

**Муниципальное бюджетное учреждение дополнительного образования «Центр
эстетического воспитания и образования детей
(Детская школа искусств)» г. Кингисеппа**

РАССМОТРЕНА: на заседании
педагогического совета протокол от
27.08.2024 г. № 7

УТВЕРЖДЕНА: приказом МБУ ДО
«ЦЭВ и ОД(ДШИ)» от 30.08.2024 г.
№15

**Дополнительная общеразвивающая программа
социально-гуманитарной направленности**

«АНИМАЦИЯ»

Срок реализации 2 года

Разработчик Козлова Наталья Егоровна,
педагог дополнительного образования

г. Кингисепп 2024г.

Структура программы

I. Пояснительная записка

- *Характеристика дополнительной образовательной программы, его место и роль в образовательном процессе;*
- *Срок реализации дополнительной образовательной программы;*
- *Объем учебного времени, предусмотренный учебным планом образовательного учреждения на реализацию дополнительной образовательной программы;*
- *Форма проведения учебных аудиторных занятий;*
- *Цели и задачи дополнительной образовательной программы;*
- *Обоснование структуры программы дополнительной образовательной программы;*
- *Методы обучения;*
- *Описание материально-технических условий реализации учебного предмета;*

II. Содержание дополнительной образовательной программы

- *Учебно-тематический план;*
- *Годовые требования. Содержание разделов и тем;*

III. Требования к уровню подготовки обучающихся

IV. Формы и методы контроля, система оценок

- *Аттестация: цели, виды, форма, содержание;*
- *Критерии оценки;*

V. Методическое обеспечение учебного процесса

VI. Список литературы и средств обучения

- *Список методической литературы;*
- *Список учебной литературы;*
- *Средства обучения*

І. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Характеристика учебного предмета, его место и роль в образовательном процессе

Дополнительная общеразвивающая программа социально-гуманитарной направленности

«Анимация» разработана на основе:

- Федерального закона от 29 декабря 2012 года № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»,
- Концепции развития дополнительного образования детей до 2030 года, утверждена распоряжением Правительства Российской Федерации от 31 марта 2022 г. N 678-р
- Постановления главного государственного санитарного врача РФ от 28 сентября 2020г. № 28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодёжи»
- Приказа Министерства просвещения Российской Федерации от 27 июля 2022 года №629 «Порядок организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным образовательным программам»
- Приказа Министерства просвещения Российской Федерации от 03.09.2019 № 467 «Об утверждении Целевой модели развития региональных систем дополнительного образования детей»;
- Регионального проекта «Успех каждого ребенка» национального проекта «Образование»;
- Письма Министерства просвещения России от 27.03.2023 № 06-545 «О направлении информации» (вместе с «Информационно-методическим письмом об организации в соответствии с Законом о социальном заказе реализации дополнительных общеобразовательных программ»;
- Порядка осуществления образовательной деятельности образовательными организациями дополнительного образования детей со специальными наименованиями «детская школа искусств», «детская музыкальная школа», «детская хоровая школа», «детская художественная школа», «детская хореографическая школа», «детская цирковая школа», «детская школа художественных ремёсел». Приказ Минкультуры РФ от 02.06.2021 №754.
- Устава МБУ ДО «Центр эстетического воспитания и образования детей» (утверждён постановлением администрации МО «Кингисеппский муниципальный район» Ленинградской области от 15.12.2015 года № 2756, с изменениями от 21.06 2021 №1383 Постановлением администрации МО «Кингисеппский муниципальный район» Ленинградской области «О внесении изменений в Устав МБУ ДО «ЦЭВиОД (ДШИ)», с изменениями, согласно приложению к постановлению администрации МО «Кингисеппский муниципальный район» от 14.04.2023 № 1055
- Основной образовательной программы МБУ ДО «Центр эстетического воспитания и образования детей (ДШИ)».

Анимация предоставляет большие возможности для развития творческих способностей, сочетая теоретические и практические занятия, результатом которых является реальный продукт самостоятельного творческого труда детей. В процессе создания анимационного фильма у детей развиваются сенсомоторные качества, связанные с действиями руки ребенка, обеспечивающие быстрое и точное усвоение

технических приемов в различных видах деятельности, восприятие пропорций, особенностей объемной и плоской формы, характера линий, пространственных отношений; цвета, ритма, движения.

Посредством анимации ребенок выражает свои эмоции на всех этапах создания анимационного фильма. В анимации отражается окружающий мир: природа, общественная жизнь, окружающая действительность, через призму детского восприятия и воображения.

Особенностью программы является включение в содержание программы разнообразных видов изобразительной (рисование, лепка, конструирование, изготовление кукол из различных материалов и т.д.) и технической (освоение различных техник съемки, работа с фото, - видео, - аудио аппаратурой) деятельности; применение системно-деятельного подхода, при подаче как теоретического, так и практического материала, с обязательной демонстрацией анимационных фильмов, а также практической деятельности по созданию анимационных фильмов; организация социально значимой практической деятельности (участие в социальных мероприятиях, конкурсах).

Программа способствует более разностороннему раскрытию индивидуальных способностей воспитанника, развитию социальных способностей для адаптации в окружающем мире.

Анимация – это своего рода сводный курс общеобразовательных знаний. Занятия способствуют расширению кругозора учащихся, повышению эмоциональной культуры, культуры мышления, формированию убеждения и идеалов. Обучающиеся приобретают опыт работы с информационными объектами, с помощью которых осуществляется видеосъемка и проводится монтаж отснятого материала с использованием возможностей специальных компьютерных инструментов.

Срок реализации учебного предмета

Срок реализации дополнительной образовательной программы социально-гуманитарной направленности «Анимация» для детей в возрасте с 9 до 15 лет, составляет 2 года.

Язык преподавания – русский.

Форма обучения по программе – очная.

Формы проведения занятий: аудиторные, внеаудиторные (самостоятельные).

Продолжительность учебных занятий составляет 36 недель в году.

Объем учебного времени, предусмотренный учебным планом образовательного учреждения на реализацию учебного предмета

Общая трудоемкость дополнительной образовательной программы социально-гуманитарной направленности «Анимация» при 2-летнем сроке обучения составляет 792 часа. Из них: 198 часов – аудиторные занятия, 99 часов - самостоятельная работа.

Форма проведения учебных занятий

Продолжительность занятия - 40 минут (1 академический час). Основной формой учебной работы является урок.

Режим занятий: недельную учебную нагрузку составляют 11 часов аудиторных занятий. Между занятиями предусматривается перерыв 10 минут.

Формы работы: групповые и мелкогрупповые занятия (от 4 до 5 человек).

Цели и задачи учебного предмета

Цель программы - творческое развитие ребенка через приобщение к миру анимации и создание анимационных фильмов.

Задачи программы:

- *обучающие:*
 - познакомить с основными сведениями по истории, теории и практике анимации, а также с основными техниками и способами создания анимационных фильмов;
 - научить разработке и изготовлению персонажей, фонов и декораций;
 - сформировать технические навыки работы с оборудованием: установка освещения, съёмка кадров, озвучивание, монтаж и сведение видео- и звукорядов.
- *развивающие:*
 - формировать мотивацию активного участия в творческой деятельности;
 - развивать художественно-эстетический вкус, фантазию, изобретательность, логическое мышление и пространственное воображение;
 - развивать умения планирования и оценки самооценки выполненной работы по предложенным критериям;
 - развивать мелкую моторику рук, глазомер;
- *воспитательные:*
 - формировать опыт взаимоотношений среди учащихся, готовности к взаимодействию и сотрудничеству;
 - содействовать воспитанию нравственной, творческой личности, способной к самосовершенствованию, стремящейся к правде, добру, красоте;
 - формировать у детей установку на позитивную социальную деятельность в информационном обществе;
 - воспитывать интерес к лучшим образцам мультипликации и желание к самостоятельному творчеству.
-

Обоснование структуры программы

Программа содержит следующие разделы:

- сведения о затратах учебного времени, предусмотренного на освоение учебного предмета;
- распределение учебного материала по годам обучения;
- описание дидактических единиц учебного предмета;
- требования к уровню подготовки обучающихся;
- формы и методы контроля, система оценок;
- методическое обеспечение учебного процесса.

В соответствии с данными направлениями строится основной раздел программы «Содержание учебного предмета».

Методы обучения

Для воспитания и развития навыков творческой работы учащихся в учебном процессе применяются следующие основные методы:

1. объяснительно-иллюстративные (демонстрация методических пособий, иллюстраций);
2. частично-поисковые (выполнение вариативных заданий);
3. творческие (творческие задания, участие детей в проектах, конкурсах);
4. исследовательские (исследование свойств бумаги, красок, а также возможностей других материалов).

Предложенный в настоящей программе тематический ряд заданий носит рекомендательный характер, что дает возможность педагогу творчески подойти к преподаванию учебного предмета, применять разработанные им методики. Применение различных методов и форм (теоретических и практических занятий, самостоятельной работы по сбору натурального материала и т.п.) должно четко укладываться в схему поэтапного ведения работы. Итогом каждой пройденной темы становится анимационный фильм.

Описание материально-технических условий реализации учебного предмета

Образовательный процесс по программе «Анимация» обеспечен:

1. ***Кабинет с возможностью затемнения***, удовлетворяющий санитарно-гигиеническим требованиям, для занятий группы 14 человек (парты, стулья, шкафы и стеллажи для хранения методических и наглядных материалов).
2. ***Техническое оснащение:***
 - экран;
 - проектор;
 - колонки;
 - компьютеры (ноутбуки);
 - мультстанок для создания мультфильмов методом бумажной и пластилиновой перекладки;
 - мультстанок для кукольной анимации;
 - штатив;
 - фотокамера (веб-камера);
 - система освещения;
 - микрофоны;
 - многофункциональное устройство черно-белое, цветное;
 - световые планшеты.
3. ***Материалы для изготовления персонажей, фонов, декораций:***
 - пластилин цветной и белый;
 - бумага разных видов (цветная односторонняя, цветная двусторонняя, гофрированная, бархатная) и формата (А3, А4);
 - картон разных видов (белый, цветной, гофрированный, фольгированный) и формата (А3, А4);

- папки, конверты, коробочки для хранения материалов;
- клей ПВА;
- самозатвердевающая глина;
- ткани разных цветов и фактуры;
- краски гуашевые, акварельные, масляные;
- карандаши, мелки;
- нетрадиционные материалы (пластиковые формы от конфет, коробки, фантики, диски, крышки, цветные лоскутки и нитки, пуговицы, лампочки и др.);
- природный материал (шишки, жёлуди, листья, мох, ветки, причудливые деревяшки, сухие цветы и т. д.);
- сыпучие материалы (песок, соль, манка, пшено, греча, кофе, чай и т.д.);
- салфетки и бумажные полотенца.

4. Инструменты для изготовления персонажей, фонов, декораций:

- стеки для пластилина и глины;
- доски для лепки;
- ножницы;
- кисти натуральные и синтетические различных размеров;
- клейкая бумажная лента;
- скотч.

5. Дидактическое оснащение:

- библиотечный фонд укомплектовывается печатными, электронными изданиями;
- учебно-методической литературой в области изобразительного искусства.
- схемы движения объектов;
- схемы создания персонажей, фонов, фоновых объектов, декораций.
- видеоматериалы;
- аудиоматериалы;
- учебно-методические таблицы;
- учебно-методические пособия по декоративно-прикладному искусству;
- стихи и сказки к разным темам;
- настольная игра для создания сценария “Образно говоря”

6. Программное обеспечение

- Paint,
- Adobe Photoshop,
- Adobe Premier Pro,
- Synfig Studio,
- Dragon Frame.

II. СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОГО ПРЕДМЕТА

Содержание дополнительной образовательной программы социально-гуманитарной направленности «Анимация» построено с учетом возрастных

особенностей детей, а также с учетом особенностей развития их пространственного мышления; включает теоретическую и практическую части.

Содержание программы знакомит учащихся с разными техниками анимации и предоставляет возможность каждому обучающемуся обрести практический опыт по созданию своего собственного мультфильма

Программа состоит из **четырёх разделов**: «Основы анимации», «Анимационные технологии», «Проектная деятельность», «Работа в материале».

В разделе «Основы анимации» представлены задания, которые ориентированы на субъектный опыт, чувства, результат представления детей о содержании анимационного творчества.

В разделе «Анимационные технологии» дети знакомятся с процессом, этапами, техническими и художественными средствами создания мультфильмов в различных видах анимации (пластилиновой, кукольной, песочной и др.). Это некая проба работы с материалами и оборудованием. Дети учатся работать на специальном оборудовании: съёмочном (камера, штатив), осветительном, осваивают монтажную программ Adobe Premiere PRO и программу создания спецэффектов Adobe After Effect.

В разделе «Проекты» представлены учебные проекты по созданию анимационных фильмов в разных анимационных техниках. В среднем за год реализуется 2-5 проектов.

Раздел «Работа в материале» направлен на расширение знаний о материалах, их свойствах, инструментах и методах, технических приемов работы с ними для развития творческих способностей, фантазии учащихся. Соединение традиционных техник, методов с новыми технологиями позволяет привлечь наибольшее внимание современного школьника к искусству.

По годам обучения содержание обучения структурировано следующим образом.

Первый год обучения включает в себя азы анимации. Особенностью обучения на первом этапе является знакомство детей с лучшими образцами отечественной анимации.

Проводится как работа над сверхкороткими бессюжетными мультфильмами, в которых происходит только одно какое-то интересное движение, так и создание коротких мультфильмов с сюжетом, определенным детьми (с использованием, стихов, басен, коротких рассказов и т.п.). Учащиеся знакомятся с оборудованием – видеокамерой, софитами, штативами – и учатся его правильно устанавливать и использовать.

Второй год обучения. Углубление знаний об анимации и драматургии выражается в том, что дети уже не используют готовые сюжеты и не копируют ранее придуманные техники, а предлагают для съёмки собственные истории и свое видение для их воплощения на экране. Начинается работа над индивидуальными творческими проектами, когда один из учащихся как автор своего анимационного фильма может привлекать других детей на роли оператора, аниматора, монтажера, и одновременно сам может помогать в разных качествах другим воспитанникам осуществлять их собственные проекты.

Обучающиеся знакомятся с технологией записи музыки осваивают технику озвучания мультфильма (микрофоны, монтажные программы).

УЧЕБНЫЙ ПЛАН

№ п/п	Наименование учебных предметов	Распределение по годам обучения	
		1 год	2 год
1	«Основы анимации»	2	2
2	«Анимационные технологии»	2	2
3	«Работа в материале»	2	2
4	«Проектная деятельность»	5	5
	ВСЕГО:	11	11

Учебно-тематический план 1-го года обучения

№	Наименование раздела и темы	Количество часов		
		Всего	Теория	Практика
1. Основы анимации		72	30	42
1.1	Вводное часть.	2	2	-
1.2	История мультипликации.	4	2	2
1.3	Наследие отечественной и зарубежной мультипликации	20	4	16
1.4	Профессии в анимации	2	2	-
1.5	Сюжет и сценарий	44	20	24
2. Анимационные технологии		72	36	36
2.1	Рабочее место аниматора	4	2	2
2.2	Секреты мультипликации	4	2	2
2.3	Техники создания мультфильмов	4	2	2
2.4	Основные этапы создания мультфильма	2	1	1
2.5	Устройства съемки и звукозаписи	28	14	14
2.6	Видеомонтаж	30	15	15
3. Работа в материале		72	22	50
3.1	Экранные образы.	4	2	2
3.2	Мультипликационные персонажи	6	2	4
3.3	Создание персонажей в разных техниках	34	10	24
3.4	Создание декораций	28	8	20
4. Проектная деятельность		180	26	154
4.1	Знакомство с понятием проект	2	2	-

4.2	Мой первый кукольный мультфильм	56	8	48
4.3	Мой первый пластилиновый мультфильм	56	8	48
4.4	Перекладная анимация	56	8	48
4.5	Защита проектов	10	-	10
Всего часов первый год обучения:		396	114	282

Содержание учебного (тематического) плана

1-й год обучения

1. Основы анимации

1.1. Вводное занятие

Теория. Введение в Программу. Инструктаж по технике безопасности.

1.2. История мультипликации. Секреты мультипликации

Теория. Мультипликация или анимация. Знакомство с историей отечественной и зарубежной мультипликации.

Практика. Просмотр и обсуждение мультфильмов и их анализ.

1.3. Наследие отечественной и зарубежной мультипликации

Теория: великие мультипликаторы и их мультфильмы: Ю. Норштейн, Ф. Хитрук, И. Иванов-Вано, С. Котеночкин, А. Татарский, Л. Носырев, Н. Серебряков, Г. Бардин. «Гора самоцветов». Дисней, Ежи Катовски, В. Герш, Д. Вукович, И. Юдович. Мультфильмы студии PIXAR. Японское анимэ: Хаяо Миядзаки.

Практика: просмотр и обсуждение мультфильмов.

1.4. Профессии в анимации

Теория: Профессии в мультипликации: сценарист, режиссер, оператор, аниматор, художник-фазовщик, художник-компоновщик, актер, монтажер, композитор и т.д. Их роль в создании мультфильмов

1.5. Сюжет и сценарий

Теория. Что такое сюжет, сценарий. Драматургия. Виды сценариев. Правила написания сценария

Практика. Упражнения по написанию сценария. Игры «Чепуха», «Создай свой финал» и другие. Конкурс на лучший сценарий мультфильма.

2. Анимационные технологии

2.1. Рабочее место аниматора

Теория. Мультистанок, его возможности для плоскостной съёмки мультфильмов. Слои. Камера, ее расположение, фиксация. Осветительные приборы. Программа DragonFrame.

Практика. Упражнения «Колобок» и «Мячик»

2.2. Секреты мультипликации

Теория. История и секреты мультипликации. Знакомство с профессией мультипликатора.

Практика. Просмотр и обсуждение мультфильмов и их анализ.

2.3. Техники создания мультфильмов

Теория. «Живые картинки». Различные техники создания мультфильмов: рисованные, кукольные, пластилиновые и пр.

Практика. Создание рисованного мини мультфильма с помощью блокнота.

2.4. Основные этапы создания мультфильма

Теория. Основные этапы съёмки и порядок организации процесса. Разработка сюжета, сценария, ключевые сцены, переходы, создание персонажей для съёмки, сцены, основы композиции, съёмка кадров, планирование диалогов и речи озвучивание, титры, длительность кадров, монтаж.

Практика. Составить план работы над мультфильмом по заданной теме.

2.5. Устройства для съёмки и звукозаписи

Теория. Цифровые устройства для съёмки, установка и настройка. Штатив. Основные правила съёмки. Устройство звукозаписи.

Практика. Работа с фотоаппаратом, микрофоном.

2.6. Видеомонтаж

Теория. Элементы программы, перенос кадров, сохранение, элементы проекта. Видео и звуковые потоки, просмотр кадров, установка длительности кадров.

Практика. Работа в программе видеомонтажа.

3. Работа в материале

3.1 Экранные образы.

Теория: Просмотр анимационных фильмов, беседа о любимых мультфильмах и их героях.

Практика: Пересказ сюжета запомнившегося мультфильма. Представление «Я в роли героя мультфильма».

3.2. Мультипликационные персонажи

Теория: понятие «Референс». Наиболее распространённые материалы, из которых можно сделать мультфильм: пластилин, краски, бумага и т.д. Знакомство с понятиями

«композиция», «пропорция», «сочетание цвета», сбор наглядного материала о внешнем виде персонажа. Способы передачи эмоций персонажа в мультфильме.

Практика: Создание персонажей к будущим мультфильмам. Поиск референсов.

- *Стартовый:* нарисовать готового персонажа с помощью референса.
- *Основной, углубленный:* придумать и нарисовать своего персонажа.

3.3. Создание персонажей в разных техниках

Теория: Определение этапов и материалов, необходимых в изготовлении персонажей. Знакомство с инструментами и приспособлениями для обработки материалов.

Практика: Изготовление персонажей для мультфильмов

3.4. Создание декораций.

Теория: Определение этапов и материалов, необходимых в изготовлении декораций. Выбор необходимых инструментов и приспособлений для обработки материалов. Использование подручных материалов в изготовлении декораций.

Практика: Изготовление декораций для мультфильма

4. Проектная деятельность

4.1. Знакомство с понятием проект.

Теория: что такое проект? чем проект отличается от создания мультфильмов. Примерные темы проектов по мультипликации. Знакомство с проектами по мультипликации.

Практика: деловая игра по проектированию.

4.2. Кукольная анимация

Теория: 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.

4.3. Пластилиновая мультипликация

Теория: Понятие «пластилиновая анимация». Особенности техники. Просмотр 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.

4.4. Перекладная мультипликация

Теория: 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 мультэтюдов разными средствами. Съёмка, монтаж, подбор музыки.

4.5. Защита проектов

Практика: совместный просмотр мультфильмов. Обсуждение, анализ выполненных работ. Промежуточная аттестация.

Учебно-тематический план 2-го года обучения

№	Наименование раздела и темы	Количество часов		
		Всего	Теория	Практика
1. Основы анимации		72	27	45
1.1	Вводное часть.	2	2	
1.2	Наследие отечественной и зарубежной мультипликации	20	2	18
1.3	Мышление картинками. Комиксы	4	1	3
1.4	Сценарий	40	20	20
1.5	Сверхзадача в анимации.	6	2	4
2. Анимационные технологии		72	28	44
2.1	Техники создания мультфильмов	4	2	2
2.2	Технология съёмочного процесса.	30	14	16
2.3	Монтаж	24	8	16
2.4	Видеоэффекты	6	2	4
2.5	Обработка звука	8	2	6
3. Работа в материале		72	34	38
3.1	Экранные образы	4	2	2
3.2	Нетрадиционные техники лепки	22	10	12
3.3	Нетрадиционные техники рисования и аппликации	24	12	12
3.4	Создание декораций из подручных средств.	22	10	12
4. Проектная деятельность		180	20	160
4.1	Предметная анимация	40	4	36
4.2	Рисованная анимация	40	4	36
4.3	Плоскостная анимация	40	4	36
4.4	Проект мультфильма в свободной технике	52	8	44
4.5	Защита проектов	8	-	8

Всего часов первый год обучения:	396	109	287
---	------------	------------	------------

1. Основы анимации

1.1. Вводное часть.

Теория: техника безопасности. Правила поведения в кабинете. Правила работы с компьютером.

1.2. Наследие отечественной и зарубежной мультипликации

Теория: великие мультипликаторы и их мультфильмы: Эмиль Рено, Уолт Дисней, Теодор Гейзел, Джозеф Барбер, Уильям Ханн, Владислав Старевич, Вячеслав Котёночкин, Светозар Русаков, Юрий Норштейн, Лотта Райнигер, Оскар Фишингер, Александр Алексеев, Александр Петров, Александр Татарский

Практика: просмотр и обсуждение мультфильмов.

1.3. Сценарий

Теория: Композиция литературного сценария и требования к нему.

Практика: Работа над собственным сценарием

1.5. Сверхзадача в анимации.

Теория: «Сверхзадача» и её роли в создании фильма.

Практика: упражнение на выявлении сверхзадачи в различных литературных произведениях, короткометражных фильмах, мультфильмах.

2. Анимационные технологии

2.1. Техники создания мультфильмов

Теория: Знакомство с разновидностями мультипликации.

Практика: Создание мульт-этюдов в 7 техниках.

2.2. Технология съёмочного процесса.

Теория: Понятие композиция кадра. Сравнение видеокадра и фотокадра. Уравновешенность композиции.

Практика: Просмотр фотографий и видеоизображений. Создание композиций из предметов, создание композиций с живыми объектами. Анализ отснятого материала. Конкурс на лучшую композицию кадра.

2.3. Монтаж.

Теория: Знакомство с принципами монтажа

Практика: Просмотр мультфильмов с точки зрения монтажа, их анализ.

2.5. Видеоэффекты

Теория: Знакомство с основными эффектами в программе Adobe premiere pro. Понятие «Postproduktion».

Практика: Работа с различными эффектами (микшер, кадр в кадре, наложение фона при съёмке на хромакее, цветокоррекционные эффекты и др.).

2.6. Обработка звука

Теория: Особенности озвучивания диалогов в мультфильме, записи дикторского текста, записи голоса вокалиста, записи шумов.

Практика: Упражнения на запись голоса, музыки, шумов. Создание шумов из подручных материалов (например, запись шагов по снегу при помощи крахмала, запись шума дождя при помощи целлофанового пакета).

3. Работа в материале

3.1. Экранные образы.

Теория: Отработка мимики, движений, поведения персонажа.

Практика: Представление экранного образа своего персонажа.

3.2. Нетрадиционные техники лепки.

Теория: Знакомство с нетрадиционными техниками лепки

Практика: Отработка навыков лепки в нетрадиционных техниках: лепки из кругов (пластилиновая мозаика), лепка при помощи шприца. Экспериментирование с пластилином.

3.3. Нетрадиционные техники рисования и аппликации

Теория: Знакомство с нетрадиционными техниками рисования и аппликации (Рисование на песке. Кофейная анимация. Анимация с помощью различных круп и т.п.)

Практика: Отработка навыков рисования и аппликации в нетрадиционных техниках

3.4. Создание декораций из подручных средств.

Теория: Использование подручных материалов (посуда, украшения, пластиковая посуда и т.п.)

Практика: Изготовление декораций для мультфильма

4. Проектная деятельность

4.1. Предметная анимация

Теория: Понятие «предметная анимация». Особенности техники.

Практика: обсуждение и написание сценария, раскадровка, создание героев и фонов, съёмка, монтаж, озвучивание в технике предметная анимация.

4.2. Рисованная анимация

Теория: Понятия «рисованная анимация». Особенности техники.

Практика: выбор сюжета и сценария для мультфильма, обсуждение сценария и героев, написание сюжета, изготовление титров и мультэтюдов в рисованной

технике. Покадровая съемка, монтаж, подбор музыки. Анализ проделанной работы, работа над ошибками.

4.3. Плоскостная анимация

Теория: Техники плоскостной анимации (рисованная, перекладка, сыпучие материалы, барельеф и пр.).

Практика: Создания мультфильма в техники плоскостной анимации.

4.4. Защита проектов

Практика: совместный просмотр мультфильмов. Обсуждение, анализ выполненных работ. Промежуточная аттестация.

III. Требования к уровню подготовки обучающихся

Освоение предметных знаний и умений

По завершению первого года обучения по программе «Анимация» учащиеся знают:

- виды мультфильмов (по жанру, по метражу, по технике исполнения);
- этапы создания мультфильма;
- название и назначение инструментов и материалов, используемых для создания персонажей, фонов, декораций;
- название и назначение технического оборудования: видеокамера, штатив, монтажный стол, монтажная программа;
- возможности применения различных видов изобразительного и декоративного творчества в анимации: рисунок, лепка, шитьё, природный и другие материалы.

учащиеся умеют:

- изготавливать персонажей мультфильмов из пластилина, ткани, бумаги и т.п.;
- устанавливать штатив с видеокамерой, проводить съемку под наблюдением педагога; применять различные виды изобразительного и декоративного творчества (рисунок,
- лепка, шитьё, природный и другие материалы) для изготовления фонов, декораций;
- делать простейшую раскадровку с помощью педагога;
- использовать средства художественной изобразительности: крупность плана, свет и тень;
- озвучивать героев.

По завершению третьего года обучения по программе «Анимация» учащиеся будут знают:

- технологии создания мультипликационных фильмов в технике перекладки,

рисованной анимации;

- профессии, необходимые для создания профессионального мультфильма: сценарист, режиссер, художник-аниматор, оператор съемки, звукооператор, монтажер;
- основные этапы сюжета: экспозиция, завязка, развитие действия, кульминация, развязка;
- отдельные произведения выдающихся мастеров мультипликационного искусства;
- основные инструменты монтажной программы Adobe Premiere PRO;

учащиеся умеют:

- использовать средства художественной изобразительности в кадре: ритм, симметрия, асимметрия, контраст, движение, композиция;
- составлять сценарий к мультипликационному фильму; анимировать героев, озвучивать и делать монтаж мультфильма;
- комбинировать различные приемы работы для достижения поставленной художественно-творческой задачи.

Освоение метапредметных результатов

По окончании программы учащиеся овладеют следующими метапредметными умениями:

- определять порядок действий, планировать этапы своей работы;
- понимать причины своего неуспеха и находить способы выхода из этой ситуации;
- договариваться и приходить к общему решению в совместной трудовой и творческой деятельности;
- задавать вопросы, необходимые для организации собственной деятельности и сотрудничества с партнером;
- презентовать свои проекты;
- оценивать собственные работы и работы одноклассников по предложенным педагогом критериям.

Освоение личностных результатов

По завершению обучения по программе ребенок будет:

- стремиться выражать свои чувства средствами искусства;
- проявлять самостоятельность и ответственность, сопричастность общему делу;

- работать в коллективе, уважительно относиться к труду других, проявлять трудолюбие, выполнять сложную и трудоемкую работу, необходимую для получения творческого результата;
- проявлять творческую активность, участвовать в групповых и индивидуальных проектах, в конкурсных мероприятиях.

IV. ФОРМЫ И МЕТОДЫ КОНТРОЛЯ, СИСТЕМА ОЦЕНОК

Аттестация: цели, виды, форма, содержание

Для отслеживания результативности образовательной деятельности по программе проводятся: входной, текущий и промежуточный контроли.

Входной контроль - оценка стартового уровня образовательных возможностей учащихся проводится в сентябре. Формы входного контроля:

- входная анкета-тест;
- педагогическое наблюдение;
- выполнение практических заданий педагога.

Текущий контроль – оценка уровня и качества освоения основных тем программы. Осуществляется на занятиях для отслеживания уровня освоения учебного материала программы. В качестве средств *текущего контроля* успеваемости используются: контрольные работы;

- устные опросы;
- тестирование;
- просмотры;
- участие фильмов – работ в тематических вечерах, классных концертах, мероприятиях культурно-просветительской, творческой деятельности учреждения.

Текущая аттестация предусматривает оценивание освоения учебного предмета в рамках плановых (текущих) занятий.

Режим *промежуточной аттестации* – 1 раз в полугодие, в форме контрольных уроков. Контрольные уроки проходят в виде просмотров созданных анимационных фильмов.

Контрольные уроки в рамках промежуточной аттестации проводятся в счет аудиторного времени, предусмотренного на предмет. По окончании полугодий по каждому учебному предмету выставляются оценки.

Критерии оценок

Система оценок в рамках промежуточной и итоговой аттестации предполагает

пятибалльную шкалу в абсолютном значении:

«5» - отлично; «4»- хорошо; «3» - удовлетворительно; «2»- неудовлетворительно

Оценивание работ осуществляется по двум направлениям: практическая работа и теоретическая грамотность.

Оценивание предметных результатов обучения:

теоретическая грамотность учащегося.

Оцениваемые параметры	Критерии	Показатели	Степень выраженности оцениваемого качества
1. Теоретические знания (по основным разделам учебно-тематического плана программы)	Соответствие теоретических знаний ребенка программным требованиям	Знает историю возникновения анимации, основы анимации, сценарного мастерства, технологии съёмочного процесса	5 (отлично): учащийся освоил практически весь объем знаний, предусмотренной программой. 4 (хорошо): объем усвоенных знаний составляет более 1/2. 3 (удовлетворительно): объем усвоенных знаний составляет менее 1/2. 2 (неудовлетворительно): учащийся не освоил необходимый объем знаний, предусмотренной программой.
		Знает правила техники безопасной работы со съёмочной аппаратурой, с ножницами и бумагой.	
		Знает правила и приёмы работы, принятых в кино и анимации	
		Знает этапы создания медиапроекта	
2. Владение специальной терминологией	Осмысленность и правильность использования специальной терминологии	Знает названия и назначение съёмочной аппаратуры (штатив, видеокамера, фотокамера, осветительные приборы, chromakey)	5 (отлично): учащийся специальные термины употребляет осознанно и в полном соответствии с их содержанием. 4 (хорошо): сочетает специальную терминологию с бытовой. 3 (удовлетворительно): как правило, избегает употреблять специальные термины. 2 (неудовлетворительно): Учащийся не употребляет специальную терминологию.
		Знает правила пользования съёмочной и осветительной аппаратурой	
		Знает, как правильно сформулировать идею сценария, принятые условные обозначения.	

Оценивание предметных результатов обучения:

теоретическая подготовка учащегося.

Критерии	Наличие четкой сюжетной линии	Завершенность сюжетной линии: логичность, последовательность развития событий	Музыкальное и звуковое оформление	Авторские рисунки	Степень сложности анимации
Оценка «5»	Четкий сюжет	Внятно прослеживается сюжетная линия: Показ –Завязка – Развитие – Кульминация - Развязка	Разнообразие шумов, музыкальные фонов адекватно содержанию фильма.	Персонажи разработаны самостоятельно, имеют яркие индивидуальные черты, узнаваемы.	Движения героев проработаны, не дергаются, имеют плавность. Использована многоплановость
Оценка «4»	Четкий сюжет	Сюжетная линия: (Показ –Завязка – Развитие – Кульминация – Развязка) имеет не точности	Шумы, музыкальный материал однообразен.	Персонажи разработаны самостоятельно, но имеют позаимствованные элементы.	Движения героев проработаны, не дергаются, имеют плавность, скудная многоплановость
Оценка «3»	Сюжет имеет затянутую форму, либо недостаточно оформлен фактами.	Явное отсутствие элементов в сюжетной линии: (Показ –Завязка – Развитие – Кульминация – Развязка)	Разнообразие шумов, музыкальные фонов не адекватно содержанию фильма: либо имеет скудный характер, либо перенасыщен.	Персонажи разработаны не самостоятельно, имеют заимствованные элементы	Движения героев разработаны слабо, «дергаются», не имеют плавности, скудная многоплановость
Оценка «2»	Сюжет отсутствует	Сюжетная линия отсутствует.	Музыкальное и шумовое отсутствует.	Персонажи полностью заимствованы.	Движения героев однообразны, зациклены. Не применяется смена планов.

V. МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ УЧЕНОГО ПРОЦЕССА

Для развития навыков творческой работы учащихся программой предусмотрены методы дифференциации и индивидуализации на различных этапах обучения, что позволяет педагогу полнее учитывать индивидуальные возможности и личностные особенности ребенка, достигать более высоких результатов в обучении и развитии творческих способностей детей младшего школьного возраста.

Применяются следующие средства дифференциации:

- а) разработка заданий различной трудности и объема;
- б) разная мера помощи преподавателя учащимся при выполнении учебных заданий;
- в) вариативность темпа освоения учебного материала;
- г) индивидуальные и дифференцированные домашние задания.

Основной задачей дифференциации и индивидуализации при объяснении материала является формирование умения у учеников применять полученные ранее знания. При этом на этапе освоения нового материала учащимся предлагается воспользоваться ранее полученной информацией.

Учащиеся могут получить разную меру помощи, которую может оказать педагог посредством инструктажа, технических схем, памяток.

Основное время на уроке отводится практической деятельности, поэтому создание творческой атмосферы способствует ее продуктивности.

В процессе освоения программы применяются на 3 вида заданий:

- тренировочные, в которых предлагается работа по образцу, с иллюстрацией, дополнительной конкретизацией. Они используются с целью довести до стандартного уровня первоначальные знания, умения, навыки;
- частично-поисковые, где учащиеся должны самостоятельно выбрать тот или иной известный им способ изображения предметов;
- творческие, для которых характерна новизна формулировки, которую ученик должен осмыслить, самостоятельно определить связь между неизвестным и арсеналом своих знаний, найти способ изображения заданного.

Методические материалы для педагога:

1. Комплексы оздоровительно-профилактических упражнений, предотвращающих и снижающих утомление обучающихся во время занятия.

Организационно-методические материалы:

1. Перспективный план работы педагога на текущий год;
2. Календарно-тематическое планирование учебного материала на учебный год;
3. Отчёт о деятельности педагога за прошедший учебный год.
4. Положения, приказы, информационные письма о проведении мероприятий различного уровня по профилю объединения.
5. Инструкции по охране труда и технике безопасности.

Диагностический инструментарий:

1. Диагностический комплекс для мониторинга процесса и результатов освоения

программы:

- 1.1. Анкета-тест для входной диагностики «Что я знаю о мультфильмах» (первый год обучения).
 - 1.2. Анкета-тест для входной диагностики «Мультфильмы: кто и как их делает» (второй год обучения).
 - 1.3. Анкета-тест для входной диагностики «Я и мультфильмы» (третий год обучения).
 - 1.4. Анкета-тест «Мои успехи» для промежуточной диагностики.
 - 1.5. Рефлексивный лист для итоговой диагностики «Чему я научился за год».
2. Диагностический комплекс для мониторинга результатов проектной деятельности:
- 2.1. Рефлексивный лист ученика;
 - 2.2. Зрительские карты для обсуждения, самооценки или взаимооценки просмотренных мультфильмов с критериями.
3. Анкета для родителей «Удовлетворённость результатами посещения ребёнком занятий объединения»

Рекомендации по организации самостоятельной работы

Для полноценного усвоения программы предусмотрено введение самостоятельной работы. На самостоятельную работу отводится 50% времени от аудиторных занятий, которые выполняются в форме домашних заданий (упражнений к изученным темам, подготовка эскизов, просмотр видеоматериалов, сбора информации по теме), а также возможны экскурсии, участие обучающихся в творческих мероприятиях города и образовательного заведения. Для эффективного выполнения домашней работы все задания выполняются в специальном «Альбоме домашних заданий».

VI. СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ И СРЕДСТВ ОБУЧЕНИЯ

Список методической литературы

1. Анофриков, П.И. Принципы работы детской студии мультипликации: Учебное пособие для тех, кто хочет создать детскую студию мультипликации/ П.И. Анофриков. – Новосибирск: Детская киностудия «Поиск», 2011. – 43с.
2. Арнольди, Э.М. Жизнь и сказки Уолта Диснея. / Э.И. Арнольди. - Л.: Искусство. Ленингр. отделение, 1968. - 211 с.
3. Асенин, С.В. Мир мультфильма: идеи и образы мультипликационного кино социалистических стран. / С.В. Асенин.- М. : Искусство, 1986. - 288 с.
4. Асенин, С.В. Уолт Дисней. Тайны рисованного киномира. / С.В. Асенин. - М. : Искусство, 1995. - 315 с.
5. Бабиченко, Д. Н. Искусство мультипликации. / Д.Н. Бабиченко. - М. : Искусство, 1964.

- 114 с.
6. Бабиченко, Д.Н. Искусство мультипликации. / Д.Н. Бабиченко – М. : Искусство, 1964. – 120 с. – (Библиотека кинолюбителя).
 7. Бартон, К. Как снимают мультфильмы. /К.Бартон; Пер. с англ. - М. : Искусство, 1971. - 85 с. - (Библиотека кинолюбителя).
 8. Беляев, Я. И. Специальные виды мультипликационных съемок. / Я.И. Беляев - М. : Искусство, 1967. – 116 с.
 9. Больгер, Н. Мультстудия «Пластилин»: лепим из пластилина и снимаем мультфильмы своими руками /Н. Больгер, С.Г. Больгер. - М. : Робинс, 2012. – 66с.В мире искусства.
 10. Словарь основных терминов по искусствоведению, эстетике, педагогике и психологии искусства / Сост. Т.К. Каракаш, А.А. Мелик-Пашаев, науч. ред. А.А. Мелик-Пашаев. – М.: Искусство, 2001. – 384 с.
 11. Велинский, Д.В. Технология процесса производства мультфильмов в техниках перекладки: Методическое пособие. / Д.В. Велинский. – Новосибирск: Детская киностудия «Поиск», 2011. - 41 с.
 12. Гинзбург, С.С. Рисованный и кукольный фильм: Очерки развития советской мультипликационной кинематографии. / С.С. Гинзбург. - М. : Искусство, 1957. - 286 с.
 13. Горичева, В.С. Сказку сделаем из глины, теста, снега, пластилина./ В.С. Горичева, М.И. Нагибина. – Ярославль: Академия развития,1998. – 192с.
 14. Запаренко, В.С. Как рисовать мультики. / В.С. Запаренко – СПб. : Фордевинд, 2011. – 128 с. – (Чем заняться в дождь?)
 15. Иванов-Вано, И.П. Кадр за кадром. / И.П. Иванов-Вано - М. : Искусство, 1980. - 239 с.
 16. Иткин, В.В. Как сделать мультфильм интересным [Электронный ресурс] / В.В. Иткин – Режим доступа: <http://www.drawmanga>;
 17. Иткин, В.В. Карманная книга мультжурюриста: Учебное пособие для начинающих мультипликаторов. / В.В. Иткин. – Новосибирск: Детская киностудия «Поиск», 2006. – 21с.
 18. Кино: Энциклопедический словарь. /Гл.ред. С.И. Юткевич. - М. : Советская энциклопедия, 1987. – 838 с.
 19. Красный, Ю.Е. Мультфильм руками детей: Книга для учителя /Ю.Е. Красный, Л.И. Курдюкова. - М. : Просвещение, 1990. – 175 с.
 20. Крыжановский Б.Н. Искусство мультипликации. / Б.Н. Крыжановский. – М.: Искусство, 1984. - 118 с.
 21. Курчевский, В.В. Быль-сказка о карандашах и красках. / В.В.Курчевский. – М. : Педагогика, 1980. – 144с.

22. Курчевский, В.В. Детское мультипликационное кино: Вопросы эстетического и нравственного воспитания. / В.В. Курчевский. – М. : ВГИК, 1988. - 54 с.
23. Курчевский, В.В. Изобразительное решение мультипликационного фильма: О природе гротеска и метафоры: Учеб. пособие. / В.В. Курчевский. - М. : ВГИК, 1986. - 69 с.
24. Лотман, Ю.М. О языке мультипликационных фильмов // Ю.М. Лотман; В кн. Лотман Ю.М. Об искусстве. - СПб.: 1998. - С. 671-674.
25. Мелик-Пашаев, А.А. Ступеньки к творчеству [Электронный ресурс] /А.А. Мелик-Пашаев, З.Н. Новлянская; 2-ое изд. электронное. – М. : Бином. Лаборатория знаний, 2012. – 159 с. – Режим доступа: files.lbz.ru/pdf/cC1091-3-ch.pdf .
26. Мудрость вымысла: Мастера мультипликации о себе и своем искусстве / Сб. ст.; Сост. и авт. вступ. ст. С. Асенин. - М. : Искусство, 1983. - 207 с.
27. Норштейн, Ю. Б. Снег на траве. / Ю.Б. Норштейн; В 2-х т. – М. : Красная площадь, 2012. 624с.
28. Орлов, А. М. Аниматограф и его Анима: Психогенные аспекты экранных технологий./ А.М. Орлов. – М. : ИМПЭТО, 2005. - 384 с.
29. Райт, Д. Э. Анимация от А до Я. От сценария до зрителя / Джин Энн Райт; Пер. с англ. - М. : ГИТР, 2006. - 351 с.
30. Родари, Дж. Грамматика фантазии: Введение в искусство придумывания историй / Джанни Родари. Пер. с итал. Ю.А.Добровольской. - М.: Прогресс, 1978. – 240 с.
31. Романовский, И. И. Масс медиа. Словарь терминов и понятий. / И.И.Романовский. – М.: Изд. Союза журналистов России, 2004. – 480 с.
32. Сазонов, А. П. Изобразительная композиция и режиссерская раскладка рисованного фильма. /А.П. Сазонов; Научн. исслед. каб. из.-декорационного оформления фильма. – М.: Всесоюзный гос. институт кинематографии, 2000 – 86 с.
33. Сазонов, А. П. Персонаж рисованного фильма. /А.П. Сазонов; Научн. исслед. каб. из-декорационного оформления фильма. – М.: Всесоюзный гос. Институт кинематографии, 2004. - 29 с.
34. Сивоконь, Е.Я. Если вы любите мультипликацию: из творческого опыта режиссера/ Е.Я. Сивоконь. – Киев: Мистецтво, 2005. - 148 с.
35. Тихонова, Е. Р. Рекомендации по работе с детьми в студии мультипликации. / Е.Р. Тихонова. - Новосибирск: Детская киностудия «Поиск», 2011. - 59 с.
36. Халатов, Н.В. Мы снимаем мультфильмы. / Н.В. Халатов- М: Молодая гвардия, 1989. - 144 с. - (Мир твоих увлечений).

Список учебной литературы

1. Асенин, С. В. Волшебники экрана: Эстетические проблемы современной

мультипликации. / С.В.Асенин – М. : Искусство, 2004. - 287 с.

2. Баженова, Л.М. Наш друг экран: Пособие для учащихся. / Л.М. Баженова; Вып. 1 (для учащихся 1-2 классов).- М. : Пассим, 1995. - 80 с.
3. Баженова, Л.М. Наш друг экран: Пособие для учащихся. / Л.М.Баженова; Вып. 2 (для учащихся 3-4 классов) - М. : Пассим, 1995. - 80 с.
4. В мире искусства: Словарь основных терминов по искусствоведению, эстетике, педагогике и психологии искусства / Сост. Т. К. Каракаш, А. А. Мелик-Пашаев, науч. ред. А. А. Мелик-Пашаев. – М. : Искусство, 2001. – 384 с.
5. Каранович, А. Г. Мои друзья - куклы. / А.Г. Каранович – М. : Искусство, 2001. - 175 с.

Интернет-источники:

1. Раскадровка: 500 руководств и ресурсов <https://snimifilm.com/post/raskadrovka-500-rukovodstv-i-resursov>
2. 12 принципов анимации <https://blog.parovoz.tv/12-basic-principles-of-animation/>
3. Онлайн-платформа "Анимация и Я" – это место, где каждый может научиться создавать мультфильмы <http://multazbuka.ru/#rec86155157>
4. Мульт-уроки «Как это сделано» <https://mult-uroki.ru>
5. Интернет-сайт Аниматор.ру <https://www animator.ru>
6. Мультфильм своими руками. Инструкция <https://veriochen.livejournal.com/121698.html>
7. Иванов-Вано. Рисованный фильм <https://risfilm.narod.ru>
8. Е. Я. Сивоконь «Если вы любите мультипликацию» <https://esivokon.narod.ru>
9. Ассоциация анимационного кино <https://aakr.ru/about/>
10. Мультстудия <https://www.karusel-tv.ru/announce/10193-multstudiya/series>

Средства обучения

В процессе обучения используются различные методы подачи информации. Выбор метода зависит от содержания занятий, уровня подготовки и опыта учащихся. Освоение материала происходит по «восходящей спирали», то есть периодическое возвращение к определенным темам на более высоком и сложном уровне. Все задания соответствуют по сложности возрасту учащихся.

Программа предусматривает использование различных педагогических технологий, применяемых в системе дополнительного образования: игровые, проектного (или исследовательского) обучения, обучения в сотрудничестве, здоровьесберегающие, информационные (или ИКТ).

Для наиболее успешного выполнения поставленных учебно-воспитательных задач программа представлена двумя разделами:

Теоретический: беседы, дискуссии, просмотр иллюстративного материала и мультипликационных фильмов, экскурсии.

Практический:

- поиск замысла будущего фильма, который должен соответствовать возрасту учащегося;
- написание сценария (рассказа, сказки, стихотворения), отражающего в полной мере развитие литературных способностей учащегося;
- разработка и изготовление персонажей, знакомство с технологическими операциями и способами обработки используемых материалов;
- освоение инновационных технологий (компьютерная графика, приемы и виды кино- и видеосъемки);
- техническая работа, связанная с изготовлением фильма (просмотр фото-, видеоматериала, монтаж);
- звуковое оформление фильма;
- совместный просмотр сюжета или фильма, его обсуждение и анализ, определение дальнейших перспектив работы.

Методы и приемы, используемые педагогом на занятиях, гибко варьируются и зависят от темы занятия, этапа работы, возрастных и индивидуальных особенностей детей:

- словесные: рассказ, пояснение, инструкции, дискуссия с целью проведения сравнительного анализа художественных произведений;
- демонстрационные: ознакомление с иллюстрациями из художественных архивов интернета, показ образцов изделий по разной тематике, наблюдение и сравнительный анализ, изучение авторских эскизов;
- практические: подготовка эскиза работы, технологические приемы подготовки к работе, оформление изделия;
- частично-поисковый: создание собственного замысла изделия, определение технологии его изготовления; поиск наиболее простых и удобных приёмов для передачи изображения; анализ предстоящей работы с определением наиболее рационального использования материалов – варианты решения.

Особое внимание уделено формированию устойчивой познавательной активности к дальнейшему изучению предметной области декоративно-прикладного творчества, и навыков работы с источниками для получения необходимой информации, в том числе иллюстративного содержания.

Входная анкета – тест «Что я знаю о мультфильмах»

Фамилия Имя _____

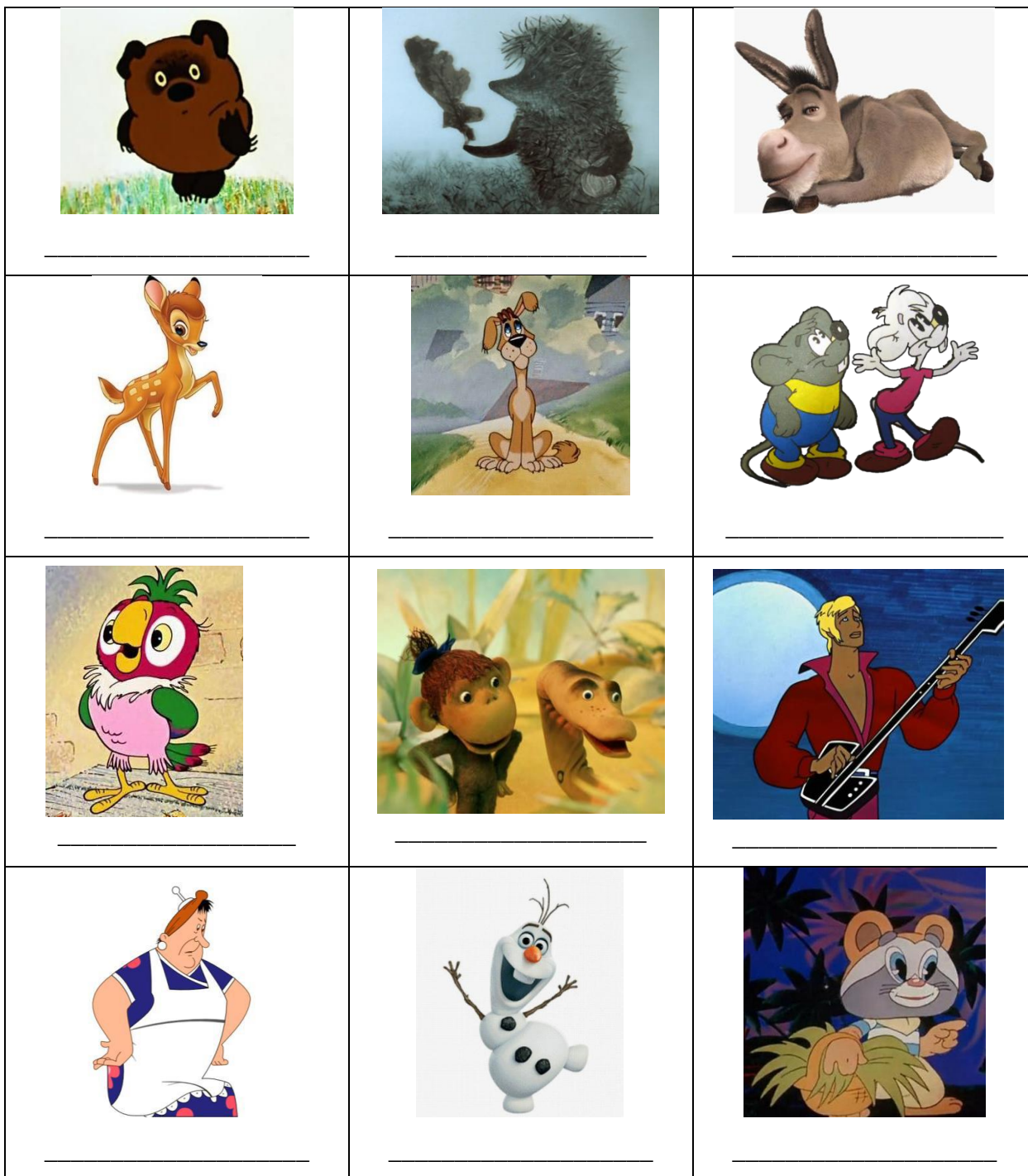
Возраст _____

1. Назови свои любимые мультфильмы: _____

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

а.	«Ежик в тумане»	<i>смотрел</i>	<i>слышал название</i>	<i>не смотрел</i>
б.	«Ну, погоди!»	<i>смотрел</i>	<i>слышал название</i>	<i>не смотрел</i>
в.	«Симпсоны»	<i>смотрел</i>	<i>слышал название</i>	<i>не смотрел</i>
г.	«Гора самоцветов»	<i>смотрел</i>	<i>слышал название</i>	<i>не смотрел</i>
д.	«Кот Леопольд»	<i>смотрел</i>	<i>слышал название</i>	<i>не смотрел</i>
е.	«Холодное сердце»	<i>смотрел</i>	<i>слышал название</i>	<i>не смотрел</i>
ж.	«Варежка»	<i>смотрел</i>	<i>слышал название</i>	<i>не смотрел</i>
з.	«ВАЛЛ-И»	<i>смотрел</i>	<i>слышал название</i>	<i>не смотрел</i>
и.	«Тайна третьей планеты»	<i>смотрел</i>	<i>слышал название</i>	<i>не смотрел</i>
к.	«Том и Джерри»	<i>смотрел</i>	<i>слышал название</i>	<i>не смотрел</i>

3. Определи, из какого мультфильма каждый из героев:



4. Укажи, фразы из каких мультфильмов написаны ниже:

- а. Спокойствие, только спокойствие! _____
- б. Кто ходит в гости по утрам, тот поступает мудро! _____
- в. Мы с тобой одной крови – ты и я. _____
- г. Ребята, давайте жить дружно! _____
- д. Ну, заяц, погоди! _____
- е. Мы строили, строили и, наконец, построили! _____
- ж. Улыбаемся и машем, парни, улыбаемся и машем _____
- з. А где моя котлета?! — Я ее спрятал. Я ее очень хорошо спрятал. Я ее съел!
- _____

- и. Неправильно ты бутерброд ешь... Ты его колбасой кверху держишь, а надо колбасой на язык класть, так вкуснее получится_____
- к. Живу я, как поганка. А мне летать охота!_____

Приложение 2

Входная диагностика
Выявление уровня знаний в области мультипликации
(проводится в сентябре)

ФИО обучающегося _____

1. Теоретическое задание

№ п/п	Вопрос	Варианты ответов
1.	Чем мультфильм отличается от кино? (выбери один правильный ответ)	а) в мультфильме можно создать разные, даже воображаемые, миры, в кино нет б) мультфильм сделан с помощью кадров, сцен, в кино съемка непрерывная в) в мультфильме все персонажи могут разговаривать, в кино оживить персонажи сложно
2.	Из чего можно сделать персонажи к мультфильмам? (несколько вариантов ответов на твой взгляд)	а) из бумаги б) из песка в) из людей г) из стекла д) из ниток е) из пластилина ж) из еды
3	Из чего складывается мультипликационное искусство (зачеркни лишнее)	а) музыка б) литература в) математика г) изобразительное искусство д) актерское мастерство е) компьютерная графика
4	Что должен уметь делать мультипликатор? (обведи несколько правильных ответов)	а) слушать и слышать б) наблюдать в) рисовать г) танцевать д) петь е) правильно говорить ж) модно одеваться з) громко кричать и) владеть компьютерными навыками
5	Обведи те профессии, которые имеют отношение к мультипликации	а) режиссер б) аниматор в) повар г) художник д) учитель е) сценарист ж) инженер

6	Напиши пять своих любимых мультфильмов	1) 2) 3) 4) 5)
---	--	----------------------------

7	Кто твой любимый мультипликационный персонаж? (можно несколько вариантов ответов)	1) 2) 3) 4) 5)
---	--	----------------------------

2. Практическое задание:

- 1) С помощью мимики лица покажи следующие эмоции: радости, злости, грусти;
- 2) Нарисуй любимого мультипликационного персонажа;
- 3) Прочитай любое стихотворение;
- 4) Включи компьютер (ноутбук) и создай папку на рабочем столе.

Контрольно-измерительные материалы

Для учащихся 1 года обучения

Текущий контроль (декабрь)

ФИО обучающегося _____

1. Теоретическое задание

№ п/п	Вопрос	Ответ
1.	Расставь этапы создания мультфильма в правильном порядке	а) коллективный просмотр и демонстрация мультфильма б) идея в) монтаж г) раскадровка д) озвучивание мультфильма е) создание персонажей и фонов ж) написание сценария
2.	Как назывался самый первый мультфильм?	а) Пароходик Вилли б) Фантазмагория в) Прекрасная Люканида, или война усачей и рогачей
3	Анимационные техники (заполни столбик)	а) силуэтная анимация б) песочная анимация в) _____ г) _____ д) _____ е) _____ ж) _____
4	Функция крупного плана в мультфильме?	а) показать действие б) показать персонаж в) показать эмоцию
6	Функция общего плана в мультфильме?	а) показать действие б) показать персонаж в) показать эмоцию
7	В каком году был основан Союзмультфильм?	а) 1983 б) 1968 в) 1936 г) 2000

2. Практическое задание:

- 1) С помощью тренажера собери эмоцию: радость, грусть, отвращение, злость.
- 2) Сделай раскадровку анимационной фразы по выбору.
- 3) Подключи мультстанок к компьютеру с помощью программы покадровой съемки.

Контрольно-измерительные материалы для педагога

(1 год обучения)

ФИО обучающегося _____

Отчетный период _____

1. Теоретическое задание

№ Вопроса	Баллы
1	
2	
3	
4	
5	
6	
7	

Максимальное количество баллов по данному тесту – 7 баллов (100 %)

Кол-во баллов по разделу 1 «Теоретическое задание» _____

2. Практическое задание

№ п/п	Перечень умений	Баллы
1	Знает, как сделать эмоцию с помощью элементов лица (брови, глаза, рот, поза)	
2	Умеет делать раскадровку, грамотно раскладывает анимационную фразу	
3	Знает интерфейс программы для покадровой съемки и монтажа	
4	Умеет самостоятельно снять мультэтюд	
5	Умеет монтировать отснятый материал	
6	Умеет анализировать представленный фрагмент (идея, техника, анимационные приемы)	
7	Максимальный возможный результат	18

Кол-во баллов по разделу 2 «Практическое задание» _____

Расчет оценки уровня усвоенных знаний:

$$100\% * X/Y$$

Где X – фактическое число баллов

Y – максимальное количество баллов (25)

Общее количество баллов по всем разделам _____

Контрольно-измерительные материалы

Для учащихся 1 года обучения

Текущий контроль (май)

ФИО обучающегося _____

3. Теоретическое задание

№ п/п	Вопрос	Варианты ответов
1.	Напиши фамилии 5 известных мультипликационных деятелей (актеров, режиссеров, мультипликаторов)	1) 2) 3) 4) 5)
2.	Что такое раскадровка?	Раскадровка - это
3.	Озвучку делать лучше до съемки или после съемки основных сцен мультфильма? (обоснуй ответ)	
4.	Назови особенности выполнения персонажа для анимирования?	
5	С помощью каких программ мы делаем монтаж в мультстудии?	а) Movavi Video Editor б) VideoPad в) OpenShot Video Editor г) Windows Movie Maker д) VirtualDub е) Adobe Premiere Pro
6	Автор мультфильма «Ежик в тумане»	а) Ю. Норштейн б) Ф. Хитрук в) У. Дисней г) А. Петров
7	Автор техники «живопись по стеклу»	а) Ю. Норштейн б) Ф. Хитрук в) У. Дисней г) А. Петров

2. Практическое задание:

- 1) Посмотри предложенный фрагмент мультфильма, проанализируй его (о чем мультфильм, техническая сторона мультфильма, в какой технике сделан мультфильм)
- 2) Сделай раскадровку анимационной фразы с учетом правильного чередования планов по крупности
- 3) Сними небольшой анимационный фрагмент в любой технике, используя готового персонажа (не больше 30 сек).
- 4) Смодируй фрагмент в видеоредакторе, сопоставив видео и аудио дорожку.

Контрольно-измерительные материалы

Для учащихся 2 года обучения

Текущий контроль (декабрь)

ФИО обучающегося _____

1. Теоретическое задание

№	Вопрос	Варианты ответов
1.	Кульминация сюжета – это....	а) все события повествования, которые выстроены с учетом хронологии происходящего б) ситуация, порождающая причину конфликта. в) пик развития событий
2.	Что такое титры? (основная функция титров)	Титры – это...
3	Откуда брать идея для мультфильма?	а) – б) – в) – г) – д) -
4	Звук в кино состоит из трех основных элементов. Каких?	1) 2) 3)
5	7 признаков успешности сюжета (исключите лишнее)	1) исключительность темы, 2) неожиданность, 3) новизна информации, 4) общественная значимость, 5) конкретность 6) визуальность, 7) драматичность, 8) действенность

3. Практическое задание:

- 1) Посмотри предложенный фрагмент мультфильма, проанализируй его (о чем мультфильм, техническая сторона мультфильма, в какой технике сделан мультфильм)
- 2) Сочини сказку, используя ассоциативные карты.
- 3) Сделай раскадровку полученного сценария.
- 4) Придумай и нарисуй персонажа к своей сказке.

Контрольно-измерительные материалы

Для учащихся 2 года обучения

Текущий контроль (май)

ФИО обучающегося _____

1. Теоретическое задание

№	Вопрос	Варианты ответов
1.	Что такое СТАНЦИЯ для главного героя?	С – Т – Н – Ц –
2.	Звуковая партитура – это....	а) список литературы б) плей-лист в) режиссерский документ, который отражает звуковое и шумовое сопровождение спектакля
3	Референс – это...	а) пример для создания собственного образа б) поклон в) сюжет мультфильма г) основной источник вдохновения
4	Ракурс – это...	а) план по крупности б) вид на объект под определённым углом в) чередование сцен в раскадровке г) правила установки освещения в кадре
5	Предпочтительный фон для съемки на хромакее (зачеркни лишнее)	а) Фуксия б) Зеленый в) Синий г) Белый

2. Практическое задание: Данное задание включает в себя показ мультфильма или мультзарисовки, выполненного учащимися на самостоятельно выбранную ими технику.

Контрольно-измерительные материалы для педагога

(2 год обучения)

ФИО обучающегося _____

Отчетный период _____

1. Теоретическое задание

№ Вопроса	Баллы
1	
2	
3	
4	
5	

Максимальное количество баллов по данному тесту – 5 баллов (100 %)

Кол-во баллов по разделу 1 «Теоретическое задание» _____

2. Практическое задание (текущий контроль)

№ п/п	Перечень умений	Баллы
1	Разбирается в анимационных техниках	
2	Умеет анализировать предложенные отрывки	
3	Умеет создать раскадровку для мультфильма, с учетом правил чередования планов по крупности	
4	Умеет самостоятельно снять все сцены мультфильма, исходя из раскадровки	
5	Умеет озвучить мультфильм	
6	Умеет самостоятельно смонтировать мультфильм	
7	Максимальный возможный результат	18

Кол-во баллов по разделу 2 «Практическое задание» _____

Расчет оценки уровня усвоенных знаний:

$$100\% * X/Y$$

Где X – фактическое число баллов

Y – максимальное количество баллов (23)

Общее количество баллов по всем разделам _____

Контрольно-измерительные материалы

Для учащихся 3 года обучения

Текущий контроль (декабрь)

ФИО обучающегося _____

1. Теоретическое задание

№	Вопрос	Варианты ответов
1.	Что такое проект? (обведи один правильный ответ)	а) группа работ/задач, которые необходимо выполнить в заданный период для достижения поставленных целей б) целенаправленная деятельность временного характера, направленная на создание уникального продукта или услуги в) уникальный процесс, состоящий из набора взаимосвязанных и контролируемых работ с датами начала и окончания и предпринятый, чтобы достичь цели соответствии конкретным требованиям, включая ограничения по времени, затратам и ресурсам г) все варианты верные
2.	Назовите типы проектов	А) Б) Г) Д) Е)
3	Гипотеза – это...	а) ряд предварительно обдуманных действий, мероприятий, объединённых последовательно для достижения цели с возможными сроками выполнения. б) предположение, которое не имеет достаточных фактических подтверждений, но представляется вероятным и не опровергнуто. в) идея будущего или желаемого результата
4	Цель должна быть... (зачеркни лишнее)	а) конкретной б) достижимой в) простой г) измеримой д) соизмеримой е) определенной по времени

2. Практическое задание:

Представить тему выбранного проекта, актуальность, гипотезу, цель и задачи.

Обоснованность выбора.

Контрольно-измерительные материалы

Для учащихся 1 года обучения

Итоговый контроль (май)

ФИО обучающегося _____

1. Теоретическое задание

№	Вопрос	Варианты ответов
1.	Результатами (результатом) осуществления проекта является (являются)	а) Формирование специфических умений и навыков проектирования; б) Личностное развитие обучающихся (проектантов); в) Подготовленный продукт работы над проектом; г) Все вышеназванные варианты.
2.	Установите последовательность деятельности в процессе работы над проектом.	а) исправлять ошибки; б) выдвигать идеи и написать сценарий; в) подбирать материалы и инструменты; г) оценивать свою работу; д) организовывать своё рабочее место; е) изготавливать мультфильм.
3	Как называется страница презентации?	а) слайд б) кадр в) сцена г) лист
4	Для создания презентации используется программа?	а) PowerPoint б) Exel в) Word г) Adobe Premiere Pro
5	Из каких частей должна состоять композиция публичного выступления?	а) Подготовка речи, начало, завершение и развертывание речи б) Подготовка речи, начало, развертывание речи в) Вступление, главная часть, заключение

2. Практическое задание: учащиеся должны представить индивидуальные или коллективные проекты по мультипликации.

Контрольно-измерительные материалы для педагога

(3 год обучения)

ФИО обучающегося _____

Отчетный период _____

1. Теоретическое задание

№ Вопроса	Баллы
1	
2	
3	
4	
5	

Максимальное количество баллов по данному тесту – 5 баллов (100 %)

Кол-во баллов по разделу 1 «Теоретическое задание» _____

2. Практическое задание (текущий контроль)

№	Перечень умений	Баллы
1	Умеет снять авторский мультфильм, работая самостоятельно на каждом этапе создания мультфильма	
2	Разбирается в терминологии проектной деятельности	
3	Правильно формулирует актуальность, цели, задачи проекта	
4	Умеет планировать каждый этап реализации проекта	
5	Умеет представить свой проект	
6	Публичная защита проекта	
7	Максимальный возможный результат	18

Кол-во баллов по разделу 2 «Практическое задание» _____

Расчет оценки уровня усвоенных знаний:

$$100\% * X/Y$$

Где X – фактическое число баллов

Y – максимальное количество баллов (25)

Общее количество баллов по всем разделам _____

**Рефлексивные листы самооценки после выполнения проекта
(индивидуального или группового)**

Фамилия и имя _____

Название мультфильма _____

Чем я занимался при создании мультфильма _____

Оцени, опиши свое отношение к данной работе:

Мне было интересно _____

Мне показалось сложным _____

Я научился _____

Я потратил много времени на _____

Открытия, которые я сделал, выполняя эту работу: _____

Рефлексия после выполнения коллективной проектной задачи

Утверждение	Полностью согласен	Согласен	Частично согласен	Не согласен
<i>Я в полной мере участвую в выполнении задачи, стоящей перед группой</i>				
<i>Если я не согласен с чем-то, то не спорю, а предлагаю другое решение</i>				
<i>Я с уважением отношусь к мнению участников группы, даже если я с ними не согласен</i>				
<i>Я стараюсь услышать то, что кто-то хочет предложить, а не ищу ошибки в сказанном</i>				

Критерии оценки готового мультфильма

Наименование мультфильма _____

Авторы мультфильма _____

Мультипликационная техника _____

№	Наименование показателя	Максимальное количество баллов
1	Оригинальность названия мультфильма. Оригинальность исполнения титров	3
2	Соответствия содержания названию	3
3	Эмоциональный эффект от просмотра мультфильма	3
4	Использования оригинальных спецэффектов	3
5	Дизайн (цветовая гамма, стиль, шрифт, качество графических объектов)	3
6	Законченность темы	3
ИТОГО		18

Анкета удовлетворенности для родителей

Инструкция: прочитайте высказывания и отметьте один вариант ответа

1. Насколько вы владеете информацией о цели, задачах, мероприятиях, реализации программы «Анимация»?

- информации недостаточно;
- необходима дополнительная информация;
- информацией владею.

2. Через какие формы и источники вы получаете информацию? (возможно несколько вариантов ответов)

- стенд в учреждении;
- родительские собрания;
- индивидуальные беседы;
- социальные сети;
- официальный сайт учреждения

3. Отвечает ли данная программа интересам, потребностям Вашим и вашего ребенка?

- да;
- частично;
- не отвечает;
- затрудняюсь ответить.

4. Устраивает ли Вас режим занятия по программе (дни, время, продолжительность занятия)?

- да;
- частично;
- не устраивает;
- затрудняюсь ответить.

5. Удовлетворяет ли Вас организация и качество реализации программы?

- полностью удовлетворяет;
- частично удовлетворяет;
- совершенно не удовлетворяет.

6. Ребенок с удовольствием посещает занятия?

- всегда;
- иногда;
- никогда.

7. Как осуществляются Ваши контакты с педагогом?

- поддерживаю тесную связь, участвую в подготовке и проведении мероприятий;
- поддерживаю эпизодическую связь;
- обращаюсь при наличии проблем у ребенка;
- нет необходимости.

Рекомендуемые темы для создания анимационных фильмов

№	Основная тема	Под темы
3.	Хочу все знать!	Математика, физика, химия
		Время, пространство
		Грамота
		География: «Вокруг света»
		Бытовые приборы
		Неживая природа: вода, песок, глина, камни
		Человек – часть природы
4.	Кем быть?	Профессии; «Кем мы станем»
		Рабочие инструменты
		Специальные машины
5.	Искусство	Музыка
		Живопись
		Народные промыслы
		Хореография
6.	Времена года	Осень: «Золотая волшебница осень»
		Зима: «Чародейка Зима...», «Зимние забавы»
		Весна: «Идет красавица весна!»
		Лето: «Летние фантазии», «Летние посиделки»
7.	Здоровье	Виды спорта
		Олимпийские игры
		Режим дня
		Здоровое питание
		Вредные привычки
8.	Животный и растительный мир	«Трудности жизни животных»
		Домашние (дикие) животные
		Морские обитатели
		Птицы
		Насекомые
		Земноводные и пресмыкающиеся
		Фрукты и ягоды
		Цветы и травы: «Вальс цветов»

		Деревья и кустарники.
		Комнатные растения.
		Лекарственные растения.
9.	Праздники	1 сентября «Снова в школу»
		День матери: «Сказка о маме»
		Новый год
		23 февраля
		8 марта
		12 апреля День космонавтики
		9 мая: «Никто не забыт, ничто не забыто!», «Бессмертный полк», «Жизнь без войны!»
		1 июня, день защиты детей
10.	Русские народные праздники	Рождество: «Рождество в стихах»
		Святки
		Крещение
		Масленица
		Вербное воскресенье
		Пасха
		Иван Купала
		Ильин день
		Яблочный и медовый спас
		Покров день
11.	Безопасность	Безопасное поведение в природе
		Безопасность на улицах города
		Безопасность на дороге
		Пожарная безопасность
		Один дома
12.	Защитники отечества	Российская армия
		Военные профессии
		Военная техника
		«Время героев»
13.	Уроки этики	Мы идем в театр
		«Что такое хорошо и что такое плохо»
14.	Экология	Экологические правила поведения в природе

		Экологические правила поведения в быту
15.	Россия	Государственные символы России
		Москва – столица России
		Неофициальные символы России
		«Русские былины»
		«В деревне»
16.	История родного края	«История забытой крепости»
		«Путешествие по Ленинградской области»
17.	Моя семья	
18.	Все пропало...	«Я вырос...»
		«Мне не подарили...»
		«Я не умею...»
		«У меня никогда не будет больших ушей...»
19.	Оживление понравившейся картины.	В. Васнецов
		И. Билибин
		В. Серов
		Ф Решетников
		И. Шишкин
20.	Сказки-провокации	«Мне кажется, что в книжном шкафу живут...»,
		«Однажды на третьей от Солнца планете...»
		«Один день из жизни...»
		«Что прячется в тумане?»
		«Если бы я был волшебником...»
		«Кто живет в дупле и сверкает оттуда глазами?»
		«Кто вылупится из волшебного яйца?»
		«Кто сказал «мяу»?»
21.	«А могло быть иначе...»	«Игромания»
		«Минздрав предупреждал...»

**Перечень отечественных мультфильмов,
рекомендуемых для просмотра в рамках программы**

(* помечены мультфильмы продолжительностью более 30 минут)

1. Прекрасная Люканида, или война рогачей с усачами (первый русский мультфильм, один из первых в мире кукольных фильмов). Режиссер Владислав Старевич, 1912 год.
2. Цветик-семицветик. Режиссер М.Цехановский, 1949.
3. Снежная королева. Режиссер Л.Атаманов, 1957.*
4. Чиполлино. Режиссер Б.Дежкин, 1960.
5. Старая игрушка. Режиссер С.Самсонов, 1964.
6. Топтыжка (в технике бесконтурного рисунка). Режиссер Ф.Хитрук, 1964.
7. Каникулы Бонифация (цветной рисованный). Режиссер Ф.Хитрук, 1965.
8. Варезка. Режиссер Р.Качанов, 1967.
9. Учитель пения. Режиссер А.Петров, 1968.
10. Клубок. Режиссер Н.Серебряков, 1968.
11. Малыш и Карлсон. Режиссер Б.Степанцев, 1968.
12. Карлсон вернулся. Режиссер Б.Степанцев, 1969.
13. Вيني-Пух. Режиссер Ф.Хитрук, 1969.
14. Ну, погоди! Режиссер В.Котеночкин, 1969-1981 (разные выпуски).
15. Вيني-Пух идет в гости. Режиссер Ф.Хитрук, 1971.
16. Чебурашка. Режиссер Р.Качанов, 1971.
17. Шапокляк. Режиссер Р.Качанов, 1974
18. И мама меня простит. Режиссер А.Петров, 1975.
19. Конек-Горбунок. Режиссер И.Иванов-Вано, 1975 (новая версия). *
20. Цапля и журавль. Режиссер Ю.Норштейн, 1975.
21. Ежик в тумане. Режиссер Ю.Норштейн, 1976.
22. Голубой щенок. Режиссер Е.Гамбург, 1976.
23. Трое из Простоквашино. Режиссер В.Попов, 1978.
24. Волшебное кольцо. Режиссер Л.Носырев, 1979.
25. Премудрый пескарь. Режиссер В.Караваев, 1979.
26. Сказка сказок. Режиссер Ю.Норштейн, 1980.
27. Мороз Иванович. Режиссер И.Аксенчук, 1981.
28. Пластилиновая ворона. Режиссер А.Татарский, 1981 г.
29. Падал прошлогодний снег. Режиссер А.Татарский, 1983 г.
30. Пуговица. Режиссер В.Тарасов, 1982.
31. Жил был Пес. Режиссер Э. Назаров, 1982.
32. Медведь-липовая нога. Режиссер Г.Барина, 1984.
33. Следствие ведут колобки. Режиссер А. Татарский, И.Ковалев. Студия «Пилот», 1986.
34. Петух и боярин. Режиссер Л.Мильчин, 1986.
35. Мартышко. Режиссер Э.Назаров, 1987.

36. Рождество. Режиссер М. Алдашин, 1996.
37. Старик и море. Режиссер А.Петров, 1999. Премия «Оскар» в 2000 г.
38. Гора самоцветов. Сборник мультфильмов по мотивам сказок народов России. Режиссеры А.Татарский, О.Ужинов, Н.Чернышова, В. Корецкий. 2004-2010 гг.
39. Моя любовь. Режиссер А.Петров, 2007.
40. Про Василия Блаженного. Режиссер Н.Березовская, Пилот, 2008.

***Перечень зарубежных мультфильмов,
рекомендуемых для просмотра в рамках программы***
(все мультфильмы продолжительностью более 30 минут)

1. Белоснежка и семь гномов. Snow White and the Seven Dwarfs (1937). США, реж. Уильям Коттрелл.
2. Путешествия Гулливера. Gulliver's Travels (1939). США, реж. Дэйв Фляйшер.
3. Фантазия. Fantasia (1940). США, реж. Норман Фергюсон.
4. Пиноккио. Pinocchio (1940).США, реж. Норман Фергюсон.
5. Бэмби. Bambi (1942). США, реж. Джеймс Элгар.
6. Золушка. Cinderella (1949). США, реж. Клайд Джероними.
7. Алиса в стране чудес. Alice in Wonderland (1951). США, реж. Клайд Джероними.
8. Леди и бродяга. Lady and the Tramp (1955).США, реж. Клайд Джероними.
9. Спящая красавица. Sleeping Beauty (1958). США, реж. Клайд Джероними.
10. 101 далматинец. One Hundred and One Dalmatians (1961). США, реж. Клайд Джероними.
11. Книга джунглей. The Jungle Book (1967). США, реж. Вольфганг Райтерман.
12. Могила светлячков. Notaru no haka (1988). Япония, реж. Исао Такахата.
13. Мой сосед Тоторо. Tonari no Totoro (1988). Япония, реж. Хаяо Миядзаки.
14. Ведьмина служба доставки. Maïo no takkyûbin (1989). Япония, реж. Хаяо Миядзаки.
15. Русалочка. The Little Mermaid (1989). США, реж. Рон Клементс.
16. Красавица и чудовище. Beauty and the Beast (1991). США, реж. Гари Труздейл.
17. Кошмар перед Рождеством. The Nightmare Before Christmas (1993).США, реж. Генри Селик.
18. Король Лев. The Lion King (1994). США, реж. Роджер Аллерс.
19. История игрушек. Toy Story (1995).США, реж. Джон Лассетер.
20. Принцесса Мононоке. Mononoke-hime (1997). Япония, реж. Хаяо Миядзаки.
21. История игрушек 2. Toy Story 2 (1999).США, реж. Джон Лассетер.
22. Унесенные призраками. Sen to Chihiro no kamikakushi (2001). Япония, реж. Хаяо Миядзаки.
23. Шрек. Shrek (2001). США, реж. Эндрю Адамсон.