

Рабочая программа дисциплины «Литературное творчество»

1. Цель преподавания дисциплины

Формирование и развитие у обучающихся интеллектуальных и практических компетенций в области литературного творчества с последующим их применением при создании анимационных фильмов.

2. Задачи изучения дисциплины

Для реализации поставленной цели необходимо решить следующие задачи:

- формирование представлений о звучащем и записанном слове, художественном тексте, его авторских признаках;
- формирование представлений об авторстве, взаимосвязях авторских произведений с их фольклорными источниками;
- развитие устной и письменной речи, творческих способностей, систематизация опыта детского словотворчества;

3. Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине.

В результате изучения дисциплины слушатель должен

1 ступень

знать:

- основные жанры литературного творчества (жанры художественной литературы): сказка, загадка, стихотворение, пейзажная зарисовка, басня, рассказ

уметь:

- сочинить сказку, загадку, стихотворение, небольшой рассказ

2 ступень

знать:

- основные жанры литературного творчества (жанры художественной литературы): сценка – диалог, небольшая пьеса, инсценировка эпизода или небольшого по объему произведения, дневник, сценарий

уметь:

- составлять собственный сюжет анимационного фильма

3 ступень

знать:

- законы драматургии, законы построения сюжетов

уметь:

- применять законы драматургии в собственном анимационном фильме.
- создавать собственный литературный и режиссерский сценарий.

4. Содержание дисциплины, структурированное по темам (разделам)

№ п/п	Наименование темы (раздела)	Лекции	Практика	Всего
1-я ступень				
1	Знакомство с лучшими образцами детской мировой литературы, изучение народного эпоса, фольклора, устного народного творчества,	1		1
2	Сочинение сказок, загадок, считалок, стихов.		2	2
3	Сочинение небольшого рассказа		2	2
	Итого:	1	4	5
2-я ступень				
1	Знакомство с основами драматургии	1		1
2	Сюжет. Рассмотрение сюжета как последовательную развертку темы через конкретные судьбы в конкретных обстоятельствах. Построение сюжета.	1	2	3
3	Применение законов драматургии в собственном анимационном фильме		2	2
	Итого:	2	4	6
3-я ступень				
1	Комедия, трагедия, фарс, драма, мелодрама, боевик, триллер, фантастика и пр.	1		1
2	Экспозиция-завязка-развитие действия-кульминация-завершение-развязка (финал).	1		1
3	Успешность сюжета (7 признаков)	1		1
4	Сюжетообразование.	1	1	2
5	Работа над сценарием собственного фильма		5	5
	Итого:	4	6	10
Всего часов по дисциплине:				21

5.Перечень учебно-методического обеспечения дисциплины.

- устройство для просмотра видеоматериалов для изучения (фильмов, мультипликационных фильмов, презентаций): проектор с экраном или монитор компьютера.

- литературные источники.

6. Формы подведения итогов реализации программы по дисциплине

Участие в фестивалях анимационных фильмов с работами, созданными по собственным сценариям.

7. Фонд оценочных средств для проведения промежуточной аттестации обучающихся по дисциплине

Отслеживание результатов обучающихся по программе осуществляется через:

- тестирование с использованием игр, конкурсов, викторин, кроссвордов
- выполнение творческих заданий;
- анализ творческих работ, проектов,
- участие в фестивалях анимационного кино.

8. Перечень основной и дополнительной учебной литературы, необходимой для освоения дисциплины

1. Беленький Г.И. Приобщение к искусству слова. М.: Просвещение, 2018. 192 с.

2. Выготский Л.С. Воображение и творчество в детском возрасте. - М.: Просвещение, 1991

3. Жижина А.Д. Как постигать язык поэзии. – М., 2017.

4. Овчинникова И.Г. Кроме скучного... (О жанрах школьных сочинений) /Лучший учитель - творчество. М.: Просвещение, 1966. 226 с.

5. Суворова Е.Б. Литература как искусство. – М., 2020.
6. Безымянная. О., Школьный театр. - М., 2017
7. Каришев-Лубоцкий, Театрализованные представления для детей школьного возраста. М., 2015
8. Русские народные сказки. -М.: Омега, 2021

Рабочая программа дисциплины «Декоративно-прикладное искусство в мультипликации»

1. Цель преподавания дисциплины

Формирование и развитие у обучающихся интеллектуальных и практических компетенций в области декоративно-прикладного искусства с последующим их применением при создании анимационных фильмов.

2. Задачи изучения дисциплины

Для реализации поставленной цели необходимо решить следующие задачи:

- освоение приёмов и способов работы с различными материалами и инструментами, обеспечивающими реализацию художественных образов
- выработка умения планировать свою деятельность и предъявлять её результат;
- знакомство с основами знаний в области композиции, формообразования, декоративно – прикладного искусства;
- приобретение навыков учебно-исследовательской работы.
- развитие образного мышления и творческого воображения;
- развитие мелкой моторики рук; креативного мышления, эстетического вкуса;
- воспитание самостоятельности, ответственности, аккуратности, настойчивости в достижении результата;

3. Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине.

В результате изучения дисциплины слушатель должен

1 ступень

знать:

- свойства материалов, применяемых в декоративно-прикладном творчестве.

уметь:

- работать с различными материалами, осуществлять выбор материалов, подходящих для реализации творческого замысла;

- работать самостоятельно и в коллективе.

2 ступень

знать:

- основы цветоведения, формообразования, композиции;

- виды и жанры декоративно-прикладного творчества;

уметь:

- выбирать художественные материалы, средства художественной выразительности для создания героев и декораций;

- решать художественные задачи с опорой на знания о цвете, правил композиций, усвоенных способах действий.

3 ступень

знать:

- общие понятия построения объемно-пространственной композиции;

- понятия: масштаб, ритм, симметрия, ассиметрия.

уметь:

- пользоваться средствами выразительности языка декоративно – прикладного искусства, художественного конструирования;

- моделировать новые формы, различные ситуации, путем трансформации известного, создавать новые образы средствами декоративно – прикладного творчества;

-осуществлять поиск информации с использованием литературы и средств массовой информации;

-отбирать и выстраивать оптимальную технологическую последовательность реализации собственного или предложенного замысла.

4. Содержание дисциплины, структурированное по темам (разделам)

№ п/п	Наименование темы (раздела)	Лекции	Практика	Всего
----------	-----------------------------	--------	----------	-------

№ п/п	Наименование темы (раздела)	Лекции	Практика	Всего
1-я ступень				
1	Материалы для декоративно-прикладного искусства	1		
2	Бумага и ее использование в ДПИ		1	
3	Пластик и его использование в ДПИ		2	
4	Шерсть и её использование в ДПИ		1	
5	Комбинирование материалов		1	
	Итого:	1	5	6
2-я ступень				
1	Виды и жанры ДПИ	1		
2	Создание анимационного фильма по заданному жанру		1	
3	Бумагопластика	1	1	
4	Рисунок, монотипия	1	1	
5	Картонная печать, мягкая бумага, аппликация, декоративная флористика.	1	1	
	Итого:	4	4	8
3-я ступень				
1	Пластилинография	1	1	
2	История искусств (оживающие полотна)	2	1	
3	Построение объемно-пространственных композиций, масштаб, проекция	1	2	
4	История игрушек	3	3	
5	Графика	1	1	
6	Живопись (акварель)	1	1	
7	Живопись (гуашь)	1	1	
8	История архитектуры	1	1	
9	История костюма	1	1	
	Итого:	12	12	24
Всего часов по дисциплине:				38

5. Перечень учебно-методического обеспечения.

- устройство для просмотра видеоматериалов для изучения (фильмов, мультипликационных фильмов, презентаций) : проектор с экраном или монитор компьютера.

- литературные источники

- материалы (пластилин, бумага, картон, фетр, шерсть для валяния, акварель, гуашь, клей, проволока и т.д.)

- инструменты (ножницы, клей-пистолет, линейки, карандаши, кисти)

6. Формы подведения итогов реализации программы по дисциплине «Декоративно-прикладное искусство»

Участие в фестивалях анимационных фильмов с работами , созданными по собственным эскизам.

Участие в выставках.

7. Фонд оценочных средств для проведения промежуточной аттестации обучающихся по дисциплине

Отслеживание результатов обучающихся по программе осуществляется через:

- тестирование с использованием игр, конкурсов, викторин, кроссвордов

- выполнение творческих заданий;

- анализ творческих работ, проектов,

- участие в фестивалях анимационного кино.

8. Перечень основной и дополнительной учебной литературы, необходимой для освоения дисциплины

1. «Методики исследования и проблемы диагностики художественно-творческого развития детей» (методические рекомендации для педагогов общеобразовательных школ), А.А. Мелик-Пашаев, А.А. Адаскина, Г.Н. Кудина,

З.Н. Новлянская, Н.Ф.Чубук, Психологический институт РАО, «Феникс+» г. Дубна, 2019 г.

2. «Художник в каждом ребенке», А.А. Мелик-Пашаев, З.Н. Новлянская, «Просвещение», Москва, 2019г.

3. «Художественная одаренность детей, ее выявление и развитие», А.А. Мелик-Пашаев, З.Н. Новлянская, А.А. Адаскина, Н.Ф. Чубук, Дубна, «Феникс+», 2015

4. «Анатомия и создание образа персонажа в анимационном фильме» (учебное пособие), Москва, 2015 г.

5. «Педагогическая психология», Л.С. Выготский, Москва, 2020 г.

6. «Психология искусства», Л.С. Выготский, Москва, 2017 г.

Рабочая программа дисциплины «Мультпроизводство»

1. Цель преподавания дисциплины

Формирование и развитие у обучающихся интеллектуальных и практических компетенций в области создания анимационных фильмов.

2. Задачи изучения дисциплины

Для реализации поставленной цели необходимо решить следующие задачи:

- познакомить с историей возникновения и видами мультипликации;
- познакомить с технологией создания мультипликационного фильма;
- развивать детское экспериментирование, поощряя действия по преобразованию объектов;
- развивать интерес к совместной со сверстниками и взрослыми деятельности;
- поддерживать стремление детей к отражению своих представлений посредством анимационной деятельности;
- воспитывать ценностное отношение к собственному труду, труду сверстников и его результатам.

3. Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине.

В результате изучения дисциплины слушатель должен

1 ступень

знать:

- историю возникновения мультипликации, виды и техники анимации.

уметь:

- работать с различными материалами и инструментами, выбранными для реализации творческого замысла;
- осуществлять съемку анимационного фильма;
- работать самостоятельно и в коллективе.

2 ступень

знать:

- основы режиссуры, основы работы со звуков, роль музыкального сопровождения в анимационном фильме;
- виды и жанры анимационного кино.

уметь:

- использовать знания основ режиссуры при создании анимационных фильмов;
- решать художественные и режиссерские задачи, необходимые для реализации творческих замыслов.

3 ступень

знать:

- специальную терминологию, используемую в киноискусстве;
- технологию создания анимационных фильмов;
- технологию монтажа анимационных фильмов.

уметь:

- составлять режиссерский сценарий, осуществлять над раскадровку;
- осуществлять запись фонограммы;
- осуществлять съемку этюдов в разной технике анимации.

4. Содержание дисциплины, структурированное по темам (разделам)

№ п/п	Наименование темы (раздела)	Лекции	Практика	Всего
1-я ступень				
1	Введение в мультипликацию (профессии в мультипликации), мультик в кармане	1		
2	Виды анимации	1		
3	Техника анимации «стоп-моушен»	1		
4	Создание мультфильма по заданному сценарию (составление экспликации, сценарного плана, создание героев, декораций, подбор музыки, озвучивание, съемка)		4	
5	Художник-мультипликатор. Техника мультипликации. Картина. Кадр. Экран. Экранное видение. Экранное мышление		1	
6	Создание мультфильма по собственному сценарию		12	
7	Мультпросмотр		1	
	Итого:	3	18	21
2-я ступень				
1	Виды и жанры в киноискусстве	1		
2	Актерское мастерство		1	
3	Куклы и люди. Актер в роли куклы. Мизансцены в театре и кино. Пауза. Значение паузы. «Ожившие» картины. Инсценировка басен, стихов. Пластические импровизации. Этюды.	1	1	
4	Сценическая речь, выразительное чтение. Скороговорки. Звуковой тренинг, звукоподражание. Дикция. Артикуляция		1	
5	Основные виды звуков в кино. Музыка, шумы, голоса животных и птиц, человеческая речь, пауза (белый шум)	1		

№ п/п	Наименование темы (раздела)	Лекции	Практика	Всего
6	Звуковой образ. Звукозрительный ряд. Взаимодействие звука и изображения Музыка в кино (иллюстративная, самостоятельная, элемент сюжета). Шумомузыка. Функции шумов (иллюстративные, контрастные, подтексты, лейтмотив)	1		
7	Музыкальная грамота. Метр, ритм, темп. Размеры, лады. Музыкальная фраза		1	
8	Работа со сценарием. Разработка звукового ряда. Звуковой минисценарий со звуковым образом. Выразительные возможности звука. Звук – элемент сюжета.		1	
9	Принципы и методы одушевления. Что должен знать и уметь аниматор. Рабочее место, инструментарий, материалы одушевления.		1	
10	План и кадр, композиция кадра, равновесие кадра, главное и второстепенное в кадре.		1	
11	Создание мультфильма по собственному сценарию		7	
	Итого:	4	14	18
3-я ступень				
1	Киноведение	2		
2	Сценарий, раскадровка фильма. Эпизод. Последовательность эпизодов. Взаимодействие эпизодов. Понятие композиции фильма. Планы в кино дальний, общий, средний, крупный, сверхкрупный, деталь.	1	2	
3	Ведущие кинематографические профессии.	1		
4	Виды и жанры кино. Стиль, почерк.	1		
5	Монтажер. Виды монтажа. Принципы монтируемости.	1		
6	Программа Proshow Producer	2	2	
7	Авторская анимация		14	

№ п/п	Наименование темы (раздела)	Лекции	Практика	Всего
8	Монтаж мультфильма		4	
	Итого:	8	22	30
Всего часов по дисциплине:				69

5. Перечень учебно-методического обеспечения.

Оборудование и программное обеспечение анимационной студии:

- видеокамера с функцией покадровой съемки;
- настольная лампа;
- компьютер с программой для обработки отснятого материала (монтаж осуществлялся в программе Proshow Producer);
- подборка музыкальных произведений (для звукового оформления мультфильма);
- диктофон и микрофон, подключенный к компьютеру для записи голоса (звуковое решение мультфильма);
- художественные и иные материалы для создания изображений (бумага, краски, кисти, карандаши, фломастеры, ножницы, проволока и другие).
- цифровые носители для записи и хранения материалов; - устройство для просмотра мультипликационных фильмов, проектор с экраном или монитор компьютера.

6. Формы подведения итогов реализации программы по дисциплине «Мультпроизводство»

Участие в фестивалях анимационных фильмов.

7. Фонд оценочных средств для проведения промежуточной аттестации обучающихся по дисциплине

Отслеживание результатов обучающихся по программе осуществляется через:

- тестирование с использованием игр, конкурсов, викторин, кроссвордов
- выполнение творческих заданий;

- анализ творческих работ, проектов,
- участие в фестивалях анимационного кино.

7. Перечень основной и дополнительной учебной литературы, необходимой для освоения дисциплины

1. «Мультфильм руками детей», Ю.Е. Красный, Л.И. Курдюмова, Москва, «Просвещение», 2018г.
2. «Анимация как феномен культуры» (материалы Первой Всероссийской научно-практической конференции, 2005г.), г.Москва
3. «Мультипликационный фильм», А.А. Волков , Москва, 2014 г.
4. «Профессия – аниматор», Ф.С. Хитрук, Москва, 2018 г.
5. «Снег на траве», Ю.Б. Норштейн, Москва, РОФ «Фонд Юрия Норштейна», издательство «Красная площадь», 2008 г.
6. «Азбука кино», Союз кинематографистов СССР, Москва, 1990 г.
dkroisk.ru 58 14. «Молодежи об искусстве», Тийту Вийранд, Таллинн, 1990 г.
15. «Арт – всегда терапия», Ю.Е. Красный, М., 2006 г.
7. «Жизнь за кадром», В.В. Иткин, (методическое пособие), Новосибирск, 2018 г.
8. «Карманная книга мультжюриста» (методическое пособие), В.В.Иткин, Н., 2019 г.
9. «Технология процесса производства мультфильмов в технике перекладки» (методическое пособие), Д.В. Велинский, Новосибирск, 2018