

Управление образования Администрации города Усть-Илимска
Муниципальное автономное образовательное учреждение
дополнительного образования «Центр детского творчества»

РАССМОТРЕНА
на заседании методического совета
протокол № 01 от 14.01.2019 г.

УТВЕРЖДЕНА
приказом МАОУ ДО ЦДТ
от 01.02.2019 № 040

**Дополнительная общеразвивающая программа
«Мультипликация»**

Возраст учащихся: 8-15 лет
Срок реализации - 2 года

Авторы программы:
Баженова Д.В., методист;
Карманова Е.Н., педагог дополнительного
образования;
Лушников Е.В., методист МАОУ ДО ЦДТ

Пояснительная записка

Актуальность. Мультфильмы возникли как один из видов экранного искусства для взрослых. Эти мультфильмы содержали сюжеты для взрослых и по стилю своему были карикатурами, сатирической пародией на взрослую жизнь.

Мультипликация - это творческий труд, на создание которого уходит много времени и труда сотен людей. Продюсеры определяют общий замысел ленты, сценаристы трудятся над сюжетом и пишут сценарий, который затем разобьется на сцены и эпизоды, иллюстрируемые сериями набросков. После все это попадает на стол режиссеру-мультипликатору, распределяющему сцены между художниками-мультипликаторами: каждый из них рисует определенное положение персонажей в эпизоде. Промежуточные сцены будут прорисовываться младшими мультипликаторами. Остальные художники занимаются созданием фона, на котором разворачивается действие. Затем контурные рисунки нужно покрасить. Их переносят на прозрачный пластик, обводят тушью и раскрашивают. После этого оператор фотографирует рисунки с помощью специальной камеры. Последний этап – синхронизация изображения и звука. Есть разные техники создания мультфильма. Исходя из психофизиологических особенностей человеческого визуального восприятия, для создания эффекта плавного движения при просмотре скорость смены кадров должна быть не менее 18 кадров в секунду, обычно скорость трансляции – 24 кадра в секунду.

Мультипликационное (анимационное) кино наряду с игровым является разновидностью художественного кино. Экранные искусства и, прежде всего мультфильм, обладают большими возможностями для детского развития.

Детские мультфильмы появились позже, чем взрослые, но раньше, чем детские ленты игрового кино. Это казалось естественным. В мультфильмах действовали «персонажи с картинок» и куклы, давно прописанные в мире детей. Сказки повествовали о мечтах детей, о том мире, в существование которого они верили, - с изнанкой, с таинственным слоем, проводником в который становится игрушка или волшебный персонаж. Мультфильмы сделали эти мечты реальностью: картинки в них действительно ожили, а куклы стали двигаться.

Эффект мультфильма усиливается еще и за счет светящегося экрана. Источник света обладает особой магией. На огонь человек может смотреть бесконечно – так завораживают его языки пламени. Так что чувства, которые человек испытывает перед экраном, сродни архаическим переживаниям древнего человека, наблюдающего пляску костра и пытающегося рассмотреть в пламени вещи картины или образы духов.

Хороший мультфильм тот, в котором звуковой комментарий и речь персонажей сведены к минимуму. Самое главное в анимации – зрительный ряд. Он говорит языком зрительных образов. По возможностям в создании зрительных образов с анимацией не может сравниться никакое другое искусство. Хороший мультфильм, как и книга, путешествие, становится дверью в мир культуры, ценностей и смыслов, материалом для развития игровых сюжетов, для изобразительной деятельности детей.

Самый лучший способ отработать впечатления, которые получены в результате просмотра мультфильмов, - это поиграть в создание собственных «мультиков». Создание мультфильма включает в себя занятия различными видами творческой деятельности: изобразительное искусство (живопись, графика, фотография, скульптура), литература, музыка, компьютерная графика. Значит, ребенок знакомится с разными видами искусства и обучается различным техникам одновременно, не ограничивая себя в выборе.

Главный козырь мультипликации – феномен оживления персонажей. Он свойственен детскому сознанию, всегда воспринимается ребенком как чудо, и вызывает восторг.

Особую важность имеет быстрое получение готового продукта – мультфильма. Собственный рисунок при появлении его на экране, включенный в общий контекст, начинает восприниматься ребенком по-другому. Просмотр и обсуждение мультфильма дает возможность ребенку осознать себя автором.

Благодаря всему этому происходит личностный рост ребенка: мотивация к творческой деятельности при переживании успеха, повышение самооценки и значимости себя, пережива-

ние ощущения сопричастности к чему-то важному и интересному самостоятельное разрешение трудностей при создании мультфильма, освоение новых форм поведения, саморегуляция чувств и поведения.

Мультипликация эффективно формирует у ребенка свободу в творческом мышлении, дает возможность импровизировать, даря ему положительный заряд, энергию, желание достигать новых задач.

Актуальность развития творческой активности личности возрастает по мере увеличения изменчивости и неопределенности мира. Основная задача современного образования - воспитание личности, способной к самоопределению и саморазвитию в постоянно меняющихся условиях и умеющей, с одной стороны, приспосабливаться к ним, а с другой – оставаться независимым. В учебных программах образовательной области «Искусство» для общего образования мультипликация как вид синтетического искусства не изучается, имея свою историю и занимая большую долю в системе информации видеокультуры. Поэтому дополнительному образованию необходимо использовать мультипликацию как эффективное средство по творческому развитию учащихся и формированию у них культуры.

Дополнительная общеразвивающая программа «Мультипликация» (далее – программа «Мультипликация») составлена на основе «Положения о дополнительной общеразвивающей программе МАОУ ДО ЦДТ» (приказ МАОУ ДО ЦДТ от 25.12.2018 № 497) и учебно-популярной литературы. Программа «Мультипликация» направлена на развитие познавательной активности, исследовательских, прикладных, конструкторских способностей учащихся, самостоятельности, любознательности, на дополнение и углубление общеобразовательных программ по искусству детей 8-15 лет и выявление детей, имеющих развитые способности в изобразительной деятельности и техническом творчестве. Сущность и специфика данной программы направлена на формирование у детей навыков восприятия экранных произведений, на развитие способности адекватно понимать экранный «текст», сопереживать и эмоционально откликаться на элементы, формы и содержания, уметь оценивать эти произведения и аргументировать свою точку зрения и оценку.

Зрительный опыт ребенка начинает складываться ещё в дошкольном возрасте, когда начинается его приобщение к экранным искусствам: кино, телевидение, видео. Опыт этот складывается, как правило, под влиянием семьи, где ребенок воспитывается. Модель взаимодействия детей с видеопродукцией должна формироваться педагогически целесообразно, потому что перед экраном дети проводят большую часть своего свободного времени. Из этой ситуации есть конструктивный выход – использовать тот большой потенциал, которым обладают экранные искусства в художественном развитии и эстетическом воспитании детей.

Новизна программы «Мультипликация» в том, что она прививает умения, навыки работы с графическими программами при соприкосновении с нравственным содержанием культуры (литература, искусство).

Освоение содержания программы происходит в творческой деятельности с применением компьютерных мультимедийных технологий, которые привлекательны для учащихся любого возраста. В настоящее время люди самых разных профессий применяют компьютерную графику в своей работе: художники, конструкторы, дизайнеры, медики, разработчики рекламной продукции, фотографы, модельеры и др. Эта программа не даёт ребёнку «уйти в виртуальный мир», учит видеть красоту реального мира, готовит к сознательному выбору профиля.

Программа «Мультипликация» педагогически целесообразна: предполагает работу над индивидуальными и коллективными проектами на занятиях. Каждый учащийся любого уровня подготовки и способностей в процессе обучения чувствует себя важным звеном общей цепи (системы), от которого зависит исполнение коллективной работы в целом. Доля ответственности каждого учащегося в этом процессе значима, и учащийся, осознавая это, старается исполнить свою часть работы достойно. Проектная работа формирует личную и взаимную ответственность и значимость каждого участника коллектива. Педагогическую целесообразность образовательной программы мы видим в формировании у учащегося чувства ответственности в исполнении своей индивидуальной функции в коллективном процессе, с одной стороны, и с

другой стороны, в реализации коллективного творческого потенциала в работе с использованием всех изученных технологий при выполнении общей работы.

Цель: нравственно-эстетическое воспитание учащихся в процессе создания собственного мультфильма.

Задачи:

1. Воспитывать ценностное отношение к «Человеку», «Творчеству»: интерес к искусству и художественной литературе, культура общения, художественная и экранная культура, групповая, командная работа, потребность заниматься творчеством, изучать новое.
2. Сформировать систему представлений о мультипликации, о ее структуре. Расширять знания о разных видах искусств: в изобразительной деятельности (живопись, графика, фотография, скульптура), литературе, музыке, азбуке актерского мастерства и звуке.
3. Сформировать специальные базовые умения, навыки по мультипликации: организация рабочего места; алгоритм создания мультфильма и планирование деятельности; правила составления рассказа (экспозиция, завязка, развитие действия, кульминация, развязка и эпилог); создание композиции кадра; работа с ПК по графическим программам и цифровым фотоаппаратом; монтаж; озвучивание; действия сценариста, режиссёра, оператора, актера в процессе работы над фильмом.

Развивать различные виды внимания, восприятия, памяти, мышления; речь, творческие способности, наблюдательность; мелкую моторику рук.

Ожидаемый результат

Учащиеся будут иметь представления о: понятиях мультипликации (Приложение 1), видах и техниках мультипликации, материалах и средствах мультипликации, критериях оценки творческого результата; разных видах искусства и различных техниках декоративно-прикладного творчества; компьютерных технологиях.

Учащиеся будут знать: охрану труда, организацию рабочего места, этапы создания мультфильма и его структуру, правила составления сценария и этапы развития сюжета, создание композиции кадра, виды мультфильмов в зависимости от хронометража.

Учащиеся будут уметь: грамотно планировать последовательность всей работы; организовать рабочее место; писать сценарий и готовить его к съёмке, создавать героев, декорации, фоны и т.д. мультфильмов в разных техниках; правильно пользоваться карандашом, кистью, палитрой, красками и другими инструментами; работать с бумагой, клеем, ножницами.

Учащиеся будут иметь опыт групповой работы при создании мультфильма; выполнения различных видов работ по мультипликации: применять компьютерные программы, пользоваться аппаратурой для съёмки, озвучивания; выполнять эскизы, раскадровки; снимать этюды, короткометражные мультфильмы, мультсериалы; озвучивать фильм (мультфильм), подбирать музыку; представлять отснятый материал и анализировать его.

Учащиеся получают развитие таких качеств, как трудолюбие, самостоятельность, общительность, аккуратность, оперативность, художественный вкус, коммуникабельность, целеустремленность.

Педагог оценивает результаты обучения учащегося комплексно, исходя из художественного развития личности ребенка в целом. Уделяется внимание, во-первых, качеству выполнения мультфильма и презентации его на мероприятиях, во-вторых, развитию у учащегося творческих способностей, художественного вкуса, интеллекта, умению самостоятельно и разносторонне изучать различные технологии создания мультфильма.

Каждая работа учащегося должна тщательно обсуждаться. Принимается во внимание подбор материалов, техник исполнения, качество выполнения работы, авторское решение в оформлении фильма, индивидуальность выполненной работы. При обсуждении фильма намечаются пути устранения существующих недостатков.

В ходе реализации программы педагог может проводить предварительные просмотры мультфильмов учащихся для сверстников, для родителей. Учащиеся могут участвовать в научно-практических конференциях, в кинофестивалях детского творчества; могут публиковать готовые фильмы в Интернет, транслировать на местном телевидении. Все это позволяет воспитывать у учащихся самоуважение, социальную направленность.

При просмотре мультфильмов, выполненных профессионалами, на занятиях педагогу следует организовывать педагогически управляемое обсуждение: выяснение эмоциональной отзывчивости детей и их умения осмыслить чувства в процессе просмотра фильма; общее настроение фильма, смена эмоциональных состояний в процессе просмотра фильма. Как в фильме показаны герои сказки? Почему они показаны именно такими (роль автора в создании образа героя, авторское видение героя)? Развитие внимания к внешнему облику героя, месту действия. Поступки и характер героев. Особенности литературного текста и экранного произведения, их сходство и различие. Авторская позиция. Герои книги и герои фильма – чем они отличаются?

При реализации программы осуществляется входная, промежуточная аттестации и аттестация учащихся по итогам освоения дополнительной общеразвивающей программы:

№ п/п	Критерии	Форма аттестации	Год обучения	Периодичность проведения	Механизм отслеживания	Содержание оценки
1	Предметные	Входная	1	1-е занятие	Интервью (Приложение 2)	<p>Качественный анализ ответов.</p> <p>Высокий уровень (ВУ) – самостоятельное выполнение этюда.</p> <p>Средний уровень (СУ) - выполнение этюда с помощью педагога.</p> <p>Низкий уровень (НУ) - выполнение операции</p>
		Промежуточная	1	Третья декада декабря	Мультэтюд в свободно выбранной технике	
		Промежуточная	1	Третья декада мая	Разработка мультэтюда, выполненного в мобильном устройстве	
		Промежуточная	2	Третья декада декабря	Разработка мультэтюда с использованием референсов человека	
		Итоговая	2	Третья декада мая	Создание анимационного сериала про одного героя на 2-3 серии, хронометраж до 1,5-3 мин	
2	Творческие способности	Промежуточная, итоговая	1, 2	Итоговое занятие в конце учебного года	Документ об участии	<p>Участие в мероприятиях различного уровня:</p> <p>ВУ – активное участие в мероприятиях разных уровней.</p> <p>СУ - участие в мероприятиях разных уровней.</p> <p>НУ – неучастие в мероприятиях</p>

Принципы образования: сознательности и доступности; связи теории с практикой; систематичности и последовательности; активности и прочности; учета возрастных и индивидуальных особенностей.

Направленность – художественная.

Образовательные области (интеграция) – искусство, технология.

Образовательный уровень - освоение.

Уровень усвоения – общекультурный (базовый).

Ориентация содержания – социально-практическая, профориентационная.

Характер освоения – развивающий.

Возраст учащихся – 8-15 лет.

Длительность программы – 2 г., среднесрочная, 288ч., 1-й и 2-й г.об. - по 144ч.

Количество занятий в неделю: – 2.

Длительность одного занятия – 2ч., из них собственно занятия 2*45мин, перерыв - 10 мин.

Количество учащихся в объединении – 15.

Рекомендуемые образовательные технологии: игровая, арт-педагогика, интеллект-карта, информационно-коммуникационные, проектного обучения.

Рекомендуемые типы занятий: типы занятий по Ю.А. Конаржевскому, экскурсия, игра.

Особые требования для освоения программы: заявление родителей (законных представителей), обеспечение родителями своего ребенка необходимыми материалами.

Учебно-материальное обеспечение:

а) материально-техническое: учебный кабинет, комплект учебной мебели, компьютер, мультстанок, вебкамера, осветительное оборудование – 3 люминесцентные лампы, микрофон, зеркальный фотоаппарат, пластилин, кисти, краски, разные виды бумаги; пластмассовые ножи для пластилина, учебная доска, ножницы, маркеры, простые и цветные карандаши, клей-карандаш, бумага разных видов и формата, картон, кисти беличьи и щетинные, печатки, краски (гуашь, акварель), пастель, тушь, фломастеры, графитные и восковые карандаши, ящик с песком.

б) учебно-методическое: компьютерные программы (Windows Movie Maker, iMovie 4.0, Flash MX, QuickTime Player, PowerPoint, VideoViewer, Movavi Video Suite 12, Animashuter Junior), цифровые методические материалы. (Приложение 3)

По окончании обучения учащиеся получают свидетельство о дополнительном образовании в МАОУ ДО ЦДТ.

Содержание программы

1 год обучения

Цель: формирование у учащихся интереса к мультипликации через создание этюдов.

Задачи:

1. Воспитывать ценностное отношение к «Человеку», «Творчеству»: интерес к искусству и художественной литературе, культура общения, художественная и экранная культура, работа в группе, потребность заниматься творчеством.
2. Сформировать систему базовых представлений о мультипликации.
3. Сформировать первоначальные специальные базовые умения, навыки по мультипликации: организация своего рабочего места; алгоритм создания мультфильма и планирование деятельности; правила составления сценария; рисование раскадровки; работа с ПК по графическим программам и цифровым фотоаппаратом; монтаж; озвучивание; анализ работы «мультипликационных» профессий.

Сформировать базовые умения по различным техникам декоративно-прикладного творчества (аппликация из бумаги и пластилина, бумагопластика, витраж, живопись, квиллинг, коллаж, лепка, оригами, папье-маше, силуэтное вырезание и др.).

Ожидаемый результат

Учащиеся будут иметь представления о: базовых понятиях мультипликации, видах и техниках мультипликации, материалах и средствах мультипликации, критериях оценки творческого результата; разных видах искусства и различных техниках декоративно-прикладного творчества; компьютерных технологиях.

Учащиеся будут знать: охрану труда, организацию рабочего места, этапы создания мультфильма, правила составления рассказа и этапы развития сюжета, создание композиции кадра.

Учащиеся будут уметь: планировать последовательность всей работы; организовать рабочее место; писать небольшой сценарий и подготовить его к съёмке, создавать героев, декораций, фонов и т.д. мультфильмов в разных техниках; правильно пользоваться карандашом, кистью, палитрой, красками и другими инструментами; работать с бумагой, клеем, ножницами.

Учащиеся будут иметь опыт: групповой работы при создании мультфильма; выполнения различных видов работ по мультипликации: применять компьютерные программы, пользоваться нужной аппаратурой; выполнять эскизы, раскадровки; снимать этюды; озвучивать фильм (мультфильм), подбирать музыку; представлять отснятый материал.

Учащиеся получают развитие таких качеств, как трудолюбие, самостоятельность, общительность, аккуратность, оперативность, художественный вкус.

Тема 1. Вводное занятие

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

Практика: игры на знакомство детей, входная диагностика.

Тема 2. Виды мультипликации

Понятие «мультипликация». Классификация видов мультфильмов:

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

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

Практика: просмотр фрагментов из разных видов мультфильмов.

Тема 3. Рисованная мультипликация

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

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

Тема 4. Перекладная мультипликация

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

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

Тема 5. Пластилиновая мультипликация

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

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

Тема 6. Предметная анимация

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

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

Тема 7. Песочная анимация

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

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

Тема 8. Компьютерная анимация

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

Практика: Просмотр мультфильмов в данной технике.

Тема 9. Профессии в анимационном кино

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

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

Тема 10. Кукольная анимация

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

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

Тема 11. Редкие техники в производстве мультфильмов

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

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

Тема 12. Создание мультфильмов при помощи мобильного устройства

Особенности техники создание мультфильма при помощи мобильного телефона. Штатив, правила работы с ним. Программы для создания 2D-мультфильма в мобильном телефоне, особенности озвучивания и монтажа.

Практика: выстраивание кадра, написание сценария пластилинового мультэтюда, раскадровка, производство персонажей, изготовление фонов, съемка, монтаж, озвучивание. Просмотр и анализ сделанного мультфильма. Создание 2D-мультфильма посредством мобильного телефона, планшета.

Тема 13. Итоговое занятие

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

2 год обучения

Цель: формирование у учащихся устойчивого интереса к творческой деятельности через создание короткометражных мультфильмов, детальное изучение создания движения в кадре.

Задачи:

1. Воспитывать ценностное отношение к Человеку. Творчеству: желание участвовать в соревновательных конкурсах среди юных мультипликаторов; целеустремленность, умение доводить начатый проект до ожидаемого результата, художественный вкус, терпение, находчивость, самостоятельность.

2. Познакомить с понятиями «референс человека и животных; короткометражный мультфильм и мультсериал».

Закрепить систему базовых представлений о мультипликации.

Расширять знания о разных видах искусства: изобразительной деятельности (живопись, графика, фотография, скульптура), литература, музыка, азбука актерского мастерства и звука.

3. Закрепить навыки поиска информации в сети интернет.

Научиться

- обрабатывать информацию, анализировать ее.

- создавать проекты по своим сценариям от разработки идеи до презентации мультфильма перед учащимися и педагогом.

Ожидаемый результат

Учащиеся будут иметь представления о: понятиях «референс в мультипликации, короткометражный мультфильм, сериал».

Учащиеся будут знать: структуру короткометражного и полнометражного мультфильма, сходства и различия, особенности создания обоих; детализацию анимационного сериала.

Учащиеся будут уметь: создавать короткометражный мультфильм, мультфильм, состоящий из 2-3 серий.

Учащиеся будут иметь опыт: индивидуальной и групповой работы при создании мультфильма; написания клипов на песни детских композиторов; участия в творческих мероприятиях.

Учащиеся получают развитие таких качеств, как упорство и трудолюбие, самостоятельность, общительность, аккуратность, оперативность, художественный вкус.

Тема 1. Вводное занятие

Знакомство с содержанием программы и ожидаемыми результатами. Повторение правил охраны труда. Организационные вопросы: режим занятий и самостоятельной работы. Повторение изученного материала, просмотр работ за прошлый учебный год.

Практика: мульт-викторина.

Тема 2. Структура мультфильма

Структура мультфильма: замысел, раскадровка, изготовление фонов и персонажей, съемка, монтаж, озвучивание, просмотр и анализ, демонстрация. Обязательные части мультфильма: титры в начале и конце мультфильма, авторское право на композиции, спецэффекты. Повторение изученного материала и детальное изучение мультфильма перед демонстрацией.

Практика: составление структурной блок-схемы.

Тема 3. Референсы в анимации

Понятие «референс в анимации», просмотр примеров. Подбор источников для изучения и вдохновения. Демонстрация разных видов референсов как человека, так и животного. «Ротоскопирование» - мультипликационная техника, при которой мультипликационный или комбинированный отрезок фильма создается путём покадровой перерисовки отснятой киноплёнки с реальными актёрами и декорациями.

Практика: составление эскизов движения человека и разных животных, ротоскопирование с планшета детского фильма, создание анимации из видео.

Тема 4. Создание короткометражного мультфильма

Понятие короткометражного и полнометражного мультфильма. Особенности создания. Хронометраж. Просмотр короткометражных советских мультфильмов в разных техниках. История создания данных мультфильмов, биография автора, описание техники, в которой снимался мультфильм.

Практика: создание четырех короткометражных мультфильмов разной тематики в разных техниках: пластилиновой, предметной, перекладной и комбинированной.

Тема 5. Анимация «на тарелке»

Увлекательная анимация с использованием продуктов – анимация «на тарелке». Сложный и интересный процесс создания такого мультфильма. Требования к съемке: аккуратность, скорость создания (продукты – быстро портящийся материал для съемки). Просмотр рекламных роликов крупных ресторанов с применением продуктов питания. Анимация «на тарелке» как идея для бизнеса.

Практика: создание короткометражного мультфильма «вкусные истории».

Тема 6. Клип на детскую песню

Прослушивание песен детских композиторов. Детальный разбор текста песни, коллективная работа над созданием общего короткометражного мультфильма с использованием разных техник (пластилиновой, кукольной, перекладной, песочной и других).

Практика: поиск песни детского композитора, создание анимационного клипа на нее.

Тема 7. Анимационный сериал

Понятие «анимационный сериал». Просмотр примеров. Особенности создания: написание сценария, продолжительность одной серии, количество серий, тематика.

Практика: поиск идеи для мультсериала, чтение стихов, небольших рассказов, составление раскадровки.

Тема 8. Итоговое занятие

Практика: Создание анимационного сериала про одного героя на 2-3 серии, хронометраж до 1,5-3 мин. Аттестация учащихся по итогам освоения программы.

Учебно-тематический план

1 год обучения

№ п/п	Название темы	Всего часов	В том числе	
			Теория	Практика
1	Вводное занятие	2	1	1
2	Виды мультипликации	2	1	1
3	Рисованная мультипликация	18	2	16
4	Перекладная мультипликация	18	2	16
5	Пластилиновая анимация	22	4	18
6	Предметная анимация	18	2	16
7	Песочная анимация	10	1	9
8	Компьютерная анимация	6	1	5
9	Профессии в анимационном кино	10	2	8
10	Кукольная анимация	12	2	10
11	Редкие техники в производстве мультфильмов	12	-	12
12	Создание мультфильмов при помощи мобильного устройства	12	2	10
13	Итоговое занятие	2	-	2
Итого		144	20	124

2 год обучения

№ п/п	Название темы	Всего часов	В том числе	
			Теория	Практика
1	Вводное занятие	2	1	1
2	Структура мультфильма	2	1	1
3	Референсы в анимации	36	6	30
4	Создание короткометражного мультфильма	72	8	64
5	Анимация на тарелке	8	1	7
6	Клип на детскую песню	12	1	11
7	Анимационный сериал	10	2	8
8	Итоговое занятие	2	-	2
Итого		144	20	124

Список рекомендуемой литературы

1. Брумберг В., Мильчин Л., Голованова Н.В. Видео «Шедевры отечественной мультипликации. Сборник мультфильмов. Машенькин концерт (DVD)» - М.: Новый мир, 2016.
2. Брумберг В., Райковский Е., Аристакесова С. Видео «Шедевры отечественной мультипликации. Опять двойка (DVD)» - М.: Новый мир, 2017.
3. Видео «Шедевры отечественной мультипликации. Выпуск 2» (10DVD). – М.: Новый мир, 2016.
4. Видео «Шедевры отечественной мультипликации. Новогодняя ночь (DVD)» – М.: Новый мир, 2016.
5. Видео «Шедевры отечественной мультипликации. Львенок и Черепаха + мультики в подарок» (2DVD). - М.: Новый мир, 2016.
6. Гоголь Н.В., Сокольский Г., Аксенчук И. Видео «Шедевры отечественной мультипликации. Перед рождеством (DVD)» - М.: Новый мир, 2017.
7. Горшкова Д. История российской мультипликации. XX век. – 2016. – 528 с.
8. Дежкин Б.П., Бордзиловский В.Я., Пекарь В.И. Видео «Старые знакомые мультфильмы (DVD)» - М.: Новый мир, 2017.
9. Иванов А., Котеночкин В., Прытков Ю. Видео «Шедевры отечественной мультипликации. Заяц Коська (DVD)» - М.: Новый мир, 2017.
10. Попов В., Котеночкин В., Пекарь В.И. Видео «Шедевры отечественной мультипликации. Сказки для самых маленьких (DVD)». - М.: Новый мир, 2017.
11. Снежко-Блоцкая А., Петров А., Прытков Ю.А. Видео «Герои Эллады. Сборник мультфильмов (DVD)» - М.: Новый мир, 2016.
12. Степанцев Б., Аксенчук И., Снежко-Блоцкая А. Видео «Шедевры отечественной мультипликации. Петя-петушок (DVD)». - М.: Новый мир, 2017.

Методические материалы

Тезаурус

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

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

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

Аппликация из ткани - это разновидность вышивки.

Аппликация на дереве - декупаж.

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

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

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

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

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

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

создание живописных или графических произведений путём наклеивания на какую-либо основу предметов и материалов, отличающихся от основы по цвету и фактуре;

произведение, целиком выполненное в этой технике.

Компьютерная мультипликация – вид мультипликации, который появился в 70-е годы двадцатого века, создается при помощи компьютера: последовательно в виде слайд-шоу выстраиваются заранее подготовленные графические файлы. Кадры вручную или автоматизировано создаются специализированными компьютерными программами. Применяется в сфере развлечений, производственной, научной и деловой сферах. Являясь производной от компьютерной графики, мультипликация наследует те же способы создания изображений: векторную графику, растровую графику, фрактальную графику и трёхмерную графику (3D). В последнее время значительную популярность и распространение (особенно в сети Интернет) получила Flash-мультипликация.

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

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

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

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

Этапы создания мультфильма

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

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

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

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

Лепка - придание формы пластическому материалу (пластилин, глина, пластике, пластмассам типа поликапролактона и др.) с помощью рук и вспомогательных инструментов - стеков и т.п. Один из базовых приёмов широкого жанрового диапазона станковой и декоративно-прикладной скульптуры. Варьируется от мелкой пластики, этюда — до произведений близких по размерам к монументальным. Термин может расцениваться как синоним самого понятия «скульптура», однако употребляется обычно в таком качестве преимущественно по отношению к занятиям в начальных учебных заведениях (художественных школах), кружках и т.д. как вводный курс освоения первичных принципов техники.

Макет (фр. *maquette* - масштабная модель, итал. *macchietta*, уменьшительное от *macchia*) - модель объекта в уменьшенном масштабе или в натуральную величину, лишённая, как правило, функциональности представляемого объекта. Предназначен для представления объекта. Ис-

пользуется в тех случаях, когда представление оригинального объекта неоправданно дорого, невозможно или просто нецелесообразно.

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

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

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

Мультфильм – множество картинок на пленке.

Объёмная мультипликация - в объёмной мультипликации кадр является фотографией объёмных, полуобъёмных, барельефных и плоских кукол-актёров.

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

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

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

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

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

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

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

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

В этом жанре работали такие мультипликаторы как Александр Татарский («Пластилиновая ворона», «Падал прошлогодний снег»). Одна из самых заманчивых сторон в ее создании – это великолепные неповторимые свойства и возможности пластилина. Создание такого мультфильма – захватывающая, интересная, но требующая усердия и воли работа.

Техники пластилиновой анимации:

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Интервью

- 1) Любите смотреть мультфильмы?
- 2) Какие нравятся мультфильмы:
 - а) зарубежные,
 - б) российские?
- 3) Почему нравятся те или иные? (критерии выбора)
- 4) Какой твой любимый мультфильм?
- 5) Сколько времени проводите за просмотром мультфильмов?
- 6) Как создается мультфильм?
- 7) Кто работает над созданием мультфильма?
- 8) Что делает режиссер, сценарист, художник, аниматор, звукорежиссер, оператор?

Цифровой дидактический материал

Аудиозаписи

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

Примерный список мультипликационных фильмов для просмотра

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

«Фильм, фильм, фильм», реж. Ф. Хитрук, 1968;
«Цапля и журавль», реж. Ю. Норштейн, 1975;
«Цветик - семицветик», реж. М. Цехановский, 1949;
«Чебурашка», реж. Р. Качанов, 1971;
«Чебурашка идёт в школу», реж. Р. Качанов, 1983;
«Чиполлино», реж. Б. Дежкин, 1960;
«Шарик-фонарик», реж. В. Данилевич, 1980;
«Шапокляк», реж. Р. Качанов, 1974.

Список художественных фильмов для просмотра:

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

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