождения и текста) по сказке, рассказу, стихотворению, истории из жизни; придуманной истории.

Задачи:

Обучающие:

- формирование навыков свободного владения средствами изобразительного искусства (рисунок, живопись, графика) при работе над созданием мультфильма;
- формирование умений самостоятельно преодолевать технические трудности при реализации художественного замысла;
- формирование умений раскрывать образное решение в видеоматериалах художественно-творческих работ и фиксировать свои наблюдения изобразительными средствами для создания произведений анимации;

Развивающие:

- выработка у обучающихся личностных качеств, способствующих восприятию в достаточном объеме учебной информации;
- формирование комплекса знаний, умений и навыков, позволяющих в дальнейшем осваивать профессиональные образовательные программы в области анимационного искусства;

Воспитательные:

- воспитание детей в творческой атмосфере, обстановке доброжелательности, эмоционально-нравственной отзывчивости, а также профессиональной требовательности.

Сроки реализации модуля - 2 год обучения, 72 и 144 часа

Возраст учащихся – 10-17 лет

Режим занятий – 1 год обучения: 1 раз в неделю по 2 часа

2 год обучения: 2 раза в неделю по 2 часа

Календарный учебный график

Год обучения	Период обучения		Период каникул	Кол-во учебных недель / часов	Режим занятий	Вид и сроки проведения аттестации
	начало	окончание				

1	01.09	31.05	В соответствии с календарным учебным графиком учреждения на текущий учебный год	36 / 72	1 занятие в неделю по 2 академических часа (45 минут)	Промежуточная (май)
2	01.09	31.05		36 / 144	2 занятия в неделю по 2 академических часа (45 минут)	Итоговая (май)

Планируемые предметные результаты:

обучающие *будут знать*:

- основные виды техник анимации;
- этапы создания мультфильма;
- названия и назначение приборов и инструментов для съёмки мультфильмов.

обучающиеся *будут уметь*:

- пользоваться основными анимационными техниками;
- определять порядок действий, планировать этапы своей работы;
- самостоятельно снимать свой мультфильм.

Учебно-тематический план

В модуле «Мультпроект» в связи с сюжетом задуманного фильма, темы могут чередоваться, и количество часов меняться, так как продолжительность фильмов бывает разная, и сложность экстерьеров и деталей тоже, зависит от особенностей и количества фестивалей и конкурсов. Прописан индивидуальный маршрут для работы над мультпроектом.

1 год обучения

№ п/п	ТЕМА ЗАНЯТИЯ	всего часов	в том числе:		форма контроля
			теор.	прак.	
1.	Введение. Техника безопасности.	4	2	2	беседа
2.	Знакомство с анимационными техниками	2	2		викторина
3.	Выбор техники. Рисованная анимация	2	1	1	Выставка рисунков
4.	Особенности создания рисованной анимации. Работа на просвет	2	1	1	Выставка работ
5.	Упражнения по таймингу в рисунке	2	1	1	беседа
6.	Карандашный рисунок в покaдровой съёмке	2	1	1	Выставка работ
7.	Выбор техники. Объемная анимация	2	1	1	беседа
8.	Работа с пластилином	2		2	Выставка работ
9.	Выбор техники. Предметная анимация	2	1	1	Выставка работ
10.	Выбор техники. Сыпучая анимация	2	1	1	Выставка

					работ
11.	Драматургия анимационного фильма. Создание сценария	2	1	1	сценарий
12.	Персонаж анимационного фильма. Наброски персонажей	2	1	1	Выставка работ
13.	Режиссерский сценарий - раскадровка	4	1	3	
14.	Создание экстерьеров (Фона)	6	1	5	
15.	Создание персонажей и деталей	4	1	3	Выставка работ
16.	Создание пробного кадра	2	1	1	Съемка кадра
17.	Просмотр и обсуждение ошибок	2		2	Беседа
18.	Съемка чистовых кадров	8		8	Съемка кадра
19.	Озвучивание и монтаж фильма.	10	1	9	
20.	Демонстрация фильма	4	1	3	Рабочий фильм
21.	Конкурсы, фестивали и матер-классы	6	0	6	
	ИТОГО	72	19	53	

2 год обучения

№ п/п	ТЕМА ЗАНЯТИЯ	всего часов	в том числе:		форма контроля
			теор.	прак.	
1.	Введение. Техника безопасности.	2		2	
2.	Замысел фильма.	8	2	6	
3.	Сбор и анализ материала к фильму. Персонаж анимационного фильма. Наброски персонажей	4	0	4	
4.	Работа с техниками по выбору: Объемная анимация. Работа с пластилином. Предметная анимация Сыпучая анимация	12	2	10	
5.	Режиссерский сценарий - раскадровка	12	0	12	
6.	Создание экстерьеров (Фона)	12	2	10	
7.	Создание персонажей и деталей	16	2	14	Выставка работ
8.	Создание пробного кадра	8	1	7	Съемка кадра
9.	Просмотр и обсуждение ошибок	4	2	2	Беседа
10.	Съемка чистовых кадров	8		8	Съемка кадра
11.	Озвучивание и монтаж фильма.	24	2	22	
12.	Звуковое оформление. Запись звука	4	1	3	Рабочий фильм
13.	Редактирование фильма	10		10	Фильм
14.	Демонстрация фильма. Просмотр и обсуждение фильма	2		2	Беседа
15.	Конкурсы, фестивали, матер-классы	18		18	Творческие работы
	ИТОГО	144	14	130	

1 год обучения

1. **Введение. Техника безопасности (2 часа).** Правила работы в съемочной мастерской. Оснащение съемочного процесса. Устройства для съемки

2. **Знакомство с анимационными техниками (18 часов).**

Теория: Выбор техники: Рисованная анимация. Особенности создания рисованной анимации. Работа на просвет Упражнения по таймингу в рисунке Карандашный рисунок в покадровой съемке.

-Объемная анимация: работа с пластилином:

-Предметная анимация.

- Сыпучая анимация

Практика: Съемка небольших фрагментов каждым способом, в качестве примера. Техника безопасности при работе с оборудованием.

3. **Драматургия анимационного фильма (22 часа).**

Теория: Создание сценария. Литературный сценарий (идея, композиция, структура и выбор темы фильма), режиссерский сценарий (тайминг сцены, эпизода и фильма – ритм повествования, значение и применение статических и динамических кадров для выражения идеи фильма, характера персонажа). Персонаж анимационного фильма. Наброски персонажей С Режиссерский сценарий – раскадровка.

Практика: Составление литературного сценария. Составление режиссерского сценария (раскадровки). Подготовка деталей персонажа, композиция, цвет, масштаб и съемочные планы.

5. **Съемка кадров (8 часов).**

Теория: Съёмка кадров – движение персонажей, скорость, усиление эффекта движения, ритм.

Практика: Съемка фильма. Съемка заранее подготовленных фонов и персонажей по готовому литературному и режиссерскому сценарию (раскадровке).

6. **Озвучивание и монтаж фильма (10 часов).**

Теория: Репетиция звукового оформления. Распределение ролей. Звуковое оформление сценария.

Практика: Непосредственное озвучивание фильма. Запись подготовленного текста на компьютер при помощи микрофона и программы Windows Movie Maker, так же при помощи этой программы переноситься видеоизображение на компьютер. При помощи программы Adobe Premier производится монтаж фильма – совмещение видео и звукового оформления. После этого полученный файл редактируется в программе Virtual Dub.

7. **Демонстрация фильма (4 часа).**

Практика: Просмотр фильма и его обсуждение (сценарий, качество изображения, четкости движения, размеров персонажей, качество звука). Демонстрация фильма для другой аудитории.

8. **Конкурсы, фестивали и мастер – классы (6 часов).**

Практика: Участие в конкурсах и фестивалях разного регионального значения. Проведение учащимися мастер - классов для разной аудитории.

2 год обучения

1. Введение (2 часа).

Теория: Роль киноискусства в жизни человека. Изобразительное средство кино. Виды и жанры кино. Основные понятия и термины в анимационном производстве.

2. Замысел фильма (8 часов).

Теория: Уточнение замысла и определение жанра будущего фильма. Осмысление и оценка необходимого материала.

Практика: Определение темы и названия фильма.

3. Сбор и анализ материала к фильму (4 часа).

Теория: События, факты, выбор героя, определение места и времени действия. Анализ движение и структуры будущих персонажей (выездные мероприятия с целью детального и наглядного анализа материала).

Работа с техниками по выбору: объемная анимация, сыпучая анимация, пластилин

Практика: Работа со спецлитературой в библиотеках; сбор информации в музеях, театрах, природных объектах и других источниках.

4. Режиссерский сценарий – раскадровка (52 часа).

Теория: Режиссерский сценарий (тайминг сцены, эпизода и фильма – ритм повествования, значение и применение статических и динамических кадров для выражения идеи фильма, характера персонажа). Сценография – создание образов и персонажей фильма. Актерское мастерство с целью придания характера и настроения персонажа. Раскадровка, как результат режиссерского прочтения сценария. Раскадровка - пересказ истории в картинках. Отображение основных составляющих видеоряда: эпизод, сцена, кадр.

Литературный сценарий. Структура – экспозиционная часть, завязка, развития, кульминация и финал. Выбор персонажа от лица которого ведется повествование. Практическая работа: составление литературного сценария. Разделение сценария на смысловые блоки. Пропорциональное соотношение между частями сценария. Соблюдение правил сценарного мастерства.

Практика: Составление режиссерского сценария. Подготовка деталей персонажа, композиция, цвет, масштаб и съемочные планы. Обозначается в раскадровке движение камеры: сдвиг, поворот, панорама, отъезда камеры назад и вперед.

5. Съемка кадров (8 часов).

Теория: Съемка кадров – движение персонажей, скорость, усиление эффекта движения, ритм. Освещение, создание психологической атмосферы, анализ каждого завершеного кадра.

Практика: Съемка фильма. Съемка заранее подготовленных фонов и персонажей по готовому литературному и режиссерскому сценарию (раскадровке).

6. Озвучивание и монтаж фильма (38 часов).

Теория: Репетиция звукового оформления. Распределение ролей. Непосредственное озвучивание фильма (синхронный и асинхронный звук,

музыка и шумы, текст и диалог). Добавление спецэффектов при помощи компьютерных технологий. Основные способы монтажного перехода между эпизодами и сценами и их обозначение. Звуковое оформление сценария.

Практика: Непосредственное озвучивание фильма. Запись подготовленного текста на компьютер при помощи микрофона и программы Windows Movie Maker, так же при помощи этой программы переноситься видеоизображение на компьютер. При помощи программы Adobe Premier производится монтаж фильма – совмещение видео и звукового оформления. После этого полученный файл редактируется в программе Virtual Dub.

8. Демонстрация фильма (2 часа).

Практика: Просмотр фильма и его обсуждение (сценарий, качество изображения, четкости движения, размеров персонажей, качество звука). Демонстрация фильма для другой аудитории.

9. Конкурсы, фестивали, мастер – классы (18 часов).

Практика: Участие в конкурсах и фестивалях разного регионального значения. Проведение учащимися мастер - классов для разной аудитории.

МОДУЛЬ 4. АЗБУКА ВИДЕОТВОРЧЕСТВА

Пояснительная записка

Модуль «Азбука видеотворчества» направлен на формирование навыков создания фильмов разных жанров. Модуль разработан на основе дополнительной общеразвивающей программы «Медиашкола» педагога дополнительного образования Миссуловиной Юлии Алексеевны.

Сроки реализации модуля - 1 год обучения, 144 часа

Возраст учащихся – 10-17 лет

Режим занятий – 2 занятия в неделю по 2 академических часа (45 минут)

Цель:

Содействовать раскрытию творческого потенциала ребёнка, самореализации и профессиональной ориентации, в приобретении учащимися начальных навыков профессии тележурналиста, оператора, режиссера, монтажера, в развитии творческих способностей учащихся.

Задачи:

Обучающие задачи:

- познакомить с основами написания сценария;
- выработать умения планировать и проводить съемку;
- освоить азы управления необходимой техникой (камерой, микрофоном, штативом);
- научить эстетично держаться и говорить в кадре;
- объяснить правила съемки интервью;
- дать представление о современных монтажных программах.

Развивающие задачи:

- развивать образное и аналитическое мышления;
- развивать художественные, писательские и организаторские способности;
- сформировать навыки самостоятельной работы.

Воспитательные задачи:

- выработать активную жизненную позицию;
 - пробудить интерес к сфере экранных искусств;
- воспитать культуру поведения и речи.

Календарный учебный график

Год обучения	Период обучения		Период каникул	Кол-во учебных недель / часов	Режим занятий	Вид и сроки проведения аттестации
	начало	окончание				

1	01.09	31.05	В соответствии и с календарным учебным графиком учреждения на текущий учебный год	36 / 144	2 занятия в неделю по 2 академических часа (45 минут)	Промежуточная (декабрь) Итоговая (май)
---	-------	-------	---	----------	---	---

Планируемые результаты:

Предметные результаты:

- самостоятельное планирование и проведение съемки на мероприятиях,
- знания в области настройки техники,
- умение брать интервью,
- навыки создания из отснятого материала видео определенного жанра,
- знания монтажных программ,
- анализ существующих телепередач, фильмов и интернет-роликов

Учебно-тематический план

№ п/п	ТЕМА ЗАНЯТИЯ	всего часов	в том числе:		форма контроля
			теор.	прак.	
Раздел 1. Знакомство с предметом					
	Тема 1. Вводное занятие	4	2	2	Собеседование.
	Тема 2. Состав съемочной группы	14	5	9	Обсуждение. Работа в группе.
	Тема 3. Этапы производства видео.	26	8	18	Обсуждение. Работа в группе.
Раздел 2. Жанры. История. Техника					
	Тема 1. Жанры ТВ и документального кино	24	8	16	Обсуждение. Работа в группе.
	Тема 2. История телевидения и документального кино.	26	10	16	Обсуждение. Работа в группе.
	Тема 3. Техническое сопровождение	34	14	20	Обсуждение. Работа в группе.
Раздел 3. Экскурсии					
	Тема 1. Выездные мероприятия	14	5	9	Обсуждение. Практическая работа
Раздел 4. Контрольное занятие					
	Тема 1. Демонстрация своих публикаций и видеороликов, подготовленных за учебный год. Подведение итогов года.	2	1	1	Просмотр и защита индивидуальных и коллективных видеоработ.

ИТОГО	144	53	91	
--------------	------------	-----------	-----------	--

Содержание

Раздел 1. Знакомство с предметом.

Тема 1. Вводное занятие (4 часа)

Теория: Знакомство с программой первого года обучения. Виды видео: телевидение, документальное кино, игровое кино, анимация. Их сходства и различия. Инструктаж по охране труда.

Практика: Обсуждение просмотренного материала на тему слияния видов экранного искусства.

Тема 2. Состав съемочной группы (14 часа)

Теория: Съемочная группа сюжета на телевидении: корреспондент в роли режиссера, оператор, звукорежиссер. Функции корреспондента. Функции оператора. Функции звукорежиссера. Особенность формата – оперативность. Репортер в кадре. Дикция. Скорость речи. Рубрика «без комментариев» (оператор в роли режиссера)

Практика: Группа учащихся, как съемочная группа. Распределение ролей. Обсуждение задач, миссий во время съемочного процесса. Съемка в парах репортер/оператор. Съемка интервью. Съемка блиц-опроса.

Тема 3. Этапы производства видео. (26 часов)

Теория: Подбор съемочной команды. План съемок: организация места и времени. Съемочный процесс. Смотр и отбор материала. Черновой монтаж и сверка. Утверждение и запись закадрового текста, музыки. Чистовой монтаж и сверка.

Практика: Написание сценарного плана сюжета. Съемка мероприятий. Совместный просмотр отснятого материала. Монтаж роликов. Съемка с использованием хромакея.

Раздел 2. Жанры. История. Техника.

Тема 1. Жанры ТВ и документального кино. (24 часа)

Теория: Жанры информационной публицистики: сюжет, отчет, выступление, интервью, репортаж. Жанры аналитической публицистики: комментарий, обозрение, беседа, дискуссия, пресс- конференция, передача.

Практика: Обсуждение программ и фильмов известных режиссеров после просмотра. Монтаж роликов разных информационных жанров из одинакового материала.

Тема 2. История телевидения и документального кино. (26 часов)

Теория: Первые документальные фильмы. Звуковые фильмы. Появления концепций: «Монтаж аттракционов». «Вертикальный монтаж» (Сергей Эйзенштейн). Ассоциативный и географический эксперименты (Лев Кулешов).

Практика: Повтор (съемка и монтаж) географического эксперимента Льва Кулешова. Составление монтажных листов в стилистике Сергея Эйзенштейна. Обсуждение просмотренного материала.

Тема 3. Техническое сопровождение. (34 часа)

Теория: Виды камер: видеокамера, зеркальный фотоаппарат, мобильный телефон. Шесть видов крупностей планов. Ракурс. Композиция. Интершум.

Слово на экране: в кадре, за кадром, текстом на экране. Количество кадров в секунду: обычное, слоу-мо, таймлапс. Съемка одним кадром. Программы для монтажа и обработки видео. Десять принципов монтажа кадров. Одиннадцать принципов монтажа звука.

Практика: Съемка шести планов в кабинете. Съемка шести планов на мероприятии. Съемка с сопоставлением дальнего и ближнего плана (игра с ракурсом). Работа в монтажной программе.

Раздел 3. Экскурсии.

Тема 1. Выездные мероприятия. (14 часов)

Теория: Все экскурсии направлены на изучение экранного искусства в разном его проявлении. Некоторые экскурсии предполагают рассказ об истории кино и телевидения, некоторые объясняют композиционные приемы и художественные стили.

Практика: В экскурсиях по живописи – задание «экспликация по картине». Дана жанровая картина. Учащийся должен придумать предысторию, либо развитие сюжета, где полотно можно было бы представить, как один из кадров фильма. В экскурсиях по истории кино \ телевидения – дискуссия и сравнительный анализ с сегодняшним днем.

Раздел 4. Подведение итогов года.

Тема 1. Демонстрация своих видеороликов, подготовленных за учебный год. (2 часа)

Теория: Задание на лето. Обсуждение творческих работ.

Практика: Показ своих готовых материалов.

МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ПРОГРАММЫ

Предмет/ дисциплина	Методы обучения	Формы занятий	Комплекс средств обучения
Модуль «Анимация от «А» до «Я»»	словесные (рассказ, объяснение, беседа, опрос и т.д.); наглядные (показ, просмотр презентаций, видеороликов, фильмов и т.д.); практические (игры, викторины, и т.д.)	учебное занятие, игра, викторина	Лекционный материал для занятий; Мультфильмы, фрагменты мультфильмов (подборка) Бумага, карандаши, гуашь, цветной картон, ножницы
Модуль «Анимация в твоём смартфоне»	словесные (рассказ, объяснение, беседа, опрос и т.д.); наглядные (показ, просмотр презентаций, видеороликов, фильмов), практические (игры, викторины, и т.д.)	учебное занятие, игра, викторина	Лекционный материал для занятий; видеоурока-практикумы Презентация фрагментов фильма
Модуль «Мультпроект»	словесные (рассказ, объяснение, беседа, опрос и т.д.); наглядные (показ, просмотр презентаций, видеороликов, фильмов и т.д.); практические (игры, викторины, и т.д.)	учебное занятие, работа над проектом, самостоятельная работа	Разработки бесед-обсуждений фильмов; Фильмы с детских видеоконкурсов «Десятая Муза»; «Свет миру», «Бумеранг» и другие комплект съёмочной аппаратуры (видеокамера, штатив, осветители). Презентация фрагментов фильма
Модуль «Азбука видеотворчества»	словесные (рассказ, объяснение, беседа, опрос и т.д.); наглядные (показ, просмотр презентаций, видеороликов, фильмов и т.д.); практические (игры, викторины, и т.д.)	учебное занятие, игра, викторина	Художественные и документальные фильмы для просмотра и обсуждения; Пособие по композиции кадра Конспекты открытых занятий; Разработки игр, кроссвордов, тестов по терминологии предмета изучения; Видеоуроки по обучению работы в разных программах

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

Для детей:

1. Гамалей В. Мой первый видеофильм от А до Я. - СПб.: Питер, 2006 – 268 с.;
2. Запаренко В. Как рисовать мультики. – СПб: «Фордевинд», 2011.
3. Кит Андердал. Adobe Premiere CS4 для чайников. – Изд-во Вильямс, 2009. – 368 с.
4. Нагибина М. Волшебная азбука. Анимация от А до Я. – Ярославль: «Перспектива», 2011.
5. Фолкнер Эндрю, Волтерс вон Алтен Джуди. Adobe Photoshop CS3 с нуля! (+ CD-ROM). – Триумф, 2009. – 304 с.
6. Шаммс Мортье. Autodesk 3ds Max 9 для "чайников" (+ CD-ROM). - Изд-во Вильямс, 2007. – 384 с.
7. Щербаков Ю.В. Сам себе и оператор, сам себе и режиссер.- М.: Феникс, 2000 – 448 с.
8. Эрикссон Э. Оживляй-ка поживей. Шведский канал учебного вещания. - АБ Кристианс+ада, 2003.

Для педагогов:

1. Дроблас Адель, Сет Гринберг. Adobe Premiere Pro CS3. Библия пользователя (+ DVD-ROM). – Изд-во Диалектика, 2009. – 944 с.
2. Ломакин П.А. Системы домашнего видеомонтажа на персональном компьютере. – М.: Майор, 2004. – 208 с.
3. Мишенев А. И. Adobe After Effects CS4. Видеокнига. – М.: ДМК Пресс, 2009. – 152 с.: ил.
4. Муратов С.А. Телевизионное общение в кадре и за кадром. – М.: Аспект Пресс, 2003 – 202 с.
5. Мэрдок Келли Л. 3ds Max 2008. Библия пользователя (+ DVD-ROM). -
6. Фрумкин Г.М. Сценарное мастерство: кино-телевидение-реклама. Учебное пособие.- Изд.дом «Кнорус», 2008 – 223 с.
7. Фуллер Лори Ульрих, Фуллер Роберт. Adobe Photoshop CS3. Библия пользователя (+ CD-ROM). - Изд-во Вильямс, 2008. – 1056 с.
8. Цвик В.Л. Телевизионная журналистика: История, теория, практика: Учебное пособие / В. Л. Цвик. — М.: Аспект Пресс, 2004. — 382 с.
9. Ширман Р. Алхимия режиссуры. Мастер-класс. – Киев: Телерадиокуррьер, 2008 – 448 с.

Интернет источники:

1. <http://studopedia.ru>
2. <http://www.krugosvet.ru>