

1	Наименование проекта	Студия мультипликации «Волшебники детской анимации»
2	Направление из справочника (таблица 2)	Поддержка и развитие талантливой молодежи
3	Ответственный исполнитель проекта (ФИО, должность)	Буршит И.Е., к.п.н., доцент кафедры общей педагогики ТИ имени А.П. Чехова (филиала) РГЭУ (РИНХ)
4	Кадровое обеспечение проекта (ФИО, должность, ученое звание, ученая степень)	<p>Интымакова Л.Г., к.филос.н., доцент кафедры общей педагогики ТИ имени А.П. Чехова (филиала) РГЭУ (РИНХ)</p> <p>Желудкова А.А., студентка гр. НДО-431 факультета педагогики и методики дошкольного, начального и дополнительного образования.</p> <p>Скороходова В.В., студентка гр. НДО-431 факультета педагогики и методики дошкольного, начального и дополнительного образования.</p>
5	Контакты	8 918 574 60 33 burshit_ie@mail.ru
6	Срок реализации проекта	Один учебный год (2017/2018 уч.г.) МОБУ СОШ № 38 и МАОУ гимназия № 2 имени А.П. Чехова
7	Краткое описание проекта	<p><b>Направленность проекта:</b> научно-техническая.</p> <p><b>Уровень освоения проекта:</b> общекультурный.</p> <p><b>Форма организации содержания и процесса педагогической деятельности:</b> комплексная, интегрированная.</p> <p><b>Использование педагогических технологий:</b> проектные методы, технология использования игровых методов (ролевых, деловых и других видов обучающих игр), информационно-коммуникационные технологии, технология проблемного обучения.</p> <p><b>Новизна проекта:</b> Мультипликация совмещает в себе несколько видов искусств: рисование, конструирование, лепка, музыкальное и литературно-художественное сопровождение, историю, фольклор, позволяющие развивать художественные навыки, актерское мастерство, режиссерские способности и другие творческие, технические данные учащихся. Проект совмещает познание разных направлений в образовании и воспитании. Она основана на слиянии детской фантазии и педагогического опыта, знаний. В зависимости от выбранной темы мультфильма, может затрагиваться любая направленность. Мультипликация позволяет разнообразить арсенал рекламных и презентационных средств, анимационные фрагменты вставляются в видеоролики, они являются полноправными участниками мультимедийных продуктов на CD, наконец, это само по себе – вид искусства, которому люди</p>

		<p>посвящают всю жизнь.</p> <p><b>Педагогическая целесообразность проекта.</b></p> <p><b>Разделы:</b></p> <p>Для наиболее успешного выполнения поставленных учебно-воспитательных задач проект представлен двумя разделами:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- теоретический (образовательный);</li> <li>- практический (творческий, исследовательский).</li> </ul> <p>Теоретическая часть дается в форме бесед, обсуждений, театрализаций, мультимедийных занятий, просмотра иллюстративного материала и мультипликационных фильмов.</p> <p>Практическая часть состоит из разделов:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Рисование,</li> <li>2. Декоративно-прикладное творчество,</li> <li>3. Лепка,</li> <li>4. Анимационный тайминг,</li> <li>5. Анимационная съёмка,</li> <li>6. Написание рассказов, сценариев,</li> <li>7. Создание раскадровок,</li> <li>8. Оформительская деятельность,</li> <li>9. Озвучивание,</li> <li>10. Компьютерный монтаж,</li> <li>11. Театрализация...</li> </ol> <p>Задания по этим видам практических занятий тесно связаны и чередуются в логической последовательности в соответствии с содержанием тем (согласно учебно-тематическому плану).</p>
8	Актуальность проекта для субъекта РФ	<p><b>Актуальность проекта.</b></p> <p>Современный ребенок привык к готовому кино и мультфильму. Создание иллюзии движения не воспринимается им как волшебство. Необходимо вернуть ребенку ощущение восприятия самого факта оживления изображения. Для этого надо понять, что такое мультипликация. Освоить основы технологии перекладной мультипликации. Показать возможность применения мультипликации в будущем в любых направлениях жизни. 21 век – век компьютерных технологий и этот проект дает возможность получить медиаобразование новым методом, средствами создания авторской анимации с применением компьютерных программ. Использование компьютерной аудио-, видео-техники делает доступными человеческому воображению новые реальности. В самом ближайшем будущем, именно, анимационные объекты будут самым главным носителем информации в компьютерных системах и будут активно применяться в пользовательском интерфейсе. Поэтому знание основ мультипликации наряду с перечисленными видами компьютерной практики даст детям вполне очевидные</p>

		преимущества при освоении новых рубежей технологий будущего. Современный ребенок должен быть готов не только к получению готовой информации, он должен будет уметь ее и производить. Этим объясняется высокая актуальность данного проекта.
9	Цель проекта	Создание условий, обеспечивающих развитие творческой личности ребенка, способной к самоопределению и самореализации, через эстетическую, нравственную и духовную силу кинематографического искусства посредством создания авторской детской мультипликации с учетом их возможностей, способностей.
10	Задачи проекта	<p><b>1. Обучающие:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- формирование определенных навыков в анимационной деятельности;</li> <li>- формирование изобразительных, музыкальных, театральных и иных художественных навыков;</li> <li>- обучение анимационной деятельности с применением различных художественных материалов;</li> <li>- обучение компьютерным технологиям, связанным с созданием мультипликации.</li> </ul> <p><b>2. Развивающие:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- развитие интереса обучающихся к анимационной деятельности;</li> <li>- развитие интеллектуальных, художественно-творческих, индивидуальных способностей обучающихся;</li> <li>- развитие художественно-эстетического вкуса, фантазии, изобретательности, логического мышления и пространственного воображения;</li> <li>- развитие дикции, выразительности речи.</li> </ul> <p><b>3. Воспитательные:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- воспитание нравственных качеств личности ребенка, эмоционально-эстетического восприятия окружающего мира;</li> <li>- воспитание внимания, аккуратности, целеустремленности;</li> <li>- формирование этических норм в межличностном общении;</li> <li>- формирование гражданственности и патриотизма, воли, ответственности через создание мультфильмов о природе, семье, родине.</li> </ul>
11	Целевые группы проекта	Младшие школьники; обучающиеся 5-11 классов.
12	Срок и этапы реализации проекта	Один учебный год. 4 этапа (в соответствии с 4 четвертями)
13	Реализуемые мероприятия	Встречи с профессиональными аниматорами, выставки работ детей и кадров мультфильмов, творческое тестирование, составление тематических кроссвордов, рисование фантазийных коллективных и индивидуальных рисунков, гостиные с

		выступлениями детей студии, мозговой штурм, творческие ролевые игры на уроках, презентации мультфильмов, мастер-классы с участием детей, участие в концертах, праздниках, творческий отчет студии, творческая мастерская ребенка, участие в конкурсах.
14	Формы и периодичность занятий с обучающимися	Индивидуальные, групповые, индивидуально-групповые, коллективные.
15	Ожидаемые качественные результаты проекта	<p><b>Знать:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- общие сведения об истории анимации;</li> <li>- виды анимации;</li> <li>- профессии в анимации;</li> <li>- правила безопасности труда и личной гигиены при обработке различных материалов и работе с инструментами и мультиоборудованием;</li> <li>- название и назначение инструментов для работы с бумагой, картоном;</li> <li>- способы соединения деталей из бумаги и картона (приклеивание внахлест и в торец, соединение проволокой, нитками, ластиком);</li> <li>- различные материалы - бумага, картон, акварельная бумага, ватман, цветная бумага;</li> <li>- различные виды декоративного творчества в анимации (рисунок, вытынанка, оживающий фон, куклы-марионетки и другие);</li> <li>- основные правила анимации;</li> <li>- основы технологии перекладной рисованной мультипликации;</li> <li>- профессиональные анимационные термины (монтаж, тайминг, раскадровка, фон, персонаж, сценарий и т.д.);</li> <li>- знать название компьютерных программ, применяемых для съёмки перекладной мультипликации.</li> </ul> <p><b>Уметь:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- понимать рисунки, схемы, эскизы;</li> <li>- определять название детали, персонажа и материал для ее изготовления;</li> <li>- анализировать свойства материалов, подходящих для данной работы;</li> <li>- определять порядок действий, планировать этапы своей работы;</li> <li>- применять различные виды декоративного творчества в рисованной перекладной анимации;</li> <li>- пользоваться инструментами и графическими материалами (карандашами, гуашью, акварелью, тушью, кистью, палитрой, белой и цветной бумагой; перьями и палочками, и др);</li> <li>- различать и передавать в рисунке ближние и дальние предметы;</li> <li>- передавать движения фигур человека и животных;</li> <li>- решать анимационные задачи, пользуясь</li> </ul>

		<p>сценарием и раскадровкой;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- проявлять творчество в создании своей работы;</li> <li>- озвучивать героев;</li> <li>- работать самостоятельно и в команде.</li> </ul>
<b>16</b>	Ожидаемые количественные результаты проекта	<p>Создание 2 мультфильмов.</p> <p>Проведение творческих отчетов студии в форме праздников с премьерным показом мультфильмов;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- проведение выставки персонажей авторских детских мультфильмов и кадров из них;</li> <li>- участие детей в городских, областных, региональных и всероссийских конкурсах и фестивалях по анимации;</li> <li>- творческое тестирование в игровой форме,</li> <li>- составление тематических кроссвордов,</li> <li>- рисование фантазийных коллективных и индивидуальных рисунков, - гостиные с выступлениями детей студии,</li> <li>- презентации мультфильмов,</li> <li>- мастер-классы с участием детей,</li> <li>- участие в концертах, праздниках,</li> <li>- творческая мастерская ребенка,</li> <li>- участие в конкурсах, фестивалях, ярмарках разного уровня.</li> </ul>
<b>17</b>	Финансовое обеспечение проекта, в том числе по этапам (при наличии)	-----
<b>18</b>	Материально-техническое обеспечение проекта	Все свое: никто ничем не обеспечивает