



КОНКУРСНАЯ РАБОТА
Всероссийский конкурс педагогических открытий
в преподавании детской анимации

Номинация: «Педагогический опыт»

Название работы: Технологическая карта учебного занятия
«Язык кадра: композиция и крупность плана»

Автор: Ерецкая Ирина Владимировна

Должность: Педагог дополнительного образования
мультистудия «Кадрики»

Место работы: МКУ ДО «ЦДОД»

Город/регион: РС (Я) город Алдан

год: 2026

АННОТАЦИЯ

Занятие «Язык кадра: композиция и крупность плана» входит в программу мультстудии «Кадрики» и посвящено формированию у детей визуальной грамотности. Педагогическая новизна заключается в триаде практических методов: дидактическая игра + фотоохота + зарисовка, что позволяет освоить абстрактные понятия через разные модальности (визуальную, кинестетическую, аналитическую). Занятие построено на принципе «от анализа к практике»: дети сначала учатся «читать» кадры профессионалов, а затем сознательно применять инструменты крупности в собственных работах. Разработка адресована педагогам дополнительного образования, руководителям мультстудий, учителям ИЗО и медиатворчества.

1. ОБОСНОВАНИЕ АКТУАЛЬНОСТИ И НОВИЗНЫ

Актуальность

Современные дети потребляют огромное количество визуального контента (мультфильмы, RUTUBE, TikTok), но редко задумываются о том, как устроен кадр. Это приводит к пассивному, неосмысленному просмотру. Занятие решает проблему: превратить ребёнка из пассивного зрителя во вдумчивого «соавтора», понимающего режиссёрские приёмы.

Занятие соответствует требованиям ФГОС в части формирования функциональной грамотности (читательской и информационной) и личностных результатов (осознание российской гражданской идентичности через понимание языка визуальной культуры).

Новизна (для конкурса педагогических открытий)

Впервые система крупности плана осваивается через три последовательных действия: определение (игра) → съёмка (фотоохота) → рисование (зарисовка). Это создаёт прочный нейрокогнитивный след.

Динамическая пауза «Зум-объектив» переводит абстрактное понятие «приближение/удаление камеры» в телесный опыт, что критически важно для детей 8–15 лет.

Домашнее задание «Творческое расследование» формирует устойчивый навык медиаанализа в повседневной жизни.

Психолого-педагогическое обоснование (возраст 8–15 лет)

В этом возрасте активно развивается абстрактное мышление, но оно требует опоры на конкретные образы.

Разновозрастная группа учитывается через дифференциацию заданий: младшие (8–10 лет) работают с простыми объектами (игрушка, один персонаж), старшие (11–15 лет) — со сложными композициями (сюжетная сцена, взаимодействие объектов).

Игровые и практические методы соответствуют ведущей деятельности (учёба через действие).

2. ТЕХНОЛОГИЧЕСКАЯ КАРТА ЗАНЯТИЯ

Тема занятия: «Язык кадра: композиция и крупность плана»

Дата проведения:

Название программы: Мультстудия «Кадрики»

Направление: Художественно-эстетическое / Медиатворчество

Форма организации: групповая (с элементами парной работы)

Возраст учащихся: 8–15 лет (разновозрастная группа)

Тип занятия: Изучение нового материала. Комбинированное занятие с элементами лекции-диалога, дидактической игры, практикума и творческого задания.

Цель занятия: сформировать понимание основ композиции и системы крупности плана как фундаментальных инструментов визуального повествования в мультипликации и кинематографе.

Задачи:

1. **Обучающие:** ввести понятия «композиция кадра» и «крупность плана»; познакомить с видами крупных планов (общий, средний, крупный, деталь) и их художественными задачами; научить определять и сознательно применять разные планы.
2. **Развивающие:** развивать визуальную грамотность, аналитическое мышление, композиционное мышление, навык перевода режиссёрской задачи в техническое решение.
3. **Воспитательные:** воспитывать осознанное отношение к визуальной информации, уважение к профессиям режиссёра и оператора, аккуратность в практической работе

Методы: словесные (объяснение, эвристическая беседа), наглядные (демонстрация кадров), практические (игра, фотосъёмка, зарисовка), игровые, частично-поисковый.

Оборудование: Ноутбук, проектор, экран, презентация, набор карточек для игры, смартфоны/фотоаппараты, бумага А4, карандаши

3. ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ЗАНЯТИЯ

- **Личностные:** проявление «профессионального» взгляда на мультфильмы и фильмы, интерес к анализу визуального ряда, осознание себя как «соавтора» режиссёра.
- **Предметные (диагностируемые):** называет 4 вида крупности плана (общий, средний, крупный, деталь). Определяет план на любом готовом изображении. Сознательно применяет разные планы при фотосъёмке одного объекта (делает 3 кадра: ОП, СП, КП). Зарисовывает одного персонажа в 4 разных планах.
- **Метапредметные:** Развитие визуального анализа и синтеза, формирование навыка целеполагания в визуальном творчестве («сначала замысел, потом выбор средств»).

4. ХОД ЗАНЯТИЯ

Этапы, время	Действия педагога	Действия учащихся	Планируемые результаты
1. Орг. момент (2 мин)	Приветствует. Создаёт интригу: «Сегодня мы будем учиться управлять вниманием зрителя. В наших руках — режиссёрский инструмент».	Приветствуют, настраиваются, проявляют любопытство.	Готовность к восприятию
2. Актуализация (5 мин)	Показывает два кадра (общий и крупный план одного персонажа). «Чем отличаются? Что мы понимаем о персонаже в первом и во втором случае?» Подводит к выводу о функции плана.	Сравнивают, анализируют, делают вывод: «На одном — где находится, на другом — что чувствует».	Осознание практической значимости темы
3. Целеполагание (2 мин)	Формулирует тему и цель: «Язык кадра. Наша цель — выучить этот язык и применить на практике».	Принимают учебную задачу.	Чёткое понимание цели
4. Изучение нового (15 мин)	Часть 1. Композиция (кратко): «Кадр должен быть уравновешен». Показывает примеры. Часть 2. Система крупности: ОП (место действия), СП (действие), КП (эмоции), Деталь (символ). После каждого плана — интерактивный вопрос.	Слушают, отвечают, записывают/зарисовывают схему.	Система знаний о планах
5. Игра «Определи план» (8 мин)	Показывает кадры из мультфильмов. Задание: определить план и объяснить, почему режиссёр его выбрал.	Определяют, аргументируют, обсуждают.	Игровое закрепление теории
6. Динамическая пауза «Зум-	«Ваши глаза — объектив. Снимаем общий план комнаты → приближаем к ладони	Выполняют, физически ощущая изменение плана.	Кинестетическое закрепление

объектив» (3 мин)	(крупный) → к кончику пальца (деталь)».		
7. Практикум (25 мин)	Задание 1. Фотоохота (10 мин): Группами по 2–3 человека снять один объект в трёх планах (ОП, СП, КП). Задание 2. Зарисовка (15 мин): На одном листе (4 части) изобразить одного персонажа в 4 планах.	Снимают, обсуждают, выбирают лучшие кадры. Рисуют, соблюдая масштаб.	Применение знаний в фотографии и рисунке
8. Рефлексия и обсуждение (10 мин)	Организует мини-галерею. Вопросы: «Какой план оказался самым выразительным? С каким планом было труднее всего? Что вы теперь замечаете в мультфильмах?»	Показывают работы, анализируют, делятся открытиями.	Самооценка, «взгляд режиссёра»

5. КРИТЕРИИ ОЦЕНКИ ПРАКТИЧЕСКИХ РАБОТ (для педагога)

Задание	Критерий	Отлично	Хорошо	Требуется доработки
Фотоохота	Соответствие планов заданию	3 кадра сняты сознательно (ОП, СП, КП)	2 кадра соответствуют	1 или ни одного
Фотоохота	Композиция	Кадр уравновешен, объект не обрезан случайно	Есть мелкие огрехи	Кадр не продуман
Зарисовка	Различие масштабов	Чётко видна разница между 4 планами	Разница видна в 3 планах	Планы сливаются
Зарисовка	Узнаваемость персонажа	Персонаж узнаётся во всех планах	В 3 планах	В 2 и менее

6. ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Разработанное занятие «Язык кадра» может быть использовано в любых мультстудиях, фотокружках и медиашколах. Его педагогическая ценность — в системном подходе к формированию визуальной грамотности через игру, съёмку и рисование. Опыт показывает, что после такого занятия дети начинают «видеть планы» в любом просматриваемом видео, что является основой для дальнейшего обучения режиссуре и операторскому мастерству.

7. СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Арихейм Р. Искусство и визуальное восприятие. — М.: Архитектура-С, 2012. — 392 с.
2. Кудряшов Н. Азы режиссуры мультфильма. — СПб.: Искусство, 2018. — 156 с.
3. Митта А. Кино между адом и раем. — М.: Эксмо, 2020. — 480 с.
4. Федеральный государственный образовательный стандарт основного общего образования (Приказ Минпросвещения России №287 от 31.05.2021).
5. Redford K. Stop Motion Animation: A Guide for Beginners. — London: Routledge, 2021. — 204 с.

8. ПРИЛОЖЕНИЕ (образцы материалов для игры)

Карточка 1:

Общий план — герой идёт по пустыне (песок, небо, маленькая фигура).

Вопрос: что мы понимаем?

Ответ: одиночество, масштаб, место действия.

Карточка 2:

Крупный план — глаза персонажа расширены.

Вопрос: что мы понимаем?

Ответ: страх, удивление.

Карточка 3:

Деталь — зажатая в кулаке монета.

Вопрос: что мы понимаем?

Ответ: бедность, жадность, важный предмет.