

Аннотация к программе «МультМастер»

Участники смены попадут в увлекательный мир анимационной индустрии, смогут стать настоящими аниматорами и снять свои собственные мультфильмы в различных техниках (перекладка, пластилин, коллажная и объектная анимация, стоп-моушен, компьютерная анимация). Ценным опытом в этой области с ними поделятся профессиональные режиссеры, сценаристы, художники и аниматоры. Участники узнают как правильно смотреть мультфильмы и познакомятся с лучшими образцами современной авторской мультипликации.

В программе: Теоретические занятия по истории анимации, основным анимационным техникам, секреты создания персонажа и подготовка его к анимации. Практические занятия по сценарному и актерскому мастерству, получение практических навыков в сфере анимации. Игры на командообразование, тренинги по развитию креативности.

Итоговым продуктом обучения на смене станут мультипликационные фильмы, исполненные в разных техниках анимации, которые будут представлены на Большом Фестивале Мультфильмов в г. Хабаровске.

Адресат программы

Дети 13-17 лет со всех территорий Хабаровского края без требований к специальной подготовке. Программа не имеет ограничений для участия в ней детей-сирот, подростков, оставшихся без попечения родителей и оказавшихся в трудной жизненной ситуации, школьников с ОВЗ, диагнозы которых позволяют им находиться в загородных организациях отдыха и оздоровления детей.

Цель: Вовлечение детей старшего школьного возраста в мультипликационное творчество.

Задачи:

Обучающие:

- Знакомить с профессиями в мультипликационном производстве, историей развития мультипликации в мире, РФ и Хабаровском крае;
- Знакомить с основными техниками в современной анимации;
- Знакомить с технологией создания мультфильма;

Развивающие:

- Развивать эстетическое восприятие мультипликационного творчества;
- Формировать интерес к профессиональному определению в области мультипликации;
- Содействовать проявлению и развитию личностного творчества, инициативности, самостоятельности, активности обучающихся;

Воспитательные:

- Способствовать развитию навыков совместной проектной деятельности;
- способствовать повышению уровня мотивации к самопознанию, саморазвитию и самореализации через получение социокультурного опыта в различных видах деятельности.

Ожидаемые результаты программы

За время реализации программы обучающиеся:

- создадут мультипликационный фильм;
- познакомятся с профессиями в мультипликационном производстве; основными техниками в современной анимации;
- улучшат навыки эстетического восприятия мультипликационного творчества;

- сформируют интерес к профессиональному определению в области мультипликации;
- получат опыт совместной проектной деятельности;
- повысят уровень мотивации к самопознанию, саморазвитию и самореализации через получение социокультурного опыта в различных видах деятельности.

Министерство образования и науки Хабаровского края
Краевое государственное бюджетное образовательное учреждение
«Краевой детский центр «Созвездие»

«УТВЕРЖДАЮ»
Генеральный директор
КГБОУ КДЦ «Созвездие»
/А.Е.Волостникова
Приказ № 01-09/440
«05» 12 2020 г.

**Дополнительная общеобразовательная
общеразвивающая программа
художественной направленности
краевой профильной смены
«МультМастер»**

Возраст участников: 13-17 лет
Продолжительность реализации
программы: 14 дней
10 августа– 23 августа 2021 г.
Руководитель программы:
Дубовская А.В.
Место реализации:
Хабаровский край, район им. Лазо
р.п. Переяславка, дружина «Созвездие»

Хабаровск, 2021 г.

Паспорт программы

Полное название программы	Программа краевой профильной смены «МультМастер»
Автор, год создания	Дубовская Александра Владимировна, 2020
Направленность программы	Художественная
Цель и задачи программы	<p>Цель: Вовлечение детей старшего школьного возраста в мультипликационное творчество.</p> <p>Задачи программы:</p> <p>Обучающие:</p> <ul style="list-style-type: none"> – Знакомить с профессиями в мультипликационном производстве, историей развития мультипликации в мире, РФ и Хабаровском крае; – Знакомить с основными техниками в современной анимации; – Знакомить с технологией создания мультфильма; <p>Развивающие:</p> <ul style="list-style-type: none"> – Развивать эстетическое восприятие мультипликационного творчества; – Формировать интерес к профессиональному определению в области мультипликации; – Содействовать проявлению и развитию личностного творчества, инициативности, самостоятельности, активности обучающихся; <p>Воспитательные:</p> <ul style="list-style-type: none"> – Способствовать развитию навыков совместной проектной деятельности; – способствовать повышению уровня мотивации к самопознанию, саморазвитию и самореализации через получение социокультурного опыта в различных видах деятельности.
Адресат программы	дети 13-17 лет со всех территорий Хабаровского края без требований к специальной подготовке. Программа не имеет ограничений для участия в ней детей-сирот, подростков, оставшихся без попечения родителей и оказавшихся в трудной жизненной ситуации, школьников с ОВЗ, диагнозы которых позволяют им находиться в загородных организациях отдыха и оздоровления детей.
Аннотация к программе	<p>Участники смены попадут в увлекательный мир анимационной индустрии, смогут стать настоящими аниматорами и снять свои собственные мультфильмы в различных техниках (перекладка, пластилин, коллажная и объектная анимация, стоп-моушен, компьютерная анимация). Ценным опытом в этой области с ними поделятся профессиональные режиссеры, сценаристы, художники и аниматоры. Участники узнают как правильно смотреть мультфильмы и познакомятся с лучшими образцами современной авторской мультипликации.</p> <p>В программе: Теоретические занятия по истории анимации, основным анимационным техникам, секреты создания персонажа и подготовка его к анимации. Практические занятия по сценарному и актерскому мастерству, получение практических навыков в сфере анимации. Игры на командообразование, тренинги по развитию креативности.</p>

	Итоговым продуктом обучения на смене станут мультипликационные фильмы, исполненные в разных техниках анимации, которые будут представлены на Большом Фестивале Мультфильмов в г. Хабаровске.
Предполагаемый результат	За время реализации программы обучающиеся: <ul style="list-style-type: none"> – создадут мультипликационный фильм; – познакомятся с профессиями в мультипликационном производстве; основными техниками в современной анимации; – улучшат навыки эстетического восприятия мультипликационного творчества; – сформируют интерес к профессиональному определению в области мультипликации; – получат опыт совместной проектной деятельности; – повысят уровень мотивации к самопознанию, саморазвитию и самореализации через получение социокультурного опыта в различных видах деятельности.
География участников программы	Хабаровский край
Количество участников	50 человек
Тип учреждения	Краевое государственное бюджетное образовательное учреждение «Краевой детский центр «Созвездие».
Сроки проведения	10.08.2021-23.08.2021
Продолжительность	14 дней
Место проведения	Хабаровский край, район им. Лазо, р.п. Переяславка дружина «Созвездие»
Адрес исполнителя	680026 г. Хабаровск, ул. Тихоокеанская, 75 Краевое государственное бюджетное образовательное учреждение «Краевой детский центр «Созвездие».
Имеющийся опыт реализации программы	Реализуется впервые с 2021г.
Руководитель программы	Дубовская Александра Владимировна – методист отдела разработки и реализации программ
Партнеры программы	Студия анимации «Мечталет» г. Хабаровск

Содержание

1	Комплекс основных характеристик программы	4
1.1	Пояснительная записка	4
1.2	Цель и задачи программы	6
1.3	Содержание программы	7
1.4	Логика развития смены	16
1.5	Планируемые результаты	17
2	Условия реализации программы.....	18
2.1	Кадровое обеспечение программы	18
2.2	Система мотивации и стимулирования участников смены.....	19
2.3	Материально-технические ресурсы	19
2.4	Информационно-методическое обеспечение программы	20
2.5	Возможные риски и способы их преодоления.....	21
3	Список литературы	22
4	Дополнительные материалы	24

1 Комплекс основных характеристик программы

1.1 Пояснительная записка

Актуальность программы

В Хабаровском крае с 2018 года активно идет развитие анимационной индустрии. Так осенью 2018 г. в г. Хабаровск была образована Студия анимации Мечталёт (далее Мечталет), к 2021 году ею реализовано 6 проектов, сериал «Спина к спине» продан в КНР. В июне 2019 г. прошел Большой фестиваль мультфильмов в г. Хабаровск, организованный студией Мечталёт совместно с ФГУП «Киностудия «Союзмультфильм» (далее Союзмультфильм). В марте 2020 г. студия Мечталёт вошла в состав Ассоциации анимационного кино России. В октябре 2020 г. состоялось открытие онлайн-платформы <https://artkrai.ru>, «Арт-кластер Хабаровского края» — это первая платформа, объединяющая творческую молодежь региона, в том числе в области анимации. В ближайшей перспективе планируется заключение официального соглашения Хабаровского края с Союзмультфильмом о совместной деятельности по развитию анимационной индустрии в Хабаровском крае и создании креативного технопарка в г. Хабаровск с площадкой под студию мультипликации, анимации. Технопарк предлагают сделать центром производства аудиовизуального контента. Производимая продукция будет рассчитана не только на внутренний рынок, но и на страны Азиатско-Тихоокеанского региона.

Важно отметить, что анимация не ограничивается одними лишь мультипликационными фильмами. Ей находится применение практически во всех сферах жизни: телевидение, компьютерные игры, презентации, сервисы и сайты в Интернете. Технологии анимации имеет значительное преимущество перед всеми остальными видами подачи информации. При помощи анимации передаваемая информация приобретает динамичный и интерактивный характер. Такая форма подачи помогает зрителю легче усваивать информацию. Это стало возможным благодаря развитию компьютерных технологий, с помощью которых можно облачить сложную информацию в более понятную широкой аудитории форму. Если учитывать еще факт, что на данный момент анимация является одним из ключевых факторов при создании рекламы, то ее можно рассматривать как высокоэффективную технологию создания медиаконтента.

Расположение Хабаровского края в центре Азиатско-Тихоокеанского региона, возможности непрерывного взаимодействия, сотрудничества с представителями стран этого региона, позволяет производить собственный анимационный продукт для реализации на многомиллиардный рынок АТР, тем самым укрепляя экономику края. Кроме того, отличительной особенностью многих профессий в анимации является возможность удаленной работы специалиста. Данная особенность является преимуществом для выбора будущей профессии современными школьниками и позволит ребятам в дальнейшем оставаться в Хабаровском крае, в привычной социальной среде, но с возможностью работы в любой анимационной студии мира.

Актуальность программы обусловлена необходимостью популяризации анимационной индустрии у подростков в качестве сферы их возможной профессиональной реализации. События смены «МультМастер» предоставляют детям возможность создать собственные мультипликационные фильмы, получить опыт проектной командной работы, почувствовать собственные возможности в творческой самореализации, сформировать мотивацию к самообразованию в области анимации, дальнейшему профессиональному самоопределению.

Данная программа реализуется впервые. Консультантами при разработке программы выступили специалисты студии Мечталет. Кроме того, студия готова принимать непосредственное участие в реализации программы, проводя мастер-классы, выступления, презентации и выступив в качестве эксперта при оценке итоговых работ детей.

Адресат программы

Дети 13-17 лет со всех территорий Хабаровского края без требований к специальной подготовке. Программа не имеет ограничений для участия в ней детей-сирот, подростков, оставшихся без попечения родителей и оказавшихся в трудной жизненной ситуации, школьников с ОВЗ, диагнозы которых позволяют им находиться в загородных организациях отдыха и оздоровления детей.

Сроки реализации программы

10 августа – 23 августа 2021 года.

Форма обучения: очная.

Уровень программы: стартовый (ознакомительный). Освоение программного материала данного уровня предполагает получение обучающимися первоначальных знаний в области анимации. Данная программа знакомит обучающихся с базовыми понятиями и основами создания мультипликационных фильмов.

Особенности организации образовательного процесса

Программа реализуется в рамках краевой профильной смены «МультМастер». Деятельность детей осуществляется в разновозрастных объединениях – отрядах.

Игровая модель смены – Фабрика мультфильмов. Участники смены – мастера (МультМастера). Процесс создания мультфильма – производство. Продукцией данной Фабрики являются Мультипликационные фильмы, созданные детьми. Участники смены разделены в производственные бригады, которые работают в Цехах. Каждый Цех анимации использует свою определенную технологию производства, определяемую педагогом – Начальником Цеха. Возможные используемые технологии в производстве мультипликации:

- предметная анимация;
 - пластилиновая анимация;
 - кукольная анимация;
 - рисованная анимация;
 - коллажная анимация;
 - компьютерная анимация;
- и др.

Процесс производства мультипликационного фильма проходит три этапа: предпродакшн, производство, постпродакшн.

Участники программы получают теоретические знания из основных областей анимации в ходе тематического образовательного блока «МультМастер», и имеют возможность сразу применить их на практике во время производства собственных мультипликационных фильмов. В результате реализации программы будет создано в четырех Цехах анимации четыре Мультипликационных фильма.

Все мультипликационные фильмы, созданные на краевой профильной смене «МультМастер», представляются к показу на Большой Фестиваль Мультфильмов для оценки зрителями и специалистами студии анимации «Мечталет». Большой Фестиваль Мультфильмов будет проходить в дни завершения смены в самом центре г. Хабаровска, в помещении старейшего кинотеатра города СовКино. Зрителями мероприятия станут родители участников смены, почётные гости из числа администрации Хабаровского края и города Хабаровска, представители министерства культуры и министерства образования и науки края, представители прессы и сами участники (всего около 400 человек). По итогам просмотра

лучший Мультипликационный фильм будет отмечен и поощрен партнерами программы Студией анимации «Мечталет» г. Хабаровск.

Принципы реализации Программы

При реализации программы используются следующие педагогические принципы:

Личностно-ориентированный принцип – принцип признания личности развивающегося человека высшей социальной ценностью.

Принцип гуманизации межличностных отношений: уважительные демократические отношения между взрослыми и детьми; уважение и терпимость к мнению детей; самоуправление в сфере досуга; создание ситуаций успеха; приобретение опыта организации коллективных дел и самореализация в ней их; защита каждого члена коллектива от негативного проявления и вредных привычек; создание ситуаций, требующих принятия коллективного решения; формирование чувства ответственности за принятое решение, за свои поступки и действия.

Принцип многообразия видов, форм и содержания деятельности, рассчитанных на доминирующие способности, интерес и потребности (интеллектуально-познавательные, художественно-творческие, организаторско-лидерские). Это такие формы как, выступления на вечерних мероприятиях, разработка творческих проектов – все это является одновременно и привлекательным для участников, имеет четко выраженный результат, содержит эффект новизны, позволяет проявить творчество и самостоятельность, и способствует самоутверждению личности.

Принцип свободы и творчества в выборе:

- познавательной деятельности, клубного пространства, путей, темпа продвижения по маршруту в освоении выбранной деятельности;
- форм и способов организации жизни в коллективе, добровольности участия в досугово-развлекательных мероприятиях;
- ролевой позиции при мультипликационном производстве (режиссер, сценарист, художник-мультипликатор, монтажер, декоратор, продюсер, и т.д.);
- формы участия в физкультурно-оздоровительных программах (зарядка, шейпинг, игровой спорт, плавание и др.).

Принцип социальной активности, реализующийся через включение подростков в социально-значимую деятельность при проведении разноплановых просветительских, оздоровительных, спортивных, досуговых мероприятий.

Принцип взаимосвязи педагогического управления и самоуправления, реализация которого предполагает формирование временных творческих групп, служб из числа взрослых и детей по организации, пропаганде, освещению жизнедеятельности в лагере: аналитической, информационно-оформительской, хозяйственной деятельности, службы здоровья и т.д.

Принцип природосообразности и культуросообразности: обязательный учет возрастных, половых и индивидуальных особенностей обучающихся; учет национального своеобразия; опора в воспитании на национальные особенности; изучение и освоение культуры народа; изучение и активное использование национально-этнической обрядности.

1.2 Цель и задачи программы

Цель: Вовлечение детей старшего школьного возраста в мультипликационное творчество.

Задачи:

Обучающие:

- Знакомить с профессиями в мультипликационном производстве, историей развития мультипликации в мире, РФ и Хабаровском крае;
- Знакомить с основными техниками в современной анимации;
- Знакомить с технологией создания мультфильма;

Развивающие:

- Развивать эстетическое восприятие мультипликационного творчества;
- Формировать интерес к профессиональному определению в области мультипликации;
- Содействовать проявлению и развитию личностного творчества, инициативности, самостоятельности, активности обучающихся;

Воспитательные:

- Способствовать развитию навыков совместной проектной деятельности;
- способствовать повышению уровня мотивации к самопознанию, саморазвитию и самореализации через получение социокультурного опыта в различных видах деятельности.

1.3 Содержание программы

Учебный план

Раздел	Теория	Практика	Всего	Форма контроля
Инвариантная часть				
1. <u>Образовательный блок «МультМастер»</u>	8	32	40	Мультипликационный фильм
1.1. Что такое мультипликация?	1		1	
1.2. История анимации	1	1	2	
1.3. Профессии в анимационном кино	1	1	2	
1.4. Драматургия	0,5	2	2,5	
1.5. Художественное решение	0,5	2	2,5	
1.6. Техники анимации.	0,5	8	8,5	
1.7. Персонаж	0,5	2	2,5	
1.8. Базовые принципы анимации		8	8	
1.9. Операторская работа		2	2	
1.10. Монтаж и раскадровка	0,5	2	2,5	
1.11. Звук в мультипликации	0,5	2	2,5	
1.12. Постпродакшн	1	1	2	
1.13. Как смотреть мультфильмы	1	1	2	
Вариативная часть				
2. Программы дополнительного образования		18	18	

Знакомство с журналистикой				Творческая работа, соревнование, конкурс, выставка, показ и проч. В зависимости от содержания программы
Кулинарное искусство				
Звездная почта				
Футбол				
Баскетбол				
Любимые аккорды				
ArtLetter				
Актерское мастерство				
Мобильная робототехника				
Пищевая лаборатория				
Живопись				
Хип-Хоп				
Воркаут				
Волейбол				
Кросс-кид игры				
Итого по программе:	8	50	58	

Содержание учебного плана

Раздел 1. Образовательный блок «МультМастер»

Занятие 1.1. Что такое мультипликация?

Теория: Что такое мультипликация? Факультет ненужных вещей. Что может дать пищу для ума и работы? Начало цветовидения. Советы Леонарда Да Винчи. Запах сырости и чистоты. Сопричастие всему живому.

Занятие 1.2. История анимации

Теория: Эпоха до изобретения кино. Оптические игрушки XIX века. Пионеры кино и анимации. Художники и изобретатели. Уолт Дисней. Студийное производство и первые полные метры. Звук и цвет в анимации. Союзмультфильм. Национальные школы. Послевоенная анимация. Лимитированный стиль, сериалы и авторские короткометражки. Эксперименты 60-х XX века. Японская анимация. Студия PIXAR. Авторская анимация XXI века.

Практика: создать одну из первых оптических игрушек – Тауматроп, придумать свой собственный сюжет.

Занятие 1.3. Профессии в анимационном кино

Теория: Какова роль режиссера? Сценарий - это повод для режиссера придумать что-то свое. Распределение ролей. Два вида мультипликации. Музыка в анимации. Кто может быть главнее режиссера?

Практика: Сделать видеооткрытку. (скетч, что-то очень короткое, емкое). Это может быть поздравительная открытка на Новый год для всей семьи, на день рождения Созвездия/друга.

Занятие 1.4. Драматургия

Теория: Чем отличается сценарий от литературного произведения? Сценарии не пишутся, они конструируются. Главный проводник между автором и зрителем - герой. Каким должен быть он и его вселенная? Чем характеристика героя отличается от его характера? Зачем нужна тайна? Любая история рождается из события. Какова структура любой истории? События должны менять историю. "Что-то пошло не так!" - главная драматургическая формула. Что такое арка героя?

Практика: Мозговой штурм. Что нужно, чтобы придумать хорошую историю? Упражнения от Редьярда Киплинга. Как работает фантазия. Рождение ассоциаций. Как соединить не соединяемые вещи. Как работает человеческий мозг. Придумать

необычного интересного героя и выстроить с ним историю как минимум из двух событий: завязка и кульминация. Тема истории - море, путешествие. (Труби, 2016) (Сафронов, 2018) (Макки, 2012)

Занятие 1.5. Художественное решение

Теория: Что делает художник-постановщик в анимационном кино? Персонаж. Что такое поиграть перекладкой? Зачем разбирать персонажа на части? Позы и мимика. Образ и детали персонажа. Когда дефект можно принимать за эффект? Поиск материала. Что такое фоны? Чем больше действия, тем меньше должно быть деталей в кадре. В густых фонах спасает движение. Цвет и законы его восприятия. Что такое цветовая партитура фильма? Думать с карандашом в руках.

Практика: Придумать персонаж, который находится в его собственной комнате. Желательно, чтобы это было животное или человек.

Занятие 1.6. Техники анимации.

Классическая рисованная.

Теория: История рисованной анимации. Кто такой аниматор? Не каждый аниматор может быть художником и не каждый художник - аниматором. Кто самый главный друг аниматора? Что такое компоновки и экспозиционный лист? Фазовка, прорисовка, заливка. Что такое штифт? Как рисовать на кальке? 12 правил анимации.

Практика: Сделать флипбук. Разработать небольшую сцену.

Стоп-моушен

Теория: Что такое стоп-моушен? Где находится точка съемки? Техники стоп-моушен. Перекладка. В какой технике работает Ю.Б.Норштейн? Кукольная анимация. Анимация сыпучих материалов. Пластилиновая анимация. Живопись по стеклу. Игольчатый экран. Объектная анимация. Пикселизация. Особенности съемочного процесса. Частота кадров в секунду. Развитие стоп-моушен анимации.

Практика: Задание: Скачав программу "Кукольная мультипликация" на свой телефон, сделать короткий анимационный цикл длительностью 1 сек., который будет состоять из сменных фаз.

Живопись по стеклу и сыпучка

Практика: Процесс создания фильмов в техниках живопись по стеклу и сыпучая анимация. Работа с пятном. Особенности съемки. Использование лайтбокса. Материалы для сыпучей анимации. Инструменты для кофейной анимации. Песочная анимация. Живопись по стеклу: инструменты и материалы.

Компьютерная анимация

Теория: История появления компьютерной анимации. Трехмерное изображение. Этапы производства. Что такое радио шоу? Как работает аниматор в 3D анимации. Кто такой художник по шейдингу? Коммерческая и авторская 3D анимация. Анимация в кино. 3D проекция. Виртуальная реальность.

Перекладка

Практика: Особенности техники перекладка. Условность и материальность. Зафиксированная реальность. Станок. Работа со слоями. Оптика. Фильтры. Материалы. Подготовка персонажа. Съемка простого движения.

Пластилин

Практика: Как работать с пластилином. Какой бывает пластилин. Инструменты. Способы работы с пластилином. Техники пластилиновой анимации. Снять в технике пластилиновый барельеф небольшой оживший натюрморт.

Куклы

Практика: Шарнирная конструкция. Образ. Проволочная конструкция. Материалы. Съёмки. Создать свою куклу из проволочной конструкции и попробовать ее анимировать.

Коллажная и объектная анимация

Практика: Что такое коллаж? Работа с цветом и формой. Коллажная анимация. Как построить кадр. Работа с линией. Подготовка к съёмке. Предметная анимация. Собрать интересные предметы, составить из них композицию и попробовать ее анимировать.

Пиксиляция

Практика: Что такое пиксиляция? Основные принципы и приемы. Расходные материалы. Основные приемы съёмки. Работа с людьми и предметами. Снять в технике пиксиляция гонки на стульях.

Занятие 1.7. Персонаж

Теория: Самое интересное следить за жизнью персонажа. Кто придумывает литературный образ персонажа. Каким бывает персонаж. Как он создается и как разговаривает. Отрицательные, положительные и обаятельные персонажи. Женские и мужские образы в кино.

Практика: Нарисовать эскизы к следующим парам образов: баба и тётка; женщина и дама; мужик и мужичонка; дядька и джентельмен.

Занятие 1.8. Базовые принципы анимации

Механика

Практика: Ускорение и замедление движения. Траектория движения. Остаточное движение. Деформация объекта. Типичные траектории. Подготовка движения. Атмосфера в кадре.

Биомеханика

Практика: Походка. Походка сквозь кадр. Характер движения. Бег человека. Биомеханика животных. Походка животного. Бег животного.

Актерская игра

Теория: Что такое актерская игра в анимации? Аниматор - это художник-актер. Триединство: мысли, чувства и движения. Вторичные движения. Разработка персонажа. Какой герой внешне и какой внутри. Наблюдение. Воображение. Поза, движение и мимика. Характерность. Малая цепочка поведения. Локоничность и отбор. Какие бывают чувства и эмоции?

Практика: Актерские сцены в анимации. Эмоциональное и психологическое состояние. О чем нужно думать аниматору? Подготовка актерской сцены. Монтаж и актерская игра. Какими инструментами мы располагаем? Поза. Жест. Тайминг и спейсинг. Импульс. Взгляд и мимика. Паузы. Планирование сцены. Липсинг.

Задание: Нарисовать пять стоящих людей в спокойной позе, указать различия в изображении каждого человека.

Занятие 1.9. Операторская работа

Практика: За что отвечает оператор-постановщик. Как выбрать камеру. Соотношение сторон кадра. Оптика. Какой выбрать объектив. Движение камеры. Фильтры. Работа со светом. Световые приборы: профессиональные и самодельные. Кукольный макет.

Задание: Создать несколько эффектов света: рассвет, ночь и пасмурный день.

Занятие 1.10. Монтаж и раскадровка

Теория:Что такое монтаж в анимации? Ощущение целого. Когда мы снимаем фильм, мы пытаемся сформулировать мысль и внятно донести ее до зрителя. Монтаж вид языка, при помощи которого мы говорим со зрителем. Что такое раскадровка? Пластика кадра. Ритм фильма. Работа со структурой и временем фильма. Свойства кадра. Принципы соединения кадров. Вертикальный монтаж. Внутрикадровый монтаж. Аниматик.

Практика:1. Взять хорошо знакомую историю и сделать к ней раскадровки пятью разными способами. 2. Взять камеру и фиксировать наблюдения. Поместить съемку в монтажную программу и попробовать найти сочетаний кадров, которые будут отражать состояние, в котором вы все это снимали.

Занятие 1.11. Звук в мультипликации

Теория: История звука в кино. Почему интересней смотреть фильм со звуком? Функции звука в кино. Музыка в кино и в анимации. Звук в кино. Что такое синхроны? Кто такие шумовики? Атмосфера. Погружение в пространство. Как развивать слух?

Практика: Озвучка. Как озвучивать мультфильмы? Тело человека - музыкальный инструмент. Как придумывать звуки. Главные музыкальные инструменты. Работа с голосом. Инструменты звукозаписи. Библиотеки и программы, в которых обрабатывается звук.

Задание: 1. Нарисовать несуществующее животное и придумать, как оно может звучать.
2. Придумать несуществующий объект и как он может звучать.
3. Поместить этих двух героев в несуществующий пейзаж, подумать, как он может звучать. Этот этюд должен длиться не больше 20 секунд.
4. Создать аудиодневник своего дня. (1 мин).
5. Выбрать картину из художественной галереи и озвучить ее. Или придумать голос для самого обычного предмета.

Занятие 1.12. Постпродакшн

Теория:Что такое постпродакшн? Монтаж. Хромокей. Какие программы нужно знать? Цветокоррекция. Технические свойства изображения. Рендер. Спецэффекты. Фактуры.

Практика: 1. Взять 50 листов белой бумаги и снять их без изображения в одинаковом свете и настройках. Это съемка тишины и пустоты. Посмотреть видео-урок на тему Blendingmode и соединить тот анимационный материал, который был сделан в других уроках с этим циклом пустой белой бумаги.

2. Придумать свою собственную фактуру.

Занятие 1.13. Как смотреть мультфильмы

Теория:Большой зрительский опыт. Анимация - это детское искусство? Детям нельзя смотреть то, что не понятно? Коммерческая и авторская анимация. Как начать понимать авторскую анимацию? Прокат авторской анимации через фестивали. Анимация не может быть без ошибки. Как работает критик? Профессия анимационный критик очень редкая во всем мире. Искусство меняет представление человека о самом себе и об окружающем его мире.

Задание:Посмотреть фильм Теодора Ушева "Сомнамбула". Рассказать, что в этом фильме увидели.

Раздел 2. Содержание дополнительных общеобразовательных общеразвивающих программ

Дополнительные общеобразовательные общеразвивающие программы КГБОУ КДЦ «Созвездие» решают задачи проектирования пространства персонального дополнительного образования для самореализации личности в условиях детского лагеря, удовлетворение потребностей и интересов обучающегося в соответствии с его собственными представлениями о том, чем стоит заниматься в период краткосрочного пребывания в детском лагере.

Дополнительное образование является средством освоения всеобщих норм, культурных образцов и интеграции в социум растущего человека, удовлетворения его базовых потребностей в самовыражении, личностном росте и гражданской солидарности. Участвуя в дополнительных общеобразовательных общеразвивающих программах КГБОУ КДЦ «Созвездие», обучающиеся получают широкий социальный опыт конструктивного взаимодействия и продуктивной деятельности. В этих условиях дополнительное образование осознается не как подготовка к жизни или освоение основ профессии, а становится сутью непрерывного процесса саморазвития и самосовершенствования человека как субъекта культуры и деятельности, смысловым социокультурным стержнем, ключевой характеристикой которого является познание через творчество, игру, труд и исследовательскую активность.

Программы дополнительного образования реализуются по следующим направленностям:

- туристско-краеведческая;
- естественнонаучная;
- художественная;
- социально-гуманитарная;
- техническая;
- физкультурно-спортивная.

Содержание дополнительных общеобразовательных программ направлено на формирование и развитие творческих способностей детей, удовлетворение их индивидуальных потребностей в интеллектуальном, нравственном и физическом совершенствовании, формирование культуры здорового и безопасного образа жизни, укрепление здоровья, а также на организацию их свободного времени.

Раздел 3. Общеразвивающая деятельность в лагере

Детский лагерь является одним из институтов образования, воспитания и социализации, осуществляющий воспитательную работу.

Образовательная программа детского лагеря по виду может быть отнесена к дополнительной общеобразовательной программе социально-педагогической направленности. Образование в детском лагере отличается краткосрочностью цели. Программа не ставит задач устойчивого формирования тех или иных навыков за 14 дней смены, а направлена на приобретение обучающимися социокультурного опыта, который станет базисом для их дальнейшего развития. Участники программы приобретают в течение смены опыт общения, позитивной самопрезентации, решения проблем в сотрудничестве, принятия ответственности, самоорганизации и самодисциплины, участия в различных видах и формах деятельности, что впоследствии может стать основой не только для формирования активной жизненной позиции, но и развития ряда важных личностных качеств и навыков, востребованных в современном обществе. Особое внимание в программе уделяется развитию способности к рефлексии, умению анализировать свои поступки, соотносить их с мнением группы. Кратковременность выступает важным смысловым регулятором деятельности.

Основной технологией реализации образовательной программы детского лагеря является технология коллективной творческой деятельности. Образовательный потенциал коллективного творческого дела состоит в том, что оно представляет собой модель последовательности действий, которая успешно осваивается обучающимися за смену, может быть перенесена впоследствии в иные среды и, что важно, самостоятельно использована при

подготовке любого учебного проекта в своей школе. Для достижения цели группа проходит стадии: поиска идеи, оформления ее в замысел и предварительной постановки задач; коллективного планирования; коллективной подготовки (работа микрогрупп по 5-7 человек); проведения КТД; подведения итогов (групповой анализ – рефлексия), последствий. При коллективной подготовке продукта деятельности проявляются различные социально-психологические феномены, такие как: сотрудничество, лидерство, инициативность, продвижение идеи и презентация себя, эмпатия, креативность, проба социальных ролей и др. Образовательный процесс при этом происходит в естественных условиях жизнедеятельности.

Таким образом, дети получают опыт планирования собственной деятельности, целеполагания, прогнозирования, самоорганизации, последующего оценивания и анализа достигнутых результатов выполнения задач, требующих группового решения.

В коллективной творческой деятельности формируется временное детское объединение, которое имеет свою логику развития и выполняет такие функции как: воспитательная, оздоровительная (сохранение, профилактика и совершенствование здоровья ребенка), реабилитационная, коммуникационная (трансляция культурных образцов отношений и общения в различных видах деятельности), социализирующая (приобретение социального опыта посредством общения, совместной деятельности, проживания в особо организованном социуме), развивающая.

Важно, что пребывание ребенка в детском лагере в целом выступает моделью организации жизнедеятельности, в которой рационально и гармонично сочетаются разнообразные виды и формы деятельности.

Содержание программы детского лагеря реализуется через социокультурную деятельность, т.е. деятельность, направленную на создание условий для наиболее полного развития, самоутверждения и самореализации личности обучающегося в соответствии с целью и задачами образовательной программы тематической смены.

Цель программы детского лагеря: приобретение обучающимися социокультурного опыта интеграции в систему социальных отношений через овладение умениями и навыками, позволяющими успешно действовать за пределами учебных ситуаций.

Физкультурно-спортивная деятельность	
Задачи	Ожидаемые результаты
Формирование потребности в регулярном физическом самосовершенствовании.	Потребность в ежедневных физических упражнениях; опыт рационального использования физических упражнений.
Пропаганда здорового образа жизни, воспитание ответственного отношения к собственному здоровью и здоровью окружающих.	Мотивация ЗОЖ, ответственное отношение к собственному здоровью и здоровью окружающих.
Системная организация ежедневных физических нагрузок обучающихся.	Совершенствование волевых качеств личности (смелость, решительность, уверенность в своих силах, выдержка, настойчивость в преодолении трудностей, самообладание).
Приобретение обучающимися системы знаний о физических упражнениях и видах спорта, их оздоровительном воздействии на организм.	Знания о физических упражнениях и видах спорта, оздоровительном воздействии на организм.
Системное формирование индивидуального фонда двигательных умений, навыков и связанных с ними знаний в различных командных и	Владение общими техниками и тактиками командных и индивидуальных спортивных игр.

индивидуальных видах спорта.	
Профилактика различных заболеваний, связанных с недостаточной двигательной активностью через включение обучающихся в массовые и индивидуальные формы физкультурно-оздоровительной и спортивной деятельности.	Поддержание необходимого уровня двигательной активности обучающихся, повышение их общей работоспособности и совершенствование физических качеств (скорость реакции, выносливость, сила, координация движений, гибкость).
Обеспечение оптимальной организации и содержания занятий физической культурой и спортом.	Повышение оздоровительной эффективности занятий физическими упражнениями.
Творческая, игровая деятельность	
Приобретение обучающимися опыта сценического выступления и публичной презентации результатов творческой деятельности.	Опыт сценического выступления и публичной презентации результатов творческой деятельности.
Формирование у обучающихся основ зрительской культуры.	Опыт эстетического восприятия, интерпретации и осмысления произведений искусства, знание и соблюдение правил поведения в учреждениях культуры.
Формирование компетенции сотрудничества в совместном решении творческих задач.	Опыт взаимодействия со сверстниками и взрослыми в решении творческих задач, требующих согласованных действий группы.
Формирование интереса к творческому процессу и самовыражению средствами художественной культуры.	Опыт участия в творческом процессе, самовыражения средствами художественной культуры.
Приобретение обучающимися опыта общения и ролевого взаимодействия в коллективной деятельности.	Овладение эффективными способами межличностной коммуникации.
Создание для каждого обучающегося ситуации успеха в различных видах деятельности.	Повышение мотивации достижений и уверенности в себе.
Деятельность свободного общения	
Приобретение обучающимися опыта управления конфликтами, разрешения конфликтных ситуаций на основе согласования позиций, аргументированного отстаивания своего мнения.	Опыт конструктивного разрешения конфликтов.
Приобретение опыта анализа, оценки и контроля своих действий в процессе достижения результата, выбора способов действий в рамках предложенных условий и требований, выбора способов корректировки своих действий в соответствии с изменяющейся ситуацией.	Развитие рефлексивных способностей, самосознания.
Интеллектуально-познавательная	
Совершенствование навыков проектирования собственной учебной и познавательной деятельности, анализа и оценки достигнутых результатов.	Опыт проектирования учебной и познавательной деятельности, прогнозирования результатов решения образовательных задач, подготовки и презентации групповых и

	индивидуальных проектов.
Ознакомление обучающихся с особенностями заповедных территорий Хабаровского края и их ролью в сохранении природного и культурного наследия страны.	Знания об особенностях заповедных территорий Хабаровского края, понимание их роли в сохранении природного и культурного наследия страны.
Обеспечение условий для применения обучающимися ранее приобретенных предметных знаний в естественных условиях жизнедеятельности.	Опыт применения ранее приобретенных предметных знаний в естественных условиях и социально-значимой деятельности.
Ценностно-ориентировочная	
Вовлечение обучающихся в природоохранную деятельность через разработку экологических проектов, формы туристско-краеведческой деятельности.	Интерес к природоохранной и туристско-краеведческой деятельности.
Воспитание у обучающихся высокого уровня духовно-нравственного развития, чувства патриотизма, формирование культурно-исторических ориентиров для гражданской, этнонациональной, социальной, культурной самоидентификации личности обучающегося.	Опыт нравственного поведения, чувства причастности к историко-культурной общности России.
Выявление и развитие способностей обучающихся, в том числе одаренных детей, детей с ограниченными возможностями здоровья и инвалидов.	Развитие способности к самообразованию и самообучению, пониманию своих образовательных потребностей.
Сохранение и укрепление физического, психологического и социального здоровья обучающихся, обеспечение их безопасности.	
Трудовая и профориентационная	
Помощь обучающимся в выборе будущей профессии; углубление знаний и практических умений, обучающихся для дальнейшего профессионального самоопределения.	Опыт участия в профориентационной деятельности; расширение представлений, обучающихся о профессиях и требованиям к специалистам.
Предоставление обучающимся широких возможностей для выявления и развития потенциала личности, инициативности, общественной активности в соответствии с их способностями и увлечениями.	Приобретение опыта самореализации в различных направлениях социально-значимой деятельности в соответствии со своими увлечениями, осознание своих способностей.
Формирование активной гражданской позиции обучающихся относительно своего будущего профессионального выбора.	Активная гражданская позиция обучающихся относительно своего будущего профессионального выбора.
Формирование у обучающихся ценностного отношения к умственному и физическому труду, воспитание трудолюбия, ответственности, целеустремленности и предприимчивости.	Социальные мотивы трудовой деятельности, уважительное отношение к результатам труда.
Общественно-полезная	
Побуждение обучающихся к общественно-полезной активности как форме реализации потребности в самоопределении, самовыражении, общественном признании достижений.	Ценностное отношение к общественно-полезной деятельности, мотивация достижения общественно значимых целей.

<p>Моделирование реальной практики общественных отношений, удовлетворение потребности обучающихся в интеграции в активную жизнь общества.</p>	<p>Опыт самореализации обучающихся в общественно значимых делах.</p>
<p>Включение обучающихся в работу органов детского самоуправления.</p>	<p>Опыт участия в работе органов детского самоуправления, принятия ответственности за собственные и коллективные решения.</p>

1.4 Логика развития смены

<i>Период</i>	<i>Содержание</i>	<i>Основные мероприятия</i>
<i>Организационный период смены</i>	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Удовлетворение потребности детей в информации о Центре, о людях, которые в нем работают; <input type="checkbox"/> Предъявление ЕПТ; <input type="checkbox"/> Заложение основ самоуправления; <input type="checkbox"/> Перспектива совместной деятельности с отрядом; <input type="checkbox"/> Погружение детей в программу смены; <input type="checkbox"/> Создание необходимых условий для адаптации к новым условиям жизнедеятельности; <input type="checkbox"/> Получение необходимой информации о каждом ребенке; <input type="checkbox"/> Организация выборов органов самоуправления. <input type="checkbox"/> Обеспечение выполнения программы смены; <input type="checkbox"/> Начало работы основных секций и направлений. 	<ul style="list-style-type: none"> • Игры на знакомство, игры на сплочение, на выявление лидеров • Экскурсии по лагерю • Коллективно-творческая деятельность (выпуск газет-визиток отряда, подготовка к творческой презентации отряда) • Отрядные вечера знакомств • Выборы органов детского самоуправления • Церемония открытия смены • Вечер знакомств с педагогическим коллективом детского лагеря • Психологические занятия • Конкурс творческих презентаций отрядов
<i>Основной период смены</i>	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Контроль состояния здоровья детей; <input type="checkbox"/> Контроль органов самоуправления; <input type="checkbox"/> Создание условий для развития лидерских качеств; <input type="checkbox"/> Обеспечение выполнения программы смены; <input type="checkbox"/> Организация деятельности ,способствующей раскрытию творческого потенциала детей; <input type="checkbox"/> Проведение обучающих занятий по основным дисциплинам, работа основных направлений; <input type="checkbox"/> Проведение главных мероприятий и подготовка к итоговым соревнованиям 	<ul style="list-style-type: none"> • Спортивные мероприятия • Танцевальное мероприятие "Танцы" • Психологические занятия • Коллективно-творческая деятельность • Концерт "StandUp" • конкурс "Евровидение" • Проект «Книга лагеря» • Большой Фестиваль Мультфильмов • Торжественные церемонии, посвященные дню Государственного флага России • Массовка Танец Лета

	<input type="checkbox"/> Организация разнообразного досуга детей	
Заключительный период смены	<input type="checkbox"/> Усиление контроля за жизнью и здоровьем детей; <input type="checkbox"/> Обеспечение выполнения программы смены; <input type="checkbox"/> Подведение итогов работы основных направлений <input type="checkbox"/> Проведение итоговых соревнований; <input type="checkbox"/> Подведение итогов пребывания детей на смене; <input type="checkbox"/> Закрепление достигнутого ребенком результата, мотивация к продолжению развития в выбранном направлении; <input type="checkbox"/> Изменения отношений детей в отряде за смену; <input type="checkbox"/> Проведение прощального огонька.	<ul style="list-style-type: none"> • Коллективно-творческая деятельность (подготовка к итоговому отрядному выступлению) • Показ работ на БФМ • Прощальные отрядные вечера • Подведение итогов смены, рефлексия

1.5 Планируемые результаты

За время реализации программы участники:

- создадут мультипликационный фильм;
- познакомятся с профессиями в мультипликационном производстве; основными техниками в современной анимации;
- улучшат навыки эстетического восприятия мультипликационного творчества;
- сформируют интерес к профессиональному определению в области мультипликации;
- получают опыт совместной проектной деятельности;
- повысят уровень мотивации к самопознанию, саморазвитию и самореализации через получение социокультурного опыта в различных видах деятельности;
- приобретут опыт рефлексивной деятельности и проектирования личностного роста.

Формы подведения итогов реализации образовательной программы

Результативность реализованной программы определяется при помощи системы мониторинга, осуществляемого в ходе первичной, промежуточной и итоговой диагностики.

Методы отслеживания результативности программы:

1. Сбор информации и анализ данных через: анкеты, опросы, отзывы детей, родителей, педагогов о качестве программы.
2. Рефлексия обучающимися коммуникативного поведения, самооценка, взаимооценка.
3. Наблюдение.
4. Анализ создания обучающимися мультипликационных фильмов (рабочие материалы к фильмам, эскизы, итоговые работы, посты в социальных сетях и др.).
5. Исследование удовлетворенности детей условиями и качеством предоставляемых услуг в КГБОУ КДЦ «Созвездие» (психологическая служба).
6. Обобщение, подведение итогов реализации программы.

Анализ и оценка результатов программы краевой профильной смены реализуется с помощью следующих диагностических методик:

1. «Анкета ожиданий»;
2. анкета «Незаконченное предложение»;
3. тест «Дерево с человечками»;
4. тест «Эмоциональная самооценка» А. Захарова;
5. «Итоговая анкета»;
6. отзывы участников смены (подростки, вожатые, педагоги, администрация) в газете, выпущенной обучающимися Медиа центра;

2 Условия реализации программы

2.1 Кадровое обеспечение программы

Кадровое обеспечение программы составляют:

1. руководитель краевой профильной смены (1 человек);
2. заместитель руководителя смены по организационным вопросам (1 человек);
3. воспитатель педагогического отряда (4 дневных воспитателя, 1 ночной воспитатель);
4. консультант (4 человека);
5. художественный руководитель смены (1 человек);
6. педагоги образовательных блоков, педагоги дополнительного образования (4 человека);
7. педагоги-психологи сектора психолого-педагогической работы (1 человек);
8. юридическо-правовая служба (1 человек);
9. костюмер (1 человек);
10. звукорежиссер (1 человек);
11. художник по свету (1 человек);
12. фотограф (1 человек);
13. видеограф (1 человек);
14. тренер-преподаватель (1 человек).

Руководители смены являются главным консультантами программы. Подбор преподавателей образовательного блока осуществляется исходя из трёх основных требований: уровень знакомства с преподаваемым предметом, опыт работы с подростковой аудиторией, наличие педагогического образования (желательно). Подбор консультантов осуществляется исходя из опыта работы в качестве художников-мультипликаторов, а также личностных психологических и коммуникативных качеств, культурного и эстетического развития, стрессоустойчивости. Погружение консультантов в специфику смены и должностной функционал начинается за 2-3 месяца до ее начала. Отдельно руководители смены встречаются с преподавателями мастерских дополнительного образования для обсуждения тематики и методики занятий.

«Погружение» вожатых в специфику и содержание программы проводится за несколько дней до начала смены: им доводится до сведения система самоуправления, специфика работы Фабрики мультфильмов, педагогического и съёмочного процесса. До смены формируются вожатские пары. Все вожатские пары обеспечиваются комплектом документации, подробно описывающей игровой, образовательный, съёмочный и режимный аспекты смены.

2.2 Система мотивации и стимулирования участников смены

Система награждения краевой профильной смены «МультМастер» имеет две основы:

а) традиционная:

- награждение по итогам работы в творческих мастерских, личным спортивным достижениям;
- вручение благодарственных писем родителям участников;
- награждение по итогам смены самых активных участников;
- награждение лучшего отряда;

б) специальная:

награждение лучших на показе Большого фестиваля мультфильмов;
предоставление возможности обучающимся самостоятельно в полном объеме реализовать процесс создания фильма.

Традиционное награждение проводится в итоговый день программы в торжественной обстановке, где дополнительно к дипломам и письмам вручаются призы с логотипом КГБОУ ДО КДЦ «Созвездие» смены.

Данные поощрения оптимальны для возрастной группы подростков 14-17 лет как еще одна дополнительная мотивация к активному участию в различных видах деятельности программы.

2.3 Материально-технические ресурсы

- съёмочное оборудование:
- DSLR Фотоаппараты с возможностью съёмки видео не ниже формата Full HD;
- сменные объективы для съёмки с диапазоном 16-35 мм, 50 или 85 мм, 70 - 200 мм;
- штативы, моноподы, слайдеры, стедикамы, и т.п.;
- световое оборудование:
- LED-панели световой производительностью не ниже 300 iii;
- стойки для световых приборов;
- светоотражатели ручные и стационарные (на передвижном каркасе);
- световые головы, заливочный свет, контровой свет и т.п.;
- коммутационное оборудование;
- звуковое оборудование:
- радиомикрофоны типа «петля» с мобильными (переносными) приемниками на автономном питании;
- микрофоны накамерные;
- микрофоны типа «бум» с ветрозащитой;
- аудиорекордеры;
- звуковоспроизводящее оборудование;
- компьютеры высокой производительности для обработки звука;
- оборудование для видеомонтажа:
- высокопроизводительные персональные компьютеры и ноутбуки с установленным необходимым программным обеспечением;
- дополнительное оборудование:
- телевизоры для демонстрации учебных материалов не ниже формата Full HD;

- видеопроекторы;
- проекционные экраны;
- интерактивные доски;
- ноутбуки;
- персональные компьютеры
- принтеры;
- переносные жёсткие диски.

2.4 Информационно-методическое обеспечение программы

Для реализации программы смены используются следующие материалы:

информационное обеспечение:

- буклетная продукция с информацией о смене;
- размещение информации о подготовке и реализации смены на официальном сайте КДЦ Созвездие;
- размещение информации о подготовке и реализации смены в официальных группах КДЦ Созвездие в социальных сетях;
- разработка логотипа смены «МультМастер» и размещение его на печатной и наградной продукции;
- новостной сюжет о ходе смены на телеканале «Губерния» (лидер телевидения в Хабаровском крае);
- сюжет о проведении показа в рамках Большого Фестиваля Мультфильмов на телеканале «Губерния»;
- размещение информационных стендов о программе в помещении кинотеатра «Совкино» (место проведения БФМ)
- размещение информационных стендов на территории КДЦ Созвездие (презентация и расписание программ образовательного блока, дополнительных общеобразовательных общеразвивающих программ, фотоматериалов, презентация специалистов программы смены, газетные выпуски в рамках смены);
- информационные письма для районов Хабаровского края;

дидактическое обеспечение:

видеоматериалы:

- ролики Центра («Учитесь у детства», «Зажигаем вместе»);
- дайджесты текущих моментов смены;
- итоговый ролик смены «МультМастер»;
- фильмы для реализации образовательной деятельности;

аудиоматериалы:

- музыкальная фонотека по тематике смены;

методическое обеспечение:

- программы образовательного блока;
- дополнительные общеобразовательные общеразвивающие программы;
- сетевые ресурсы (Интернет, CD-программы);
- методическая литература;

– учебная и научно-популярная литература по тематике программы;

2.5 Возможные риски и способы их преодоления

Низкое проявление интереса у подростка к предлагаемым видам деятельности - выявление интересов ребенка, проведение индивидуальной разъяснительной беседы, поиск возможностей включения ребенка в специфическую деятельность, выстраивание индивидуального маршрута.

Неприятие подростка коллективом, заниженная самооценка и неуверенность в себе - упражнения на командообразование, поиск возможности его включения ребенка в специфическую деятельность, выстраивание индивидуального маршрута.

Спад интереса подростка к игровому сюжету смены – выяснение причины снижения интереса, создать неожиданный поворот сюжета, корректировка план-сетки смены.

Желание подростка сменить Цех анимации в середине создания фильма – в организационный период во время погружения в игровой сюжет сделать возможность попробовать разные техники анимации, предоставить возможность «маневра» в первые пять дней смены.

На показе в рамках Большого фестиваля мультфильмов не смогут присутствовать все родители участников программы смены (в частности из удалённых районов Хабаровского края, либо из-за ограниченной вместимости кинотеатра) – организовать качественную интернет-трансляцию данного мероприятия, для чего необходимо провести поиск соответствующих информационных партнёров, которые могли бы обеспечить такую трансляцию.

3 Список литературы

1. Алексеев А. Материалы к выставке графики и ретроспективе фильмов в рамках XIX Московского международного кинофестиваля. Сост. Б.Павлов, Д.Манн. М.: Музей кино, 1995.
2. Аниматографические записки. Выпуск первый. М.: Пилот, 1991.
3. Анимация как феномен культуры. Материалы первой всероссийской научно-практической конференции. 27-28 апреля 2005 года. Сост. Н.Г. Кривуля. М.: ВГИК, 2006.
4. Арнольди Э. [Жизнь и сказки Уолта Диснея](#). Л.: Искусство, 1968.
5. Асенин С. ЙонПопеску-Гопо. Рисованный человек и реальный мир. М.: Всесоюзное бюро пропаганды киноискусства, 1986.
6. Асенин С. Мир мультфильма: идеи и образы мультипликационного кино социалистических стран. М.: Искусство, 1986.
7. Асенин С. Уолт Дисней. Тайны рисованного киномира. М.: Искусство, 1995.
8. Бабиченко Д. [Искусство мультипликации](#). М.: Искусство, 1964.
9. Бартон К. Как снимают мультфильмы. Пер. с англ. Т.Бруссе. М.: Искусство, 1971.
10. Беркова Н. История анимационного искусства. Учебно-методич. пособие для студ. факультета кино и телевидения. Алматы, 2001.
11. Боярский И.Я. [Литературные коллажи](#). М., 1998.
12. Боярский И.Я. До востребования. Сборник сценариев для анимации. М., 2006.
13. Ваню И. Рисованный фильм. М.: Госкиноиздат, 1950.
14. Василькова А. Душа и тело куклы. Природа условности куклы в искусстве XX века: театра, кино и телевидения. М.: Аграф, 2003.
15. Венжер Н. Мультфильм вчера, сегодня и всегда. М.: Союзинформкино, 1979.
16. Волков А. Проблемы развития искусства современной мультипликации. Диссертация. М., 1970.
17. Гамбург Е.А., Пекарь В.И. Художники ожившего рисунка. М.: Союз кинематографистов СССР, 1984.
18. ГвонГюнГжа. Художественно-эстетическая специфика звука в анимационном кино : диссертация ... кандидата искусствоведения : 17.00.03 Москва, 2005 123 с.
19. Герчева К.К. Эстетика мультипликационного кино. София: Наука и искусство, 1979.
20. Гинзбург С. Рисованный и кукольный фильм. М., 1957.
21. Громов Е. Сергей Алимов. Мультипликация, книжная и станковая графика. М.: Советский художник, 1990.
22. Евтеева И.В. Процессы жанрообразования в советской мультипликации 60-80х годов. От притчи к полифоническим структурам. Диссертация. Л., 1990.
23. Закржевская Л.Ф. Вадим Курчевский. М.: Всесоюзное бюро пропаганды киноискусства, 1987.
24. Зуйков В., Назаров Э. Винни-Пух и всё, всё, всё... Материалы к выставке. М.: Галерея на Солянке, 2005.
25. Иванов-Вано И. П. Кадр за кадром. М.: Искусство, 1980.
26. Каранович А. Мои друзья куклы. М., 1971.
27. Киноведческие записки. Журнал. [№ 52](#), [73](#), [80](#). М., 2001, 2005, 2006.
28. Кожушаная Н. Кино – работа ручная. Сценарии. М.: Сова, 2006.
29. Кривуля Н.Г. Лабиринты анимации. Исследование художественного образа российских анимационных фильмов второй половины XX века. М.: Грааль, 2002.
30. Кривуля Н.Г. Ожившие тени волшебного фонаря. М.: Аметист, 2006.
31. Курчевский В.В. Изобразительное решение мультипликационного фильма. О природе гротеска и метафоры. Уч. пособие. М.: ВГИК, 1986.
32. Курчевский В.В. Детское мультипликационное кино. Вопросы эстетического и нравственного воспитания. М.: ВГИК, 1988.
33. Лотман Ю.М. О языке мультипликационных фильмов.// Об искусстве. СПб.: Искусство-СПб, 1998.

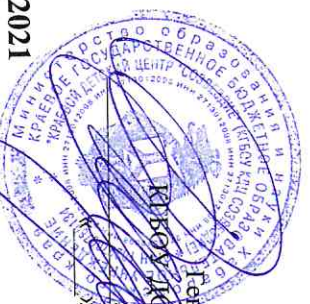
34. Мастера советской мультипликации. Сост. Д.Бабиченко. Сборник статей: Л.Атаманов, В.Бахгадзе, В. и З.Брумберг, И.Иванов-Вано, И.Лазарчук, М.Пашенко, В.Сутеев, Ф.Хитрук. М.: Искусство, 1972.
35. Мастера Дж. Секреты анимации персонажей. СПб.: Питер, 2002.
36. Мигунов Е. О, об и про...// Киноведческие записки. № 56, 62, 68.
37. Мультипликация, аниматограф, фантомика. Сборник статей. К.: Издание первого всесоюзного фестиваля мультипликационных фильмов "Крок-89", 1989.
38. Наши мультфильмы. Сост. И.Марголина, Н.Лозинская. М.: Интеррос, 2006.
39. Норштейн Ю.Б. Снег на траве. Фрагменты книги. Лекции по искусству анимации. М.: ВГИК, 2005.
40. Норштейн Ю.Б., Ярбусова Ф. Сказка сказок. Альбом к выставке. М.: Красная площадь, 2005.
41. Олешко В.П. Так рождаются мультфильмы. Минск: Полымя, 1992.
42. Описание оптических увеселительных приборов. СПб.: Изд-во товарищества «Общественная польза», 1861.
43. Орлов А.М. [Духи компьютерной анимации](#). М.: Мирт, 1993.
44. Орлов А.М. [Аниматограф и его анима: Психогенические аспекты экранных технологий](#). М.: Импэто, 1995.
45. Орлов А.М. [Виртуальная реальность. Пространство экранных культур как среда обитания](#). М.: ГЕО, 1997.
46. Режиссеры советского мультипликационного кино. Сборник статей: И.Гаранина, И.Доиашвили, Э.Назаров, Ю.Норштейн, А.Пайстик, Ан.Петров, П.Пярн, Р.Раамат, М.Саралидзе, В.Тарасов, В.Угаров, А.Хржановский. М.: Всесоюзное объединение «Союзинформкино» Госкино СССР, 1983.
47. Сазонов А.П. Персонаж рисованных фильмов. М.: ВГИК, 1959.
48. Сазонов А.П. Изобразительная композиция и режиссерская раскадровка рисованного фильма. М., 1960.
49. Сивоконь Е.Я. Если вы любите мультипликацию. Из творческого опыта режиссера, К.: Мистецтво, 1985.
50. Смолянов Г.Г. Кукольный персонаж на съемочной площадке. Учебное пособие. М.: ВГИК, 1984.
51. Смолянов Г.Г. Изобразительное решение персонажа кукольных фильмов. Диссертация. М.: ВГИК, 1984.
52. Смолянов Г.Г. Анатомия и создание образа персонажа в анимационном фильме. Учебное пособие. М.:ВГИК, 2005.
53. Сны и реальность Александра Петрова. Материалы к персональной выставке. Сост. И.Ландер, А.Петров, С.Ким. М.: Музей кино, 2002.
54. Солодчук В.И. Создание анимационного фильма с помощью компьютера. М.: Издательство института психотерапии, 2002.
55. Тумеля М. [Все, что вы хотели знать о фазовке, но стеснялись спросить](#). М., 1998.
56. Фролов М.И. Учимся анимации на компьютере. Самоучитель для детей и родителей. М.: Лаборатория Базовых Знаний, 2002.
57. Халас Д., Уайтекер Г. [Тайминг в анимации](#). Пер. с англ. Ф.Хитрук. М.: Магазин Искусства, 2000.
58. Халатов И.В. Мы снимаем мультфильмы. М.: Молодая гвардия, 1986.
59. Художники советского мультфильма. Сост. А.Волков. М.: Советский художник, 1978.
60. Цехановский М. Дыхание воли. Дневники М. Цехановского.// Киноведческие записки. № 54, 55, 57.
61. Шафранюк В.А. Понятие о куклах-актерах и традиционные заблуждения. М.: Стелс, 2001.
62. Эйзенштейн С.М. Дисней.// Метод. Том 2.М.: Музей Кино, Эйзенштейн-центр, 2002.
63. Энциклопедия отечественной мультипликации. Сост. С.Капков. М.: Алгоритм, 2006.

4 Дополнительные материалы

Фильмы для просмотра

1. [Вокруг кабинки](#), реж. Э.Рейно
2. [Бедный Пьеро](#), реж. Э.Рейно
3. [Путешествие на Луну](#), реж. Ж.Мильес
4. [Электрический отель](#), реж. С. де Шомон
5. [Фантасмагория](#), реж. Э.Коль
6. [Кот Феликс](#), реж. О. Мессмер
7. [Алиса в стране чудес](#), реж. К.Джероними
8. [Бетти Буп: Белоснежка](#), реж. Д.Флейшер
9. [Пароходик Вилли](#), реж. У.Дисней
10. [Танец скелетов](#), реж. У.Дисней
11. [Цветы и деревья](#), реж. Б.Гиллет
12. [Белоснежка и семь гномов](#), студия Уолта Диснея
13. [Фантазия](#), Студия Уолта Диснея
14. [Суррогат](#), реж. Д.Вукотич
15. [Точки](#), реж. Н.Макларен
16. [Соседи](#), реж. Н.Макларен
17. [Улица](#), реж. К. Лиф
18. [Замок из песка](#), реж. К. Хоедеман
19. [Прекрасная Люканида](#), реж. В. Старевич
20. [Роман о лисе](#), реж. В. Старевич
21. [Межпланетная революция](#), реж. Н.Ходатаев
22. [Советские игрушки](#), реж. Д.Вертов
23. [Черное и белое](#), реж. И.Иванов-Вано
24. [Конек-горбунок](#), реж. И. Иванов-Вано
25. [Снежная королева](#), реж. Л.Атаманов
26. [История одного преступления](#), реж. Ф.Хитрук
27. [Бременские музыканты](#), реж. И.Ковалевская
28. [Ну, погоди!](#), реж. В. Котеночкин
29. [Стеклянная гармоника](#), реж. А. Хржановский
30. [Ежик в тумане](#), реж. Ю.Норштейн
31. [Кролик-крестоносец](#), реж. Д.Уорд
32. [Мой сосед Тоторо](#), реж. Х.Миадзаки
33. [Могила светлячков](#), реж. И.Такахата
34. [Собака-охранник](#), реж. Б.Плимптон
35. [Трио из Бельвилля](#), реж. С.Шоме
36. [Тайна Келлс](#), реж. Т.Мур
37. [Песнь моря](#), реж. Т.Мур

План-сетка краевой профильной смены «МультМастер» 10.08.2021 - 23.08.2021



УТВЕРЖДАЮ:
 Генеральный директор
 Крюков Ю. А. КИВР Созвездие
 Волостникова А. Е.
 2020 г.

10.08., вторник, День 1	11.08., среда День 2	12.08., четверг День 3	13.08., пятница День 4	14.08., суббота День 5	15.08., воскресенье День 6	16.08., понедельник День 7
09:00 - Завтрак 09:00 – Засед участников/ Расселение/ Игры на знакомство 13:30 – Обед 14:00 – Проведение инструктажей 15:00 – Экскурсия по центру 16:30 – Подник 17:20 – Игры на знакомства 19:00 – Ужин 20:00 – Открытие проектов 21:00 – Второй ужин 21:15 – Огонек знакомств 22:15 – Подготовка ко сну 23:00 – Отбой	08:00 – Подъём 08:30 – Зарядка 09:00 – Завтрак 09:30 – Час-пик 10:00 – Веревочный курс 12:00- Отрядная деятельность 13:30 – Обед 14:00 – Тихий час 15:00 – Обр. блок 16:30 – Подник 17:00 – Подготовка к ВС/Украшение отрядного пространства 18:00 – Выбор роли 19:00 – Ужин 20:00 – «Большие гонки» 21:00 – Второй ужин 21:15 – Развлекательный комплек 22:10 – Орг. Сбор 22:20 – Подготовка ко сну 23:00 – Отбой	08:30 – Подъём 09:15 – Зарядка 09:30 – Завтрак 10:00 – Час-пик 10:30 – Распределение в Цеха 13:30 – Обед 14:00 – Тихий час 15:00 – Цех 16:30 – Подник 17:00 – Цех 19:00 – Ужин 20:00 – «Давайте знакомиться!» 21:00 – Второй ужин 21:15 – Огонек орг. периода 22:10 – Орг. Сбор 22:20 – Подготовка ко сну 23:00 – Отбой	08:00 – Подъём 08:30 – Зарядка 08:45 – Завтрак 09:15 – Цех 12:00 – Локации 13:30 – Обед 14:00 – Тихий час 15:00 – Цех 16:30 – Подник 17:00 – Цех 19:00 – Ужин 19:30 – Презентация отрядного места 20:00 – «Телемикс» 21:00 – Второй ужин 21:15 – Развлекательный комплек 22:10 – Орг. Сбор 22:20 – Подготовка ко сну 23:00 – Отбой	08:00 – Подъём 08:30 – Зарядка 08:45 – Завтрак 09:15 – Цех 12:00 – Локации 13:30 – Обед 14:00 – Тихий час 15:00 – Цех 16:30 – Подник 17:00 – Цех 19:00 – Ужин 20:00- Фестиваль Визитка 1 игра 20:45 – Второй ужин 21:00 – Фестиваль Визитка 2 игра 22:10 – Орг. Сбор 22:20 – Подготовка ко сну 23:00 – Отбой	08:00 – Подъём 08:30 – Зарядка 08:45 – Завтрак 09:15 – Цех 12:00 – Локации 13:30 – Обед 14:00 – Тихий час 15:00 – Цех 16:30 – Подник 17:00 – Цех 19:00 – Ужин 20:00 – «Танцы» 21:00 – Второй ужин 21:15 – Развлекательный комплек 22:10 – Орг. Сбор 22:20 – Подготовка ко сну 23:00 – Отбой	08:00 – Подъём 08:30 – Зарядка 08:45 – Завтрак 09:15 – Цех 12:00 – Локации 13:30 – Обед 14:00 – Тихий час 15:00 – Цех 16:30 – Подник 17:00 – Цех 19:00 – Ужин 20:00 – Фриатлон 21:00 – Второй ужин 21:15 – Тематический огонёк 22:10 – Орг. Сбор 22:20 – Подготовка ко сну 23:00 – Отбой

17.08., вторник День 8	18.08., среда День 9	19.08., четверг День 10	20.08., пятница День 11	21.08., суббота День 12	22.08., воскресенье День 13	23.08., понедельник День 14
08:00 – Подъём 08:30 – Зарядка 08:45 – Завтрак 09:15 – Цех 12:00 – Локации 13:30 – Обед 14:00 – Тихий час 15:00 – Цех 16:30 – Подлник 17:00 – Цех 19:00 – Ужин 19:30 – «Промопоказ Трейлер» 20:30 – Второй ужин 21:00 – Развлекательный комплекс 22:10 – Орг. Сбор 22:20 – Подготовка ко сну 23:00 – Отбой	08:00 – Подъём 08:30 – Зарядка 09:00 – Завтрак 09:30 – Час-пик 10:00 – Разбор Промопоказа 13:30 – Обед 14:00 – Тихий час 15:00 – Подготовка к съёмкам 16:30 – Подлник 17:00 – Подготовка к ВС 19:00 – Ужин 20:00 – Концерт «Stand up» 21:00 – Второй ужин 21:15 – Развлекательный комплекс 22:10 – Орг. Сбор 22:20 – Подготовка ко сну 23:00 – Отбой	08:00 – Подъём 08:30 – Зарядка 08:45 – Завтрак 09:15 – Цех 13:30 – Обед 14:00 – Тихий час 15:00 – Цех 16:30 – Подлник 17:00 – Подготовка к ВС 18:00 – Репетиция 19:00 – Ужин 20:00 – «Евровидение» 21:00 – Второй ужин 21:15 – Тематический огонек 22:10 – Орг. Сбор 22:20 – Подготовка ко сну 23:00 – Отбой	08:00 – Подъём 08:30 – Зарядка 08:45 – Завтрак 09:15 – Цех 12:00 – Локации 13:30 – Обед 14:00 – Тихий час 15:00 – Цех 16:30 – Подлник 17:00 – Цех 19:00 – Ужин 20:00 – Концерт команды «Культурный город» 21:00 – Второй ужин 21:15 – Развлекательный комплекс 22:10 – Орг. Сбор 22:20 – Подготовка ко сну 23:00 – Отбой	08:00 – Подъём 08:30 – Зарядка 08:45 – Завтрак 09:15 – Цех 12:00 – Локации 13:30 – Обед 14:00 – Тихий час 15:00 – Цех 16:30 – Подлник 17:30 – Музыкальное домашнее задание 19:00 – Ужин 20:00 – Музыкальное домашнее задание 21:00 – Второй ужин 21:15 – Развлекательный комплекс 22:10 – Орг. Сбор 22:20 – Подготовка ко сну 23:00 – Отбой	08:00 – Подъём 08:30 – Зарядка 08:45 – Завтрак 09:15 – Подготовка к БФМ 12:00 – Локации 13:30 – Обед 14:00 – Тихий час 15:00 – Выезд на БФМ 16:30 – Подлник 17:00 – Турнир по настольным играм 19:00 – Ужин 20:00 – Развлекательный комплекс 21:00 – Второй ужин 21:15 – Закладочный огонек 22:10 – Орг. Сбор 22:20 – Подготовка ко сну 23:00 – Отбой	08:00 – Подъём 08:30 – Зарядка 08:45 – операции «Нас здесь не было» 13:30 – Обед 14:00 – Отъезд

СОГЛАСОВАНО:

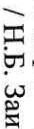
Начальник отдела разработки и реализации проектов

 / В.С. Соболева

Начальник медицинской части

 / Ю.Е. Федотова

Заместитель генерального директора - начальник комплекса «Созвездие»

 / Н.Б. Зайка

Заместитель генерального директора по образовательной деятельности и связям с общественностью

 / Е.В. Буглакова

Заместитель генерального директора начальник физического оздоровительного комплекса

 / С.С. Коленди