

МУНИЦИПАЛЬНОЕ АВТОНОМНОЕ  
УЧРЕЖДЕНИЕ ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ  
ГОРОДА НИЖНЕВАРТОВСКА «ДЕТСКАЯ ШКОЛА ИСКУССТВ №3»

**Дополнительная общеразвивающая программа**  
**«ОСНОВЫ СОВРЕМЕННОГО ИСКУССТВА (МУЛЬТИПЛИКАЦИЯ)»**  
срок реализации 3 месяца

Нижевартовск 2024 г.

Принято  
Педагогическим советом  
МАУДО г.Нижневартовска  
«ДШИ №3»  
Протокол № 8  
От «13» мая 2024 г.

Утверждено  
Директор МАУДО г.Нижневартовска  
«ДШИ №3»  
С.В. Очирова \_\_\_\_\_  
Приказ № 91  
От «15» мая 2024 г.

***Разработчик***

Вачаева Любовь Анатольевна, преподаватель художественных дисциплин МАУДО  
г.Нижневартовска «Детская школа искусств №3»

## Содержание

1. Пояснительная записка
2. Планируемые результаты освоения программы
3. Учебный план
4. Программы учебных предметов
5. Организационно-педагогические условия
6. Система и критерии оценок промежуточной и итоговой аттестации результатов освоения программы
7. Программа творческой, методической и культурно-просветительской деятельности учреждения

## 1. Пояснительная записка

1.1. Настоящая дополнительная общеразвивающая программа "Основы современного искусства (мультипликация)" (далее – Программа) разработана с учетом:

- Федерального закона "Об образовании в Российской Федерации" от 29.12.2012 № 273-ФЗ;

- Приказа Министерства Просвещения Российской Федерации от 09.11.2018 № 196 "Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам";

- Рекомендаций по организации образовательной и методической деятельности при реализации общеразвивающих программ в области искусств, направленных письмом Министерства культуры Российской Федерации от 21.11.2013 №191-01-39/06-ГИ;

- Письма Минобрнауки России от 18.11.2015 № 09-3242 "О направлении информации" (вместе с "Методическими рекомендациями по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы)");

- кадрового потенциала и материально-технических условий.

1.2. Программа учитывает:

- возрастные и индивидуальные особенности обучающихся;

- лучшие традиции художественного образования;

- запросы и потребности родителей (законных представителей).

1.3 Новизна программы заключается в комплексном подходе овладения обучающимися первоначальными навыками, знаниями в области мультипликации, которые раскрывают широкие возможности для социального, познавательного и художественного, творческого развития детей, способствуют формированию эстетической культуры.

1.4 Актуальность программы определяется интересом детей, стремящихся освоить в будущем направление мультипликации.

1.5. Цель Программы: создание условий для творческой самореализации ребенка, развития интереса к мультипликации.

1.6. Задачи Программы:

– **образовательные:** сформировать систему первоначальных знаний, умений, навыков в области мультипликации;

– **развивающие:** развивать внимание и наблюдательность; развивать творческое воображение и фантазию; развивать эмоциональные качества у детей; развивать отзывчивость, умение выражать свои мысли, коммуникабельность;

– **воспитательные:** вызвать у обучающихся интерес и стремление овладеть необходимыми знаниями и умениями; воспитывать и развивать художественно-эстетический вкус; воспитывать концентрацию внимания, логичность воображения; воспитывать чувство товарищества, чувство личной ответственности.

1.7. Срок освоения Программы для детей, приступивших к освоению Программы в возрасте 10-12 лет, составляет 1 год (32 недели).

1.8. Продолжительность академического часа составляет 40 минут.

1.9. Освоение Программы завершается в виде открытого урока, просмотра итоговых анимационных фильмов.

## 2. Планируемые результаты освоения программы

2.1. Результатом освоения Программы является приобретение обучающимися следующих знаний, умений и навыков:

- знания о материалах и инструментах, применяемых в мультипликации;

- знания о способах создания мультфильмов в различных техниках;

- умение использовать компьютерную программу для съемки перекладной анимации;

- умение изготавливать персонажей, фоны для мультфильма путем рисования, лепки, комбинирования материалов;
- умение работать с техникой для съемки перекладной, песочной, пластилиновой, кукольной анимации;
- умение подготовки текста к озвучиванию для мультфильма;
- умение производить озвучку для мультфильма, подбор фоновых звуков;

### 3. Учебный план

№ п/п	Наименование учебных предметов	Количество часов в неделю	Аудиторные занятия (в часах) за весь период обучения	Открытый урок (по окончании обучения)
			Групповые занятия <sup>2)</sup>	
<b>1.</b>	<b>Учебные предметы</b>			
1.1.	Основы изобразительной грамоты и рисование	2	24	1
1.2.	Основы анимации	2	24	1
<b>Всего аудиторная нагрузка:</b>		<b>4</b>	<b>48</b>	

<sup>1)</sup> По окончании изучения учебных предметов проводится открытый урок с целью оценки индивидуального развития обучающихся по учебным предметам. Время их проведения установлено в счет аудиторного времени, предусмотренного на учебный предмет.

<sup>2)</sup> При реализации ОП установлен следующий вид учебных занятий и численность обучающихся:

групповые занятия — от 8 человек.

### 5. Программы учебных предметов

5.1. Согласно учебному плану разработаны программы учебных предметов «Основы изобразительной грамоты и рисования», «Основы анимации».

### 6. Организационно-педагогические условия

6.1 Организационные.

Программа предусматривает групповые занятия от 8 человек до 15 человек.

Программа обеспечивается учебно-методической документацией по учебному предмету.

Реализация общеразвивающей программы в области мультипликации обеспечивается доступом каждого учащегося к библиотечным фондам и фондам фонотеки, аудио и видеозаписей.

Библиотечный фонд образовательной организации укомплектован печатными или электронными изданиями основной и дополнительной учебной и учебно-методической литературой по искусству мультипликации, истории мировой культуры, художественными альбомами по видам искусства.

Образовательная организация может предоставлять учащимся возможность оперативного обмена информацией с отечественными образовательными организациями, учреждениями и организациями культуры, а также доступ к современным профессиональным базам данных и информационным ресурсам сети Интернет.

Материально-техническая база школы искусств соответствует санитарным и противопожарным нормам, нормам охраны труда.

Для реализации данной образовательной программы в школе искусств существует необходимый перечень учебных аудиторий, специализированных кабинетов и материально-технического обеспечения включающий:

– учебный кабинет оборудован мебелью, современными видеустройствами, компьютерной техникой.

– библиотека (укомплектована и пополняется печатными изданиями учебно-методической литературы);

– актовый (концертный) зал.

#### 6.2 Педагогические.

Качество реализации образовательной программы обеспечивается за счет наличия комфортной развивающей образовательной среды, наличия высококвалифицированного состава педагогических работников, имеющих среднее профессиональное или высшее профессиональное образование, соответствующее профилю преподаваемого учебного предмета.

Непрерывность профессионального развития педагогических работников обеспечивается дополнительным профессиональным образованием не реже чем один раз в три года в учреждениях, имеющих лицензию на осуществление образовательной деятельности.

В школе искусств созданы условия для взаимодействия с образовательными организациями, реализующими образовательные программы в области искусств, направленные на повышение общего методического уровня педагогического коллектива, с целью совершенствования форм и методов работы с обучающимися, использования в образовательном процессе передовых педагогических технологий.

### **7. Система и критерии оценок промежуточной и итоговой аттестации результатов освоения программы**

7.1. Контроль знаний, умений и навыков обучающихся обеспечивает оперативное управление учебным процессом и выполняет обучающую, проверочную, воспитательную и корректирующую функции.

7.2. Виды и формы аттестации по предметам учебного плана:

- текущий контроль (просмотр, наблюдение за работой на уроке).

7.2.1. Текущий контроль проводится в счет аудиторного времени, предусмотренного на учебный предмет.

7.3. Оценка индивидуального развития обучающихся по учебным предметам осуществляется в виде открытого урока в конце учебного года.

7.4. Промежуточная и итоговая аттестации не предусмотрены.

7.5. Программа создана для развития заинтересованности детей, поэтому уровень освоения программы детьми может определяться по их работе в течение всего процесса обучения по следующим критериям:

#### ***Критерии оценки***

Высокий уровень: исчерпывающее выполнение поставленной задачи, безупречное исполнение технических элементов задания. Задание исполнено ярко и выразительно, убедительно и законченно по форме. Проявлено индивидуальное отношение к материалу для достижения наиболее убедительного воплощения художественного замысла.

Средний уровень: достаточно полное выполнение поставленной задачи (в целом), хорошее исполнение технических элементов задания. Учеником демонстрируется достаточное понимание материала, проявлено индивидуальное отношение, однако допущены небольшие технические и стилистические неточности. Допускаются небольшие погрешности, не разрушающие целостность выполненного задания.

Удовлетворительный уровень: демонстрация достаточного минимума в исполнении поставленной задачи, когда учащийся демонстрирует ограниченность своих возможностей, неяркое, необразное исполнение элементов задания. Требования выполнены с большими неточностями и ошибками, слабо проявляется осмысленное и индивидуальное отношение, учащийся показывает недостаточное владение техническими приемами.

## **8. Программа творческой, методической и культурно-просветительской деятельности учреждения**

### **8.1. Творческая и методическая деятельность**

*Цели и задачи:*

- организация научно-учебно-методической деятельности образовательного учреждения;
- создание условий для повышения уровня квалификации педагогических работников образовательного учреждения;
- участие в научно-исследовательских и учебно-методических разработках педагогического коллектива;
- анализ программно-методического обеспечения учебно-воспитательного процесса;
- организация инновационной и исследовательской работы.

### **8.2. Культурно-просветительская деятельность**

*Цели и задачи:*

- создание условий для формирования у обучающихся эстетических взглядов, нравственных установок и потребности общения с духовными ценностями, умения самостоятельно воспринимать и оценивать культурные ценности;
- воспитание детей в творческой атмосфере, обстановке доброжелательности, эмоционально-нравственной отзывчивости и профессиональной требовательности;
- воспитание и развитие у обучающихся личностных качеств, позволяющих уважать и принимать духовные и культурные ценности разных народов;
- формированию навыков взаимодействия с преподавателями и обучающимися в образовательном процессе, уважительного отношения к иному мнению и художественно-эстетическим взглядам.

Творческая и методическая деятельность, культурно-просветительская деятельность отражена в Плане работы МАУДО г. Нижневартовска «ДШИ №3» .

## **9. Общая удовлетворенность.**

С целью обеспечения высокого качества образования, его доступности, открытости, привлекательности для обучающихся, их родителей (законных представителей) и всего общества, духовно-нравственного развития, эстетического воспитания и художественного становления личности ОУ должно создать комфортную развивающую образовательную среду, обеспечивающую возможность:

- выявления и развития одаренных детей в области мультипликации;
- организации творческой деятельности обучающихся путем проведения творческих

мероприятий (выставок, конкурсов, фестивалей, мастер-классов, олимпиад, творческих вечеров и др.);

организации посещений обучающимися учреждений культуры и организаций (выставочных залов, музеев, театров и др.);

организации творческой и культурно-просветительской деятельности совместно с другими детскими школами искусств, в том числе по различным видам искусств, ОУ среднего профессионального и высшего профессионального образования, реализующими основные профессиональные образовательные программы в области мультипликации;

использования в образовательном процессе образовательных технологий, основанных на лучших достижениях отечественного образования в сфере культуры и искусства, а также современного развития мультипликации, изобразительного искусства и образования;

эффективной самостоятельной работы обучающихся при поддержке педагогических работников и родителей (законных представителей) обучающихся;

построения содержания программы «Основы современного искусства «мультипликация»» с учетом индивидуального развития детей, а также тех или иных особенностей субъекта Российской Федерации;

эффективного управления ОУ.



# **ПРОГРАММА УЧЕБНОГО ПРЕДМЕТА**

## **«Основы анимации»**

### **1. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА**

#### ***Характеристика учебного предмета, его место и роль в образовательном процессе***

Рабочая программа учебного предмета «Основы анимации» для учащихся школьного возраста разработана на основе «Рекомендаций по организации образовательной и методической деятельности при реализации общеразвивающих программ в области искусств», направленных письмом Министерства культуры Российской Федерации от 21.11.2013 №191-01-39/06-ГИ, а также с учетом многолетнего педагогического опыта в области изобразительного искусства в детских школах искусств.

Мультфильмы помогают детям узнавать мир, развивают воображение, фантазию, пространственное мышление, логику, расширяют кругозор. В процессе создания мультипликационного фильма у детей развиваются сенсомоторные качества, обеспечивающие усвоение технических приемов в различных видах деятельности; восприятие пропорций, особенностей объемной и плоской формы, характера линий, пространственных отношений; цвета, ритма, движения. Процесс создания мультфильмов способствует развитию творческого и технического мышления, включает множество видов деятельности, различных материалов, оборудования и программных средств, предполагает распределение ролей, а также способствует применению информационных технологий, связан с трудовым обучением.

Программа имеет практическое направление, так как дети имеют возможность создать анимационный ролик по своему авторскому сценарию и видеть результат своей работы. Каждое занятие включает теоретическую и практическую части.

Рекомендуемый для начала освоения программы возраст детей 10 лет.

#### ***Срок реализации учебного предмета***

При реализации программы учебного предмета «Основы анимации» со сроком обучения 3 месяца, продолжительность учебных занятий составляет 12 недель.

#### ***Объем учебного времени, предусмотренный учебным планом на реализацию учебного предмета***

Общая трудоемкость учебного предмета «Основы анимации» составляет 24 часа аудиторной нагрузки. Распределение нагрузки: 2 академических часа в неделю.

#### ***Форма проведения учебных занятий***

Занятия по предмету «Основы анимации» проводятся в форме групповых занятий от 8 до 15 человек.

#### ***Цель и задачи учебного предмета***

Целью предмета является развитие творческих способностей, фантазии, воображения детей на основе формирования начальных знаний, умений и навыков в мультипликации.

### ***Методы обучения***

Для достижения поставленной цели и реализации задач предмета используются следующие методы обучения:

- словесный (объяснение, беседа, рассказ);
- наглядный (показ, наблюдение, демонстрация приемов работы);
- практический;
- эмоциональный (подбор ассоциаций, образов, художественные впечатления);
- игровой.

## **2. СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОГО ПРЕДМЕТА**

### **Программное содержание**

Цель: развивать важнейшее для творчества умение видеть, понимать и изображать предметы окружающего мира как художественные образы.

Основные задачи:

- сформировать у детей представление о мультипликации;
- сформировать знания о теории движения, принципах анимации, основе режиссуры, сценарного мастерства, композиции кадра;
- формирование умений и навыков работы с различными видами анимационной деятельности с применением разнообразных художественных материалов;
- помочь овладеть приемами рисования, лепки из пластилина, комбинирования различных материалов;
- научить воспринимать художественные образы, передавать настроение, состояние;
- научить использовать возможности программного обеспечения, техники для создания мультипликационного фильма.

### ***Календарный учебный график***

#### Основы анимации

№	Названия тем выполняемых работ	Количество часов
1.	«Анимационные техники»	1
2.	«Виды анимации»	1
3.	«Механическое движение»	1
4.	«Практическое упражнение на движение персонажей»	1
5.	«Мультфильм из подручных материалов»	1
6.	«Упражнение «маятник»»	1
7.	«Современные техники мультипликации»	1
8.	«Перекладная анимация»	1
9.	«Одушевления» предметов»	1
10.	«Песочная анимация»	1
11.	«Съемка этюда с применением чая, круп»	1
12.	«Пластилиновая анимация»	1
13.	«Съемка кадров для пластилинового этюда»	1

14.	«Актерское мастерство»	1
15.	«Специфика озвучивания персонажей мультфильмов»	1
16.	«Создание мультипликационного фильма»	1
17.	«Сценарий. Создание истории»	1
18.	«Раскадровка. Аниматик»	1
19.	«Съемка сцен мультипликационного фильма»	1
20.	«Съемка кадров заставки и титров мультипликационного фильма»	1
21.	«Съемка основных сцен мультипликационного фильма»	1
22.	«Съемка сцен мультипликационного фильма»	1
23.	«Съемка сцен мультипликационного фильма»	1
24.	«Озвучивание персонажей»	1

### *Темы и содержание выполняемых работ*

1.	<p>«Введение в историю мировой анимации» Цель и задачи: сформировать представление об историческом развитии мультипликации.</p> <p>Содержание: показ презентации с последовательным отображением развития мультипликации. Просмотр отрывков мультфильмов, созданных с помощью различных техник, анализ просмотренного.</p> <p>Материал: тетрадь, ручка.</p>
2.	<p>«Отечественная мультипликация: от истоков к современности» Цель и задачи: знакомство с историей развития мультипликации в России.</p> <p>Содержание: показ презентации с последовательным отображением развития отечественной мультипликации. Просмотр и анализ короткометражных мультфильмов от отечественных киностудий, анализ просмотренного.</p> <p>Материалы: тетрадь, ручка.</p>
3.	<p>«Анимационные техники» Цель и задачи: знакомство с разнообразием анимационных техник.</p> <p>Содержание: просмотр отрывков мультфильмов, созданных с помощью разных анимационных техник. Просмотр мультфильмов, созданных обучающимися мультстудии.</p> <p>Материалы: тетрадь, ручка.</p>
4.	<p>«Виды анимации» Цель и задачи: знакомство с видами анимации: двухмерная, трехмерная, рисованная, перекладная, кукольная, пластилиновая, песочная.</p> <p>Содержание: выполнение съемки анимационных сцен с использованием перекладной техники.</p> <p>Материалы: ПК, программное обеспечение, фотоаппарат, штатив</p>
5.	<p>«Техническое оборудование для съемки мультфильма» Цель и задачи: уметь использовать необходимую технику для съемки</p>

	<p>сцен мультфильмов.</p> <p>Содержание: обзор технического оборудования студии. Работа с фотоаппаратом, видеокамерой, изучение настроек техники. Использование штатива.</p> <p>Материалы: фотоаппарат, видеокамера, штатив, многоуровневый стеклянный стол.</p>
6.	<p>«Механическое движение»</p> <p>Цель и задачи: получение базового представления о способах изображения движения в кадре.</p> <p>Содержание: знакомство с основными законами анимации. Выполнение упражнения «Опадающая листва»</p> <p>Материалы: цветная бумага, ножницы, простой карандаш, фотоаппарат, многоуровневый стеклянный стол.</p>
7.	<p>«Практическое упражнение на движение персонажей»</p> <p>Цель и задачи: получение базового представления о способах изображения движения в кадре.</p> <p>Содержание: выполнение упражнения на движение персонажа (животное)</p> <p>Материалы: ПК, программное обеспечение, фотоаппарат, многоуровневый стеклянный стол.</p>
8.	<p>«Мультфильм из подручных материалов»</p> <p>Цель и задачи: научиться использовать подручные материалы для создания сцен мультфильма.</p> <p>Содержание: разработка концепции мультфильма из подручных материалов. Съёмка этюда с подручными материалами. Съёмка короткометражного мультфильма.</p> <p>Материалы: пенал, ластик, карандаш, пуговицы, детали пластикового конструктора.</p>
9.	<p>«Упражнение маятник»</p> <p>Цель и задачи: знакомство с новыми способами изображения движения в кадре.</p> <p>Содержание: изготовление «маятника». Съёмка движения маятника. Просмотр отснятых роликов.</p> <p>Материалы: бумага, цветные карандаши, ПК, фотоаппарат, многоуровневый стеклянный стол.</p>
10.	<p>«Программное обеспечение для съёмки сцен мультфильма»</p> <p>Цель: познакомить с компьютерными программами для съёмки сцен мультфильма.</p> <p>Содержание: изучение интерфейса программ, показ последовательности работы с интерфейсом программ для выполнения поставленных задач.</p> <p>Материалы: компьютерные программы, ПК, тетрадь, ручка.</p>
11.	<p>«Программное обеспечение для монтажа мультфильма, графических редакторов»</p> <p>Цель: познакомить с компьютерными программами для монтажа</p>

	<p>мультфильма, графическими редакторами.</p> <p>Содержание: изучение интерфейса программ, обзор графических редакторов. Показ последовательности работы с интерфейсом программ.</p> <p>Материалы: компьютерные программы, ПК, тетрадь, ручка.</p>
12.	<p>«Современные техники мультипликации»</p> <p>Цель и задачи: знакомство с современными способами создания мультфильмов. Анализ и сравнение мультфильмов, созданных с помощью разных техник.</p> <p>Содержание: подробное рассмотрение видов анимации. Знакомство с современными техниками мультипликации. Просмотр анимационных роликов, созданных путем использования современных технологий.</p> <p>Материалы: ПК, альбом, простой карандаш</p>
13.	<p>«Перекладная анимация»</p> <p>Цель и задачи: знакомство с процессом создания мультфильмов в технике перекладки. Выявление особенностей съемки в данном виде мультипликации.</p> <p>Содержание: знакомство с основными возможностями перекладной анимации. Съемка этюда с движением персонажа. Съемка короткометражного мультфильма.</p> <p>Материалы: детали персонажа из бумаги, ПК, фотоаппарат, многоуровневый стеклянный стол.</p>
14.	<p>««Одушевление» предметов»</p> <p>Цель и задачи: знакомство с понятиями «основные фазы», «промежуточные фазы», с принципами и методами «одушевления» предметов.</p> <p>Содержание: просмотр мультфильма «Три дровосека» Амальрик Л. Анализ и обсуждение увиденного. Съемка этюда с персонажем, изображающим предмет.</p> <p>Материалы: ПК, программное обеспечение, фотоаппарат, штатив, фигурка персонажа</p>
15.	<p>«Песочная анимация»</p> <p>Цель и задачи: знакомство с приемами рисования песком, на песке. Расширить представление детей о природном материале (песок, его свойствах и пользе для людей).</p> <p>Содержание: Просмотр мультфильма, созданного с применением песочной анимации. Рисование на столе для песка с подсветкой. Выполнение композиции «Морские жители» с использованием разных приемов рисования песком.</p> <p>Материалы: песок, стол для рисования песком с подсветкой.</p>
16.	<p>«Упражнение по работе с песком»</p> <p>Цель и задачи: продолжение знакомства со способами рисования песком. Расширение представления детей о свойствах природного материала.</p> <p>Содержание: создание короткометражного мультлика на тему «Космос» с использованием разных приемов рисования песком</p> <p>Материалы: песок, стол для рисования песком с подсветкой.</p>

17.	<p>«Съемка этюда с применением чая, круп»</p> <p>Цель и задачи: знакомство с приемами рисования чайной заварки, различными крупами. Расширение представления детей о использовании разных сыпучих материалов.</p> <p>Содержание: просмотр анимационных роликов с использованием чайной заварки, круп. Выполнение упражнения «Тучи», «Буря», «Комарики» с использованием чая. Выполнение упражнения «Метель», «Облака» с использованием манки.</p> <p>Материалы: чай, манка, многоуровневый стеклянный стол, фотоаппарат</p>
18.	<p>«Пластилиновая анимация»</p> <p>Цель и задачи: знакомство с возможностями пластилиновой анимации. Знакомство с характеристиками и особенностями материала.</p> <p>Содержание: Лекция - беседа об использовании пластилина для создания мультфильма. Съемка этюда «Прогулка» с использованием заготовленных персонажа и фона.</p> <p>Материалы: фотоаппарат, штатив.</p>
19.	<p>«Съемка кадров для пластилинового этюда»</p> <p>Цель и задачи: закрепление знаний о съемке пластилиновой анимации.</p> <p>Содержание: съемка короткометражного мультфильма.</p> <p>Материалы: фотоаппарат, штатив.</p>
20.	<p>«Актерское мастерство»</p> <p>Цель и задачи: приобщение детей к театральному искусству. Перенос полученных знаний о актерской игре на персонажа мультфильма, его характер, движения.</p> <p>Содержание: Разыгрывание сценок на тему «В Африке» по группам.</p> <p>Материалы: элементы сценического костюма (уши животных на ободках)</p>
21.	<p>«Специфика озвучивания персонажей мультфильмов»</p> <p>Цель и задачи: знакомство с профессией актер дубляжа.</p> <p>Содержание: выполнение упражнения на дикцию. Прочитывание сказки в группе по ролям.</p> <p>Материалы: сценарий по сказке.</p>
22.	<p>«Создание мультипликационного фильма»</p> <p>Цель и задачи: начало работы по созданию итогового мультфильма. Последовательное выполнение работы над мультфильмом.</p> <p>Содержание: выбор темы, способа создания мультфильма. Проработка плана работы.</p> <p>Материалы: бумага формата А4, простой карандаш</p>
23.	<p>«Сценарий. Создание истории»</p> <p>Цель и задачи: создание сценария мультфильма. Проработка текста озвучки для мультфильма.</p> <p>Содержание: прописывание реплик основных персонажей, второстепенных персонажей.</p>

	Материалы: тетрадь, ручка.
24.	<p>«Раскадровка. Аниматик»</p> <p>Цель и задачи: выполнение аниматика. Создание наглядного плана в формате аниматика для дальнейшей съемки мультфильма.</p> <p>Содержание: работа над анимированной раскадровкой.</p> <p>Материалы: раскадровка, ПК, программное обеспечение.</p>
25.	<p>«Съемка сцен мультипликационного фильма»</p> <p>Цель и задачи: съемка 2 первых сцен мультфильма, в последовательности аниматика.</p> <p>Содержание: подготовка рабочего пространства для съемки сцен, выставление персонажей в кадре, установка фона. Выполнение съемки сцены мультфильма.</p> <p>Материалы: детали персонажей, фоны.</p>
26.	<p>«Съемка кадров заставки и титров мультипликационного фильма»</p> <p>Цель и задачи:</p> <p>Содержание: подготовка рабочего пространства для съемки заставки и титров мультфильма. Выполнение съемки кадров для мультфильма.</p> <p>Материалы: детали и фоны для заставки, титров.</p>
27.	<p>«Съемка основных сцен мультипликационного фильма»</p> <p>Цель и задачи: съемка сцен мультфильма. Выполнение съемки 3,4 сцен.</p> <p>Содержание: продолжение работы над съемкой сцен мультфильма.</p> <p>Материалы: детали персонажей, фоны.</p>
28.	<p>«Съемка основных сцен мультипликационного фильма»</p> <p>Цель и задачи: съемка сцен мультфильма. Выполнение съемки 5,6 сцен.</p> <p>Содержание: продолжение работы над съемкой сцен мультфильма.</p> <p>Материалы: детали персонажей, фоны.</p>
29.	<p>«Съемка сцен мультипликационного фильма»</p> <p>Цель и задачи: съемка сцен мультфильма. Выполнение съемки 7,8 сцен.</p> <p>Содержание: продолжение работы над съемкой сцен мультфильма.</p> <p>Материалы: детали персонажей, фоны.</p>
30.	<p>«Съемка сцен мультипликационного фильма»</p> <p>Цель и задачи: завершение съемок сцен мультфильма.</p> <p>Содержание: итоговые съемки сцен мультфильма.</p> <p>Материалы: детали персонажей, фоны.</p>
31.	<p>«Озвучивание персонажей»</p> <p>Цель и задачи: озвучивание персонажей.</p> <p>Содержание: репетиция озвучки для мультфильма по ролям. Запись озвучки основных, второстепенных персонажей.</p> <p>Материалы: ПК, программное обеспечение, микрофон</p>
32.	<p>«Принципы работы с библиотекой шумовых эффектов»</p> <p>Цель и задачи: подготовка звуков для мультфильма. Работа со звуком.</p> <p>Содержание: Презентация библиотеки шумовых эффектов. Подбор музыки и шумов для мультфильма.</p>

### **3. ТРЕБОВАНИЯ К УРОВНЮ ПОДГОТОВКИ УЧАЩИХСЯ**

Данный раздел содержит перечень знаний, умений и навыков, приобретение которых обеспечивает программа «Основы анимации»:

- знание основных понятий и терминологии;
- узнают о различных техниках съемки мультипликационного фильма;
- знания о материалах и инструментах, применяемых в создании элементов для съемки мультипликационного фильма;
- умения выполнять подготовительные этапы работы перед съемкой сцен мультипликационного фильма;
- умения работать красками, пластилином, цветной бумагой и картоном;
- умения изображать предметы, животных, людей, фоны;
- навыки работы с компьютерными программами, используемыми для съемки и монтажа мультфильмов;
- представление о возможностях и месте анимации в сферах современного искусства и медиа-технологий.

### **4. ФОРМЫ И МЕТОДЫ КОНТРОЛЯ. КРИТЕРИИ ОЦЕНОК**

#### *Аттестация: цели, виды, форма, содержание*

Контроль знаний, умений, навыков учащихся обеспечивает оперативное управление учебным процессом и выполняет обучающую, проверочную, воспитательную и корректирующую функции. Промежуточный контроль успеваемости учащихся проводится в счет аудиторного времени, предусмотренного на учебный предмет в виде просмотра итоговых мультипликационных фильмов.

По окончании освоения учебного предмета учащиеся должны:

*знать:*

- общие сведения из истории развития искусства мультипликации;
- основные виды мультипликации;
- различные виды декоративного творчества в анимации;

*уметь:*

- создавать персонажей и фоны из различных материалов;
- определять порядок действий, планировать этапы своей работы;
- комбинировать различные приемы работы для достижения поставленной цели;
- пользоваться компьютерной программой для покадровой съемки;
- пользоваться техникой для съемки;
- снимать сцены для мультфильма;

### **5. МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ УЧЕБНОГО ПРОЦЕССА**

#### *Методические рекомендации преподавателям*



Реализация программы учебного предмета «Основы современного искусства «мультипликация»» основывается на принципах учета индивидуальных способностей ребенка, его возможностей, уровня подготовки.

Основным методом общения педагога с учеником является диалогическое общение. Диалоги между преподавателем и ребенком направлены на совместное обсуждение творческой работы и предполагают активное участие обеих сторон. Беседа является одним из основных методов формирования нравственно-оценочных критериев у детей.

Основное время на уроке отводится практической деятельности, поэтому создание творческой атмосферы способствует ее продуктивности. Программа знакомит учащихся с различными материалами и техниками, видами и способами съемки мультфильмов, что способствует стимулированию интереса и творческой активности учащихся.

В программе учтен принцип системности и последовательности обучения. Последовательность в обучении поможет учащимся применять полученные знания и умения в изучении нового материала. Содержание программы составляют темы, которые разработаны исходя из возрастных возможностей детей. Формирование у учащихся умений и навыков происходит постепенно: от знакомства со свойствами художественных материалов, изучения основ изобразительного творчества и видов анимации до самостоятельной съемки сцен мультфильма.

Учебный материал разделен на четыре основных направления: «Виды анимации», «Принципы и методы «одушевления предметов»», «Создание и разработка образа персонажа», «Съемка мультипликационного фильма. Озвучка».

#### Направление «Виды анимации»:

Получение базовых знаний о истории появления искусства мультипликации, видах и техниках создания анимации. Выделение особенностей работы в различных анимационных техниках. С этой целью выделяются следующие виды художественного труда: экспериментирование, моделирование, художественное конструирование из бумаги (персонажи для перекладной анимации, объемные фоны для пластилиновой анимации);

использование различных материалов, комбинирование материалов для создания персонажей, фонов мультфильма;

знакомства с процессом съемки сцен мультфильма;

Беседы на каждом занятии раскрывают содержание задания и указывают методы его решения. Беседа сопровождается наглядным показом репродукций, образцов из методического фонда школы. В процессе обучения осуществляются межпредметные связи. Для обеспечения результативности учебного процесса и активности учащихся предусмотрено максимальное разнообразие тем, техник и материалов, использование разной техники и программного обеспечения.

#### Направление «Принципы и методы «одушевления» предметов»:

знание правил анимации, связанных с движением в кадре;

умение выполнять базовые упражнения на движение предмета в кадре («мятник»);

работа с плоскостными изображениями и объемными фигурками;

правильное выставление композиции в кадре;

#### Направление «Создание и разработка образа персонажа»:

навыки рисования фигуры животного, фигуры человека, соблюдение пропорций;

умение изменять пропорции, форму персонажа. Освоение правил и особенностей при смещении реальных пропорций;

выявление индивидуальных особенностей, подчеркивание характера деталями одежды, аксессуаров прорабатываемого героя;

умение рисовать разными красками и сухими материалами;

#### Направление «Съемка мультипликационного фильма. Озвучка»

правильная последовательность ведения съемочного процесса;

работа над сценарием для мультфильма;

выполнение раскадровки, аниматика;

съемка сцен мультфильма;

написание озвучки и дальнейшее ее осуществление;

### **6. СООТВЕТСТВИЕ ЗАЯВЛЕННЫМ ЦЕЛЯМ И ЗАДАЧАМ.**

В результате освоения программы, полученные знания, умения и навыки образуют базу для дальнейшего развития ребенка, как в более углубленном освоении ремесла, так и в изобразительно-творческой деятельности в целом.

Реализация программы творческой, методической деятельности должна положительно отразиться на повышении качества учебно-воспитательного процесса, повышении уровня мотивации учащихся к образованию, способствовать формированию устойчивой потребности учащихся к художественному творчеству, к общению с искусством.

### **7. КАДРОВЫЕ УСЛОВИЯ.**

Реализация программы обеспечивается педагогическими работниками, имеющими высшее профессиональное образование, соответствующее профилю преподаваемого учебного предмета.

### **8. МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКИЕ УСЛОВИЯ**

Учебные аудитории должны быть просторными, светлыми, оснащенными необходимым оборудованием, удобной мебелью, соответствующей возрасту детей, наглядными пособиями.

Учебно-наглядные пособия подготавливаются к каждой теме занятия. Для ведения занятий по рисованию преподаватель должен иметь книги, альбомы, журналы с иллюстрациями, технические рисунки, фонд работ учащихся, настенные иллюстрации.

Для реализации программы необходимо дидактическое обеспечение:

- а) наглядные пособия, образцы работ, сделанные учащимися;
- б) слайды, видео-аудио пособия;
- в) иллюстрации с образами персонажей, кадрами из мультфильмов;
- г) схемы, технологические карты;
- д) индивидуальные карточки.

### **9. ДОСТИЖЕНИЯ ОБУЧАЮЩИХСЯ**

Результаты обучения, при освоении программы обучающиеся демонстрируются на общешкольных мероприятиях, родительских собраниях. Обучающиеся принимают участие в конкурсах, фестивалях различного уровня.

#### 10. СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Асенин С. «Мир мультфильма» М., Искусство 1986.- 303 с
2. Вайсфельд И. «Кино как видеискусство» М., Знание, 1983 – 144 с.
3. Воскресенская И.Н. «Звуковое решение фильма» М. Искусство, 1984 – 118 с.
4. Глухов В.И., Куракин А.Т. «Техника озвучивания фильма» М., Искусство, 1960.-87 с.
5. Головня А.Д. «Мастерство кинооператора» М., Искусство, 1965- 238 с.
6. Дробашенко С.В. «Экран и жизнь» М., Искусство 1962 – 240 с.
7. Ершов К.Г., Дементьев С.Б. «Видеооборудование» СПб, Лениздат, 1993.-271 с.
9. Закревский Ю.А. «Звуковой образ в фильме» М., Искусство 1961-128 с.
10. «Как выбрать видеокамеру» Сборник СПб, Лань, 1996-512 с.
11. Кудлак В. «Домашний видеофильм на компьютере» Питер, 2003.-157 с.
12. Кудряшов Н.Н., Кудряшов А.Н. «Любительский кинофильм» М., Искусство 1974 – 336 с.
13. Кулешов Л.В. «Искусство кино» М., Госкиноиздат, 1941-439 с.
14. Лью Б. «Цифровая кинематография» Мн. Попурри, 1998 – 176 с.
15. Масуренков Д.И. «Путешественник с киноаппаратом» М., Искусство, 1986.-97 с.
16. Медынский С.Е. «Компануем кинокадр» М. Искусство, 1992-239 с.
17. Оханнян Т. «Цифровой нелинейный монтаж» М., Мир, 2001 – 432 с.
18. Панфилов Н.Д. «Краткий словарь кинолюбителя» М. Искусство, 1974 – 152 с.
19. Панфилов Н.Д. «Школа кинолюбителя» М. Искусство 1979 – 223 с.
20. Плужников Б.Ф. «Комбинированные съемки» М., Искусство – 1961 – 126 с.
21. Рапков В.И., Пекелис В.Д. «Азбука кинолюбителя» М., Профиздат 1964.-432 с.
22. Резников Ф.А., Комягин В.Б. «Видеомонтаж на компьютере» М. Треумф, 2002-528 с.
23. Рошаль Г. «Диалог с кинорежиссером» Москва 1961.- 101 с.
24. Рошаль Л.М. «Мир и игра» М., Искусство 1973 – 168 с.
25. Саруханов В.А. «Азбука телевидения» СПб ЛИКИ 1999 – 112 с.
26. Сборник «Учебный фильм» М., Искусство 1961 – 207 с.
27. Соколов А. «Монтаж» М. Из. 625, 2000- 207 с.
28. Столяров А.М., Столярова Е.С. «Домашняя видеостудия» М. 2004. - 428 с.
29. Страдомский В. «Снимаем любительский кинофильм» М., Искусство 1975 – 128 с.
31. Фрейлих С.И. «Личность героя в фильме» М., Знание 1976 – 48 с.
32. Холмский Е. «Adobe Premiere- монтаж» М., ДКМ, 1998-304 с.
34. Юткевич С. «Контрапункт режиссера» М, Искусство, 1960 – 448 с.

# **ПРОГРАММА УЧЕБНОГО ПРЕДМЕТА**

## **«Основы изобразительной грамоты и рисование»**

### **1. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА**

#### ***Характеристика учебного предмета, его место и роль в образовательном процессе***

Рабочая программа учебного предмета «Основы изобразительной грамоты и рисование» для учащихся школьного возраста разработана на основе «Рекомендаций по организации образовательной и методической деятельности при реализации общеразвивающих программ в области искусств», направленных письмом Министерства культуры Российской Федерации от 21.11.2013 №191-01-39/06-ГИ, а также с учетом многолетнего педагогического опыта в области изобразительного искусства в детских школах искусств.

Программа учебного предмета «Основы изобразительной грамоты и рисования» направлена на приобретение учащимися знаний, умений и навыков в области изобразительного творчества, развитие художественно-творческих способностей детей (фантазии, эмоционального отношения к предметам и явлениям окружающего мира, зрительно – образной памяти), воспитание эстетического вкуса, эмоциональной отзывчивости на прекрасное, воспитание детей в творческой атмосфере, обстановке доброжелательности, эмоционально – нравственной отзывчивости, формирование элементарных основ изобразительной грамоты (чувства ритма, цветовой гармонии, композиции, пропорциональности и т.д.), приобретение детьми опыта творческой деятельности.

Программа имеет практическое направление, так как дети имеют возможность материал для мультфильма и видеть результат своей работы. Каждое занятие включает теоретическую и практическую части.

В основе реализации программы лежит принцип лично ориентированного педагогического подхода к каждому обучающемуся, учитывать его возможности, потребности, способности, интересы, навыки владения художественными инструментами и материалами.

Для активизации творческой активности на занятиях демонстрируются репродукции произведений изобразительного искусства, организовывается прослушивание музыкальных произведений и чтение художественной литературы.

Рекомендуемый для начала освоения программы возраст детей 10 лет.

#### ***Срок реализации учебного предмета***

При реализации программы учебного предмета «Основы изобразительной деятельности и рисование» со сроком обучения 3 месяца, продолжительность учебных занятий составляет 12 недель.

#### ***Объем учебного времени, предусмотренный учебным планом на реализацию учебного предмета***

Общая трудоемкость учебного предмета «Основы изобразительной грамоты и

рисование» составляет 24 часа аудиторной нагрузки. Распределение нагрузки: 2 академических часа в неделю.

### ***Форма проведения учебных занятий***

Занятия по предмету «Основы изобразительной грамоты и рисование» проводятся в форме групповых занятий от 8 до 15 человек.

### ***Цель и задачи учебного предмета***

Целью предмета является развитие творческих способностей, фантазии, воображения детей на основе формирования начальных знаний, умений и навыков в изобразительном искусстве, лепке.

### ***Методы обучения***

Для достижения поставленной цели и реализации задач предмета используются следующие методы обучения:

- словесный (объяснение, беседа, рассказ);
- наглядный (показ, наблюдение, демонстрация приемов работы);
- практический;
- эмоциональный (подбор ассоциаций, образов, художественные впечатления);
- игровой.

## **3. СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОГО ПРЕДМЕТА**

### **Программное содержание**

Цель: развивать важнейшее для творчества умение видеть, понимать и изображать предметы окружающего мира как художественные образы.

Основные задачи:

- формирование умений и навыков работы с различными видами анимационной деятельности с применением разнообразных художественных материалов;
- помочь овладеть приемами рисования, лепки из пластилина, комбинирования различных материалов;
- научить воспринимать художественные образы, передавать настроение, состояние;

### **Предполагаемый результат обучения.**

Учащиеся

- овладеют законами линейной и воздушной перспективы, знаниями о композиционном размещении изображения на листе, знаниями о последовательности ведения работы;
- приобретут необходимые знания и практические навыки в изображении формы и объема предметов на плоскости листа в условном пространстве с учетом особенностей цветовых и тональных отношений;
- получат общее представление о пропорциях человеческой фигуры, способах ее изображения средствами живописи.
- овладеют техническими приемами живописи и лепки, научатся пользоваться различными художественными материалами

## Календарный учебный график

### Основы изобразительной грамоты и рисование

№	Названия тем выполняемых работ	Количество часов
1.	«Персонаж из линии, точки, пятна»	1
2.	«Лесные животные»	1
3.	«Птицы»	1
4.	«Пропорции фигуры человека»	1
5.	«Специфика анимационного образа»	1
6.	«Эскизы фонов для мультфильма»	1
7.	«Фон. Городской пейзаж»	1
8.	«Фон. Лес»	1
9.	«Фон. Комната»	1
10.	«Персонаж»	1
11.	«Раскадровка»	1
12.	«Экранизация литературного произведения»	1
13.	«Концепция песочного мультфильма»	1
14.	«Персонаж для пластилинового мультфильма»	1
15.	«Фон для пластилинового мультфильма»	1
16.	«Эскизы персонажей мультфильма»	1
17.	«Эскизы фонов мультфильма»	1
18.	«Изготовление главных персонажей мультфильма»	1
19.	«Изготовление второстепенных персонажей мультфильма»	1
20.	«Доработка деталей второстепенных персонажей»	1
21.	«Заставка мультфильма»	1
22.	«Оформление титров мультфильма»	1
23.	«Изготовление фона»	1
24.	«Открытый урок. Просмотр итоговых мультфильмов»	1

1.	<p>«Персонаж и линии, точки и пятна»</p> <p>Цель и задачи: учить изображать фигуру животного, человека используя базовые средства художественной выразительности.</p> <p>Содержание: демонстрация последовательного изображения фигуры</p>
----	--

	<p>котенка из точек, черточек, линий. Демонстрация последовательного изображения фигуры человека из линий и пятна.</p> <p>Материал: бумага формата А4, гуашь, кисти, палитра</p>
2.	<p>«Лесные животные»</p> <p>Цель и задачи: продолжение знакомства с средствами художественной выразительности.</p> <p>Содержание: зарисовки животных с фотографий. Выполнение тематической композицией с фигурой животного.</p> <p>Материалы: бумага формата А3, простой карандаш, ластик, акварель, кисти, палитра</p>
3.	<p>«Птицы»</p> <p>Цель и задачи: знакомство детей с необычными техниками рисования.</p> <p>Содержание: демонстрация рисунков, созданных с помощью отпечатывания ватных дисков, поролоновых штампов. Выполнение рисунка путем предложенной техники.</p> <p>Материалы: бумага формата А3, гуашь, штампы.</p>
4.	<p>«Пропорции фигуры человека»</p> <p>Цель и задачи: знакомство с пропорциями фигуры человека. Умение нарисовать фигуру человека по представлению.</p> <p>Содержание: показ презентации с изображениями пропорций фигуры человека, с пропорциями лица. Последовательная отрисовка фигуры в ракурсах фас и профиль.</p> <p>Материалы: бумага формата А3, простой карандаш, ластик, цветные карандаши</p>
5.	<p>«Транспорт»</p> <p>Цель и задачи: развитие фантазии, разработка собственного вида транспорта на основе существующих вариантах.</p> <p>Содержание: демонстрация карточек с изображениями разных видов транспорта. Работа над эскизом собственного транспорта. Выполнение работы на формате, работа с красками.</p> <p>Материалы: бумага формата А4, А3, простой карандаш, ластик, гуашь, цветные карандаши, кисти, палитра.</p>
6.	<p>«Специфика анимационного образа»</p> <p>Цель и задачи: знакомство с понятиями «утрирование», «гиперболизация» на примере анимационных персонажей. Освоение правил и особенностей при смещении реальных пропорций.</p> <p>Содержание: Лекция - беседа о творчестве режиссера анимационного кино А. М. Татарского, анализ персонажей мультфильмов данного автора. Эскизы персонажей с утрирование и гиперболизацией форм, пропорций.</p> <p>Материалы: бумага формата А4, простой карандаш, ластик, цветные карандаши, фломастеры.</p>
7.	<p>«Эскизы фонов для мультфильма»</p> <p>Цель и задачи: знакомство со спецификой создания фонов для будущего</p>

	<p>мультфильма. Повторение средств художественной выразительности. Изучение законов композиции.</p> <p>Содержание: работа над эскизами фонов к мультфильму по русской народной сказке «Репка».</p> <p>Материалы: бумага формата А4, простой карандаш, ластик</p>
8.	<p>«Фон. Городской пейзаж»</p> <p>Цель и задачи: знакомство с понятиями плановости, перспективы. Учить передавать образ волшебного города.</p> <p>Содержание: демонстрация и анализ произведений художников, рисующих городские пейзажи. Лекция - беседа на тему «Как не задавить персонажа фоном». Просмотр отрывка мультфильма «Приключения Незнайки и его друзей» Аристовой Л. для демонстрации изображения городов в мультфильме. Выполнение тематической композиции.</p> <p>Материалы: бумага формата А3, простой карандаш, ластик, гуашь или акварель</p>
9.	<p>«Фон. Лес»</p> <p>Цель и задачи: повторение понятий плановости. Продолжение обучения работы с гуашевыми красками.</p> <p>Содержание: демонстрация и анализ произведений художников, рисующих пейзажи. Просмотр кадров мультфильмов с изображением пейзажей. Выполнение тематической композиции «Лес».</p> <p>Материалы: бумага формата А3, простой карандаш, ластик, гуашь</p>
10.	<p>«Фон. Комната»</p> <p>Цель и задачи: закрепление понятия перспектива. Умение нарисовать комнату без зрительного ряда.</p> <p>Содержание: просмотр отрывков мультфильмов с изображениями комнат, видов квартир, изб. Рисование изображения фона в виде комнаты (домик мышонка, комната гномика)</p> <p>Материалы: бумага формата А3, простой карандаш, ластик, гуашь</p>
11.	<p>«Персонаж»</p> <p>Цель и задачи: научить разрабатывать образ персонажа под конкретную историю для мультфильма. Знакомство с особенностями разработки образа персонажа для мультфильма.</p> <p>Содержание: Упражнение на отрисовку мимики персонажа. Выявление индивидуальных особенностей, подчеркивание характера деталями одежды, аксессуаров прорабатываемого героя.</p> <p>Материалы: бумага формата А3, простой карандаш, ластик, цветные материалы на выбор</p>
12.	<p>«Персонаж для перекладной анимации»</p> <p>Цель и задачи: знакомство с особенностями разработки персонажа для перекладной анимации.</p> <p>Содержание: просмотр мультфильма «Ежик в тумане» Норштейна Ю. Выбор животного для выполнения персонажа. Демонстрация схемы сборки</p>



	<p>деталей персонажа. Выполнение персонажа.</p> <p>Материалы: бумага формата А3, простой карандаш, ластик, гуашь, цветные карандаши, кисти, палитра, ножницы</p>
13.	<p>«Раскадровка»</p> <p>Цель и задачи: знакомство с разработкой раскадровки.</p> <p>Содержание: лекция-беседа «что такое раскадровка». Демонстрация готовых раскадровок к мультфильмам. Просмотр мультфильма «Дудочка и кувшинчик» Громова В., выполнение раскадровки по просмотренному мультфильму.</p> <p>Материалы: бумага формата А4, простой карандаш, ластик</p>
14.	<p>«Экранизация литературного произведения»</p> <p>Цель и задачи: знакомство с правилами экранизации. Анализ этапов, методов экранизации</p> <p>Содержание: обзор экранизаций русских народных сказок. Просмотр мультфильма «Колобок». Выбор литературного произведения для экранизации. Выполнение эскизов.</p> <p>Материалы: бумага формата А3, простой карандаш, ластик, цветные карандаши</p>
15.	<p>«Концепция песочного мультфильма»</p> <p>Цель и задачи: разработка раскадровки для мультфильма. Выполнение подготовительной работы перед съемкой сцен мультфильма.</p> <p>Содержание: просмотр песочного мультфильма «Сказка о рыбаке и рыбке» (экранизация одноименной сказки Пушкина А.С.). Выполнение раскадровки для пластилинового мультфильма. Разработка образов главного героя, второстепенных персонажей. Выбор цветовой гаммы под образы персонажей</p> <p>Материалы: бумага формата А4, А3, простой карандаш, ластик, гуашь, кисти, палитра</p>
16.	<p>«Персонаж для пластилинового мультфильма»</p> <p>Цель и задачи: выполнение подготовительного этапа перед съемкой сцен мультфильма.</p> <p>Содержание: изготовление каркаса из проволоки для фигурки персонажа. Лепка персонажей из пластилина. Детальная проработка, завершение работы над фигурками.</p> <p>Материалы: проволока, скульптурный пластилин, цветной пластилин, стеки</p>
17.	<p>«Фон для пластилинового мультфильма»</p> <p>Цель и задачи: выполнение подготовительного этапа перед съемкой сцен мультфильма.</p> <p>Содержание: изготовление основы для фона, прорисовка. Лепка элементов фона на среднем плане. Проработка и детализация фона, завершение работы.</p> <p>Материалы: плотный картон, бумага различного формата, скульптурный</p>

	пластилин, цветной пластилин, стеки, гуашь, кисти, палитра
18.	<p>«Техники создания мультфильма»</p> <p>Цель и задачи: повторение основных видов мультипликации. Определение техники выполнения деталей для съемки итогового мультфильма.</p> <p>Содержание: выполнение упражнения для выбора техники выполнения итогового мультфильма.</p> <p>Материалы: бумага формата А3, простой карандаш, краски на выбор, цветные карандаши, фломастеры, цветной пластилин, стеки, картон, сыпучие материалы (песок, крупы).</p>
19.	<p>«Сценарий. Раскадровка»</p> <p>Цель и задачи: повторение понятий плановости, перспективы. Выполнения подготовительной работы перед съемкой сцен мультфильма.</p> <p>Содержание: написание сценария, работа над раскадровкой. Подготовка раскадровки для ее дальнейшего перевода в аниматик.</p> <p>Материалы: бумага формата А4, простой карандаш, ластик</p>
20.	<p>«Эскизы персонажей мультфильма»</p> <p>Цель и задачи: создание персонажей для мультфильма. Повторение правил выявления индивидуальных особенностей персонажа.</p> <p>Содержание: определение основных характерных особенностей каждого персонажа, работа над эскизами. Детальная проработка эскизов. Выполнение по 3 эскиза на каждого персонажа, ракурсы фас, профиль.</p> <p>Материалы: бумага формата А3, простой карандаш, цветные карандаши</p>
21.	<p>«Эскизы фонов мультфильма»</p> <p>Цель и задачи: создание фонов для мультфильма. Разработка нескольких вариантов для дальнейшего утверждения.</p> <p>Содержание: повторение законов композиции, перспективы. Работа над эскизами фонов для мультфильма.</p> <p>Материалы: бумага формата А4, простой карандаш, ластик, цветные карандаши</p>
22.	<p>«Изготовление главных персонажей мультфильма»</p> <p>Цель и задачи: подготовка деталей персонажей для дальнейшей съемки.</p> <p>Содержание: разработка схем деталей персонажей. Выбор цветовой гаммы. Работа над созданием персонажей в выбранном материале.</p> <p>Материалы: используются в зависимости от выбранной техники создания мультфильма</p>
23.	<p>«Доработка деталей главных персонажей»</p> <p>Цель и задачи: подготовка деталей персонажей для дальнейшей съемки.</p> <p>Содержание: завершение работы над созданием деталей персонажей. Детальная проработка элементов персонажей.</p> <p>Материалы: используются в зависимости от выбранной техники создания мультфильма</p>
24.	<p>«Изготовление второстепенных персонажей мультфильма»</p> <p>Цель и задачи: подготовка деталей персонажей для дальнейшей съемки.</p>

	<p>Содержание: разработка схем деталей персонажей. Выбор цветовой гаммы. Работа над созданием персонажей в выбранном материале.</p> <p>Материалы: используются в зависимости от выбранной техники создания мультфильма</p>
25.	<p>«Доработка второстепенных персонажей мультфильма» «Доработка деталей главных персонажей»</p> <p>Цель и задачи: подготовка деталей персонажей для дальнейшей съемки.</p> <p>Содержание: завершение работы над созданием деталей персонажей. Детальная проработка элементов персонажей.</p> <p>Материалы: используются в зависимости от выбранной техники создания мультфильма</p>
26.	<p>«Заставка мультфильма»</p> <p>Цель и задачи: заставка к мультфильму.</p> <p>Содержание: утверждение эскиза заставки, перенос изображения на формат. Цветотональное решение заставки. Детальная доработка.</p> <p>Материалы: используются в зависимости от выбранной техники создания мультфильма</p>
27.	<p>«Оформление титров мультфильма»</p> <p>Цель и задачи: изготовление титров мультфильма.</p> <p>Содержание: разработка концепции движения титров, их композиционное и цветовое решение. Выполнение титров из утвержденных материалов.</p> <p>Материалы: используются в зависимости от выбранной техники создания мультфильма</p>
28.	<p>«Изготовление фона №1»</p> <p>Цель и задачи: выполнение подготовительного этапа перед съемкой сцен мультфильма.</p> <p>Содержание: доработка эскиза фона №1. Выполнение фона на формате.</p> <p>Материалы: используются в зависимости от выбранной техники создания мультфильма</p>
29.	<p>«Изготовление фона №2»</p> <p>Цель и задачи: выполнение подготовительного этапа перед съемкой сцен мультфильма.</p> <p>Содержание: доработка эскиза фона №2. Выполнение фона на формате.</p> <p>Материалы: используются в зависимости от выбранной техники создания мультфильма</p>
30.	<p>«Изготовление фона №3»</p> <p>Цель и задачи: выполнение подготовительного этапа перед съемкой сцен мультфильма.</p> <p>Содержание: доработка эскиза фона №3. Выполнение фона на формате.</p> <p>Материалы: используются в зависимости от выбранной техники создания мультфильма</p>
31.	<p>«Изготовление фона №4»</p> <p>Цель и задачи: выполнение подготовительного этапа перед съемкой сцен</p>

	мультфильма. Содержание: доработка эскиза фона №3. Выполнение фона на формате. Материалы: используются в зависимости от выбранной техники создания мультфильма
32.	«Открытый урок. Просмотр итоговых мультфильмов»

### 3. ТРЕБОВАНИЯ К УРОВНЮ ПОДГОТОВКИ УЧАЩИХСЯ

Данный раздел содержит перечень знаний, умений и навыков, приобретение которых обеспечивает программа «Основы изобразительного искусства»:

- знание основных понятий и терминологии;
- умения и навыки работы с различными художественными материалами и техниками;
- навык использования материалов для создания собственных оригинальных произведений;
- навыки творчески дополнять изображение деталями;
- навыки создания изображения, планировать работу.
- навыки приемов работы с красками для изображения предметов, животных, человека;
- навыки выполнения творческих работ нетрадиционными техниками рисования.

### 4. ФОРМЫ И МЕТОДЫ КОНТРОЛЯ.

#### Система и критерии оценок промежуточной и итоговой аттестации результатов освоения программы

Контроль знаний, умений и навыков обучающихся обеспечивает оперативное управление учебным процессом и выполняет обучающую, проверочную, воспитательную и корректирующую функции.

Виды и формы аттестации по предметам учебного плана:

Текущий контроль проводится в счет аудиторного времени, предусмотренного на учебный предмет в виде творческого просмотра (выставки).

Оценка индивидуального развития обучающихся по учебному предмету осуществляется в виде открытого урока (просмотр, выставка) в конце 1 и 2 полугодия.

Промежуточная и итоговая аттестации для обучающихся дошкольного возраста не предусмотрены.

Программа создана, в первую очередь, для развития заинтересованности детей дошкольного возраста, поэтому уровень освоения программы детьми может определяться по их работе в течение всего процесса обучения по следующим *критериям*:

*Высокий уровень освоения программы:* учащийся активно, с творческим интересом выполняет творческие работы. Уважительно относится к другим детям. Готов помочь в работе. Работоспособен (зачет).

*Средний уровень освоения программы:* учащийся достаточно активно, выполняет творческие работы. Уважительно относится к другим детям, но замкнут. Тяжело идёт на контакт. Не слишком работоспособен, т.к. быстро утомляется (зачет).

*Низкий уровень освоения программы:* недисциплинированность. Неуважение к коллективу. Пропуски без уважительных причин (незачет).

По окончании освоения учебного предмета учащиеся должны:

*знать:*

- свойства различных художественных материалов;

*уметь:*

- работать с различными материалами;
- раскрывать образное решение в художественно-творческих работах.

## **5. МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ УЧЕБНОГО ПРОЦЕССА**

### ***Методические рекомендации преподавателям***

Реализация программы учебного предмета «Основы изобразительного искусства и рисование» основывается на принципах учета индивидуальных способностей ребенка, его возможностей, уровня подготовки.

Основным методом общения педагога с учеником является диалогическое общение. Диалоги между преподавателем и ребенком направлены на совместное обсуждение творческой работы и предполагают активное участие обеих сторон. Беседа является одним из основных методов формирования нравственно-оценочных критериев у детей.

Основное время на уроке отводится практической деятельности, поэтому создание творческой атмосферы способствует ее продуктивности. Программа знакомит учащихся с различными материалами и техниками, что способствует стимулированию интереса и творческой активности учащихся.

В программе учтен принцип системности и последовательности обучения. Последовательность в обучении поможет учащимся применять полученные знания и умения в изучении нового материала. Содержание программы составляют темы, которые разработаны исходя из возрастных возможностей детей. Формирование у учащихся умений и навыков происходит постепенно: от знакомства со свойствами художественных материалов, изучения основ изобразительного творчества до самостоятельного составления и решения работы в материале.

Беседы на каждом занятии раскрывают содержание задания и указывают методы его решения. Беседа сопровождается наглядным показом репродукций, образцов из методического фонда школы. В процессе обучения осуществляются межпредметные связи. Для обеспечения результативности учебного процесса и активности учащихся предусмотрено максимальное разнообразие тем, техник и материалов.

## **6. СООТВЕТСТВИЕ ЗАЯВЛЕННЫМ ЦЕЛЯМ И ЗАДАЧАМ.**

В результате освоения программы, полученные знания, умения и навыки образуют базу для дальнейшего развития ребенка, как в более углубленном освоении ремесла, так и в изобразительно-творческой деятельности в целом.

Реализация программы творческой, методической деятельности должна положительно отразиться на повышении качества учебно-воспитательного процесса, повышении уровня мотивации учащихся к образованию, способствовать формированию устойчивой потребности учащихся к художественному творчеству, к общению с искусством.

## **7. КАДРОВЫЕ УСЛОВИЯ.**

Реализация программы обеспечивается педагогическими работниками, имеющими высшее профессиональное образование, соответствующее профилю преподаваемого учебного предмета.

## **8. МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКИЕ УСЛОВИЯ**

Учебные аудитории должны быть просторными, светлыми, оснащенными необходимым оборудованием, удобной мебелью, соответствующей возрасту детей, наглядными пособиями.

Учебно-наглядные пособия подготавливаются к каждой теме занятия. Для ведения занятий по рисованию преподаватель должен иметь книги, альбомы, журналы с иллюстрациями, крупные таблицы образцов, элементов и приемов росписи в народном творчестве, технические рисунки, а также изделия народных промыслов, живые цветы, ветки, листья, фрукты, овощи для натюрмортов, муляжи и др. материалы для показа их детям.

Для реализации программы необходимо дидактическое обеспечение:

- а) наглядные пособия, образцы работ, сделанные учащимися;
- б) слайды, видео-аудио пособия;
- в) иллюстрации шедевров живописи, графики и декоративно-прикладного искусства;
- г) схемы, технологические карты;
- д) индивидуальные карточки.

## **9. ДОСТИЖЕНИЯ ОБУЧАЮЩИХСЯ**

Результаты обучения, при освоении программы обучающиеся демонстрируются на общешкольных мероприятиях, родительских собраниях. Обучающиеся принимают участие в выставках, конкурсах, фестивалях различного уровня.

## **10. СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ**

1. Алексеевская Н.А. Карандашик озорной. – М: «Лист», 1998. – 144с.
2. Алехин А.Д. Изобразительное искусство. Художник. Педагог. Школа: книга для учителя. М.: Просвещение, 1984
3. Блиникова Е. А., Г.С. Швайко «Занятия по изобразительной деятельности». Программы «Волшебные краски» (2 года, с 5 – 7 лет)
4. Выготский Л.С. Воображение и творчество в детском возрасте.- 3-е изд. М.: 1991
5. Дубровская Н.В. Приглашение к творчеству. – С.-Пб.: «Детство Пресс», 2004. – 128с.
6. Зеленина Е.Л. Играем, познаем, рисуем. М.: Просвещение, 1996
7. Колль, Мери Энн Ф. Рисование красками. – М: АСТ: Астрель, 2005. – 63с.
8. Фатеева А.А. Рисуем без кисточки. – Ярославль: Академия развития, 2006. – 96с.
9. Швайко Г.С. «Занятия по изобразительной деятельности» - М.: Владос, 2001. – 159с.