

МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
«СРЕДНЯЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ШКОЛА №2»

**Краткосрочная дополнительная
общеразвивающая программа технической
направленности
«Мультстудия»**

Срок реализации программы: 3 года
Возраст обучающихся: 10-16 лет

Авторы-составители:
Никонова Юлия Игоревна

Горняк, 2022г.

Содержание

1.	Пояснительная записка	
2.	Учебный план	
3.	Содержание учебного плана	
4.	Комплекс организационно-педагогических условий	
4.1.	Календарный учебный график	
4.2.	Методическое обеспечение	
4.3.	Дидактические материалы	
4.4.	Оценочные материалы	
4.5.	Материально-техническое обеспечение	
5.	Список литературы	

1. Пояснительная записка

2.

Актуальность программы

Актуальность программы обусловлена ее технической значимостью. Учащиеся приобретают опыт работы с информационными объектами, с помощью которых осуществляется фотосъемка, проводится монтаж и просмотр.

Занятия дадут ребёнку возможность побывать в роли идейного вдохновителя, сценариста, актёра, художника, аниматора, режиссёра, оператора и даже монтажёра. Дети смогут познакомиться с разными видами творческой деятельности, получают много новой необыкновенно интересной информации.

Цель и задачи программы

Цель программы: создание условий для развития у детей творческих интеллектуальных и технических способностей через освоение мультимедийных технологий. Продуктом детского творчества должно стать создание анимации.

Задачи программы:

Обучающие:

- ✓ познакомить детей с технологиями создания анимации;
- ✓ формировать художественные навыки и умения;
- ✓ сформировать начальные умения работы с различными материалами, мультимедийным оборудованием и программным обеспечением в процессе подготовки и создания собственного анимационного фильма;
- ✓ поощрять речевую активность детей, обогащать словарный запас.

Развивающие:

- ✓ развивать творческое мышление и воображение;
- ✓ развивать коммуникативные навыки, способствующие успешной социализации детей;
- ✓ способствовать проявлению индивидуальных интересов и потребностей.

Воспитательные:

- ✓ познакомить с миром профессий, связанных с созданием анимации;
- ✓ воспитывать умение работать в паре, группе;
- ✓ воспитывать ценностное отношение к собственному труду, труду сверстников и его результатам;
- ✓ воспитывать умение доводить начатое дело до конца.

Нормативная база разработки программы:

- Закон Российской Федерации от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;
- Концепция развития дополнительного образования детей (утверждена распоряжением Правительства Российской Федерации от 04.09.14 №1726-р);
- Комплекс мер по реализации Концепции общенациональной системы выявления и развития молодых талантов на 2015 - 2020 годы" (утв. Правительством РФ 27.05.2015 N 3274п-П8)
- ПРИКАЗ МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ от 9 ноября 2018 года N 196 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам» (с изменениями на 30 сентября 2020 года)
- письмо Минобрнауки № 09-3242 от 18.11. 2015 г. «О направлении информации (методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы))»;
- письмо Минобрнауки № ВК-641/09 от 29.03.2016 г. «О направлении методических рекомендаций (методически рекомендации по реализации адаптированных дополнительных общеобразовательных программ))»;
- постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 4 июля 2014 г. № 41 г. Москва «Об утверждении СанПиН 2.4.4.3172-14 «Санитарно-эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации режима работы образовательных организаций дополнительного образования детей» (зарегистрировано в Минюсте РФ 20 августа 2014 г., рег. № 33660); (с изменениями на 27 октября 2020 года)
- закон Алтайского края от 04.09.2013 № 56-ЗС «Об образовании в Алтайском крае»; (с изменениями на 8 июня 2020 года)

- Концепция развития дополнительного образования детей в Алтайском крае на период до 2020 года (утверждена распоряжением Администрации Алтайского края 22.09.2015 г. № 267-р)
- Устав и основная образовательная программа МБОУ «СОШ №2»

Новизна, значимость программы

С помощью мультипликации дети учатся не только логически и художественно мыслить, но и излагать свои мысли в устной речи, проявлять свои актерские умения, творить руками и в то же время при помощи современных компьютерных средств: планшетов, компьютеров, фотоаппаратов. Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Мультстудия» включает в себя все многообразие видов творчества без больших финансовых затрат, что позволит детям реализовать свои задумки дома. Жанр мультипликации позволяет передавать информацию, насыщенную фантазией и изобретательностью мультипликатора, эмоции, чувства, собственные взгляды на обыденные вещи в иносказательной форме. Таким образом, дети, на которых ориентирована данная программа, во время обучения могут удовлетворить свои потребности в разнообразных видах творчества: от художественного до технического с социально ориентированным или научным подтекстом. Это поможет в дальнейшем определить им пути саморазвития, выбрать наиболее интересные виды деятельности.

Отличительные особенности программы

Создаются условия для развития ребёнка, реализации его потребностей и инициатив, раскрытия внутреннего потенциала, социализации детей через сочетание теоретических и практических занятий и освоения инструментария создания анимации, результатом которых является реальный продукт самостоятельного творческого труда детей. В процессе создания мультипликационного фильма у детей развиваются сенсомоторные качества, восприятие цвета, ритма, движения, раскрываются коммуникативные способности личности. Главная педагогическая ценность мультипликации заключается в универсальности ее языка, позволяющего организовать всеобъемлющую систему комплексного обучения детей всех возрастных групп и разных категорий.

Категория обучающихся

Программа предназначена для обучающихся 5-11 классов.

Набор обучающихся в группы производится по желанию детей и родителей (законных представителей) без предварительного конкурсного отбора. Комплектование группы производится по принципу возрастной дифференциации. Группы детей формируются разновозрастные от 10-16 лет.

Условия и сроки реализации программы

Программа рассчитана на 3 года обучения, 102 часа, в объёме 34 часов в каждый год, 1 раз в неделю, продолжительность занятия составляет 1 учебный час.

Ожидаемые результаты освоения программы

Учащиеся научатся:

- ✓ строить рассуждение от общих закономерностей к частным явлениям и от частных явлений к общим закономерностям;
- ✓ создавать простейшие анимационные ролики с использованием редакторов графики (Paint, Gimp), видео (VideoPad, WinLive), звука (Audacity) или программ - конструкторов мультфильмов (Scratch, МультиПульт, он-лайн сервисов);
- ✓ создавать анимационные сюжеты, пользуясь представлениями об этапах развития сюжета (написание сценария, деление на эпизоды, раскадровка, спецэффекты и т.д.) и правилах драматургии и знаниями о способах озвучивания и «оживления», т.е. движения мультипликационных героев на экране.

Учащиеся получат возможность научиться:

- ✓ строить рассуждение на основе сравнения предметов и явлений, выделяя при этом общие признаки;
- ✓ работать с оборудованием (средствами записи звука, фотокамерой и др.), осуществлять выбор технических средств и технологических приёмов для реализации творческой задачи;

- ✓ создавать и редактировать сложные аудио и видео продукты;
- ✓ самостоятельно работать над реализацией анимационного замысла на всех этапах разработки и создания мультфильма.

3. Учебно-тематический план

1 год обучения

Содержание программы 1 года обучения

Тематические разделы и содержание

Раздел	Содержание деятельности
1. <i>История анимации</i>	Входной контроль (Приложение 1). Рассказ об истории анимации и мультипликации Просмотр отрывков из первых анимационных фильмов. Рассказ о профессиях, связанных с анимацией. Знакомство детей с историей движущегося изображения в искусстве. 2
2. <i>Основные техники анимации</i>	Разные виды анимации в мультфильмах. Сыпучая анимация. Знакомство с особенностями песочной анимации. Техника порошка. Знакомство с особенностями движения на экране персонажей, состоящих из мелких фрагментов - мозаики, вышивки крестом и т.п. Понятие о разнообразии выразительных характеристик линии и точки. Использование карандашей, угля, мелков, фломастеров в рисованной анимации. Виды линий в природе и технике. Понятие контур и силуэт Техника «театр теней». Силуэтная и коллажная анимация. 1
3. <i>Создание сюжета</i>	Режиссёрский сценарий мультфильма. Сюжет. Как и где можно найти 5
4. <i>Создание героев и декораций</i>	Этапы создания мультипликационных героев (описание персонажа, эскиз, мимика, основные действия, движения). Виды декораций. Декорации (фоны и панорамы). 4
5. <i>Съёмка</i>	История создания фотографии Устройство фотокамеры. Приёмы работы с фотоаппаратом. Начальные навыки фотографирования. 4
6. <i>Озвучивание</i>	Музыка в мультфильмах. Речь в мультфильмах 2
7. <i>Монтаж</i>	Приёмы монтажа. Работа с фотографиями 4
8. <i>Публикация</i>	Демонстрация. Рефлексия. Итоговый контроль (Приложение 2). 2
<i>Всего</i>	3

Учебно-тематическое планирование 1 года обучения

№	Тема	Основные виды деятельности	Кол-во часов		дата
			теория	практика	
История анимации (2 ч)					

1	Знакомство с мультипликацией и анимацией. Об истории мультипликации. Правила техники безопасности.	Инструктаж по технике безопасности. Входной контроль (Приложение 1). Рассказ об истории анимации и мультипликации. Просмотр фильма о истории «Союзмультфильма» Просмотротрывков из первых анимационных фильмов.	1		
2	Виды анимации. Технология создания мультфильмов.	Показ мультфильмов в разных техниках анимации. Рассказ о профессиях, связанных с анимацией. Знакомство детей с историей движущегося изображения в искусстве. Основные принципы мультипликации.	1		
Основные техники анимации (12 ч)					
3	Разные виды анимации в мультфильмах.	Разные виды анимации в мультфильмах. Обсуждение разных видов анимации.	0,5	0,5	
4	Сыпучая анимация.	Знакомство с сыпучей анимацией. Демонстрация готовых работ.	0,5	0,5	
5	Создание мультфильмов на песке.	Знакомство с особенностями песочной анимации. Знакомство с техникой порошка. Практическая работа «Рисование на планшете с песком».		1	
6	Мозаичная анимация.	Знакомство с особенностями движения на экране персонажей, состоящих из мелких фрагментов - мозаики, вышивки крестом и т.п. Практическая работа «Анимирование фигур из мозаики».		1	
7	Рисованная анимация.	Понятие о разнообразии выразительных характеристик линии и точки. Использование карандашей, угля, мелков, фломастеров в рисованной анимации. Демонстрация видео «Виды линий в природе и технике».	0,5	0,5	
8	Инструменты для рисованной анимации.	Понятие контур и силуэт. Практическая работа «Выполнение рисунков с использованием разных инструментов».		1	
9	Виды линий в природе и технике.	Демонстрация фото природы, обсуждение техники. ПРОСМОТР: мультфильм «Варежка» (1967 г. Союзмультфильм) и фильмы Яна Шванкенмайера с оживающими предметами. (Например, «Игра с камнями», 1965 г.) Практическая работа «Развитие умения покадрового движения малых	0,5	0,5	

		предметов».			
10	Создание рисунков на свободную тему.	Практическая работа «Создание рисунков на свободную тему с использованием различных линий и инструментов».		1	
11	Силуэтная и коллажная анимация.	Знакомство с принципами силуэтной и коллажной анимация. Демонстрация готовых работ.	0,5	0,5	
12	Создание силуэтной анимации.	Практическая работа «Создание силуэтной анимации на свободную тему».			
13	Создание коллажей.	Демонстрация примеров коллажей. Практическая работа «Создание коллажа».	0,5	0,5	
14	Наш «театр теней»	Знакомство с техникой «театр теней». Практическая работа «Создание мультфильма «Теремок» в теневой технике».	0,5	0,5	
Создание сюжета (4 ч)					
15	Режиссёрский сценарий мультфильма.	Режиссёрский сценарий мультфильма. Групповая работа «Чтение и обсуждение готовых сценариев мультфильмов».	0,5	0,5	
16	Сюжет.	Групповая работа «Решение проблемного вопроса: Как и где можно найти идею. Поиск необходимой информации для выполнения учебных заданий с использованием Internet».		1	
17	Создание сюжета для своего мультфильма.	Практическая работа «Создаем сюжет мультфильма»		1	
18	Предзащита проекта «Мой мультфильм»	Защита перед аудиторией сценария мультфильма.		1	
Создание героев и декораций (5 ч)					
19	Этапы создания мультипликационных героев.	Этапы создания мультипликационных героев (описание персонажа, эскиз, мимика, основные действия, движения). Игра «Установи соответствие»	1	1	
20	Виды декораций.	Виды декораций. Декорации (фоны и панорамы). Практическая работа «Подбери декорации для мультфильма по сказкам»		1	
21	Создание своего героя.	Практическая работа «Создание героев для мультфильма»		1	
22	Создание фона и декораций для мультфильма.	Практическая работа «Создание фона и декораций для мультфильма»		1	
Съёмка (4 ч)					
23	История создания фотографии.	История создания фотографии. Игра «Музей истории фотографии»	0,5	0,5	

24	Устройство фотокамеры Canon.	Устройство фотокамеры. Игра «Найди соответствие»	0,5	0,5	
25	Приёмы работы с фотоаппаратом.	Приёмы работы с фотоаппаратом.	0,5	0,5	
26	Мои первые фотографии.	Практическая работа «Начальные навыки фотографирования».		1	
Озвучивание (2 ч)					
27	Озвучивание мультфильмов (музыка, речь).	Музыка в мультфильмах. Речь в мультфильмах. Игра «Угадай мультфильм по звуку»		1	
28	Запись голоса.	Практическая работа «Запись голоса»		1	
Монтаж (4 ч)					
29	Приёмы монтажа.	Приёмы монтажа. Практическая работа «Работа с фотографиями»		1	
30	Программы для монтажа мультфильмов.	Работа в группах «Вот такие разные, но все же похожие программы для монтажа мультфильмов»	0,5	0,5	
31	Знакомство с программой Movie Maker.	Практическая работа «Знакомьтесь, Movie Maker»		1	
32	Создание видеоролика из фотографий.	Практическая работа «Мой первый мини видео ролик»		1	
Публикация (2 ч)					
33	Заключительное мероприятие «Мультпрокат».	Демонстрация созданных мультфильмов.		1	
34	Итоговое занятие.	Рефлексия. Итоговый контроль (Приложение 2).		1	
Всего			9 ч.	25 ч.	
			34 ч.		

**2 год обучения
Содержание программы**

Тематические разделы и содержание

Раздел	Содержан
<i>История анимации</i>	Входной контроль. Первые анимационные опыты в Европе XIX века. Развитие анимации в России. 2
<i>Основные техник и анимации</i>	Живопись в анимации. Живописная анимация. Рисованная анимация. Основные принципы рисованных фильмов. Виды рисованных мультфильмов (отечественные мультфильмы, диснеевские мультфильмы, аниме, рисование на стекле). Предметная анимация: Знакомство с кукольной и пластилиновой анимацией союз мультфильма. Этапы создания кукольных мультфильмов. Этапы создания пластилиновых мультфильмов. 11 ч.
<i>Создание сюжета</i>	Этапы написания сценариев, деления на эпизоды, раскадровка,

	2 ч.
<i>Создание героев и декораций</i>	Художественный замысел — решение способа создания объёмных, рисованных персонажей и плоской перекладки. Этапы создания рисованных мультфильмов (прорисовка, фазовка). Изготовление мультипликационных кукол. Плоская марионетка. Кукловождение Лепка пластилиновых героев (на каркасе) и декораций. Способы
	6 ч.
<i>Съёмка</i>	Рекомендации по технике фотосъёмки. Знакомство с процессом цветной цифровой фотосъёмки и покадровой съёмки сюжета. Покадровая
	3 ч.
<i>Озвучивание</i>	Поиск звука и музыки для мультфильма в сети Интернет. Авторские права.
	3 ч.
<i>Монтаж</i>	Импорт аудио и видеофайлов Особенности написания титров для мультипликационных фильмов (титры в начале и конце фильма).
	5 ч.
<i>Публикация</i>	Демонстрация Рефлексия. Итоговый контроль (Приложение 3).
	2 ч.
<i>Всего</i>	34 ч.

Учебно-тематическое планирование 2 года обучения

№	Тма	Основные виды деятельности	Кол-во часов		дата
			теория	практика	
История анимации (2 ч)					
1	История развития анимации в Европе. Инструктаж по ТБ.	Инструктаж по ТБ. Входной контроль. Демонстрация ознакомительного видео «Первые анимационные опыты в Европе XIX века». Игра «Угадай мультфильм»	1		
2	История развития	Развитие анимации в России. Игра «Угадай российский мультфильм»	1		
Основные техники анимации (11 ч)					
3	Живопись в анимации.	Живопись в анимации. Живописная анимация. Игра «Открывай-ка, угадай-ка»	1		
4	Рисованная анимация и ее виды.	Рисованная анимация. Основные принципы рисованных фильмов. Групповая работа «Виды рисованных мультфильмов» (отечественные мультфильмы, диснеевские мультфильмы, аниме,	0,5	0,5	

		рисование на стекле).			
5	Предметная анимация.	Предметная анимация. Творческая работа «Предметы – герои мультфильмов»	1		
6	Кукольные и пластилиновые	Групповая работа «Кукольная и пластилиновая анимация союз мультфильма».	0,5	0,5	
7	Этапы создания анимации.	Этапы создания кукольных мультфильмов.	1		
8	Создание своей куклы.	Практическая работа «Моя кукла – герой мультфильма»		1	
9	Пластилиновая анимация.	Групповая работа «Пластилин и анимация»		1	
10	Этапы создания пластилиновой анимации.	Этапы создания пластилиновых мультфильмов. Способы работы с цветным пластилином. Игра «Найди соответствие»	0,5	0,5	
11	Работа над пластилиновыми	Практическая работа «Пластилиновые герои сказок»		1	
12	Перекладная анимация.	Ознакомительная беседа «Перекладка».	0,5	0,5	
13	Создание мультфильма в технике	Практическая групповая работа «Наш мультфильм в технике перекладка»		1	
Создание сюжета (2 ч)					
14	Этапы написания сценария мультфильма.	Этапы написания сценариев, деления на эпизоды, раскадровка, спецэффекты. Игра «Я мультипликационный критик»	0,5	0,5	
15	Создание раскадровки для своего мультфильма.	Практическая работа «Создание раскадровки мультфильма»		1	
Создание героев и декораций (6 ч)					
16	Этапы создания рисованных мультфильмов.	Художественный замысел — решение способа создания объёмных, рисованных персонажей и плоской перекладки. Этапы создания рисованных мультфильмов (прорисовка, фазовка). Игра «Найди лишнее»	0,5	0,5	
17	Изготовление мультипликационных плоских кукол.	Практическая работа «Изготовление мультипликационных кукол».		1	
18	Кукловодство.	Практическая работа «Плоская марионетка».		1	
19	Лепка пластилиновых героев.	Практическая работа «Лепка пластилиновых героев (на каркасе)»		1	
20	Способы создания фона мультфильма.	Способы создания фонов и панорам.	0,5	0,5	

		Игра «Подбери фон из пластилина для сказки»			
2 1	Работа над фоном для мультфильма.	Практическая работа «Лепка декораций из пластилина».		1	
Съёмка (3 ч)					
2 2	Техника фотосъёмки.	Рекомендации по технике фотосъёмки. Игра «Устройство фотоаппарата»	0,5	0,5	
2 3	Покадровая съёмка сюжета.	Практическая работа «Я – юный фотограф»		1	
2 4	Работа с освещением.	Знакомство с процессом цветной цифровой фотосъёмки и покадровой съёмки сюжета. Практическая работа «Работа с освещением».	0,5	0,5	
Озвучивание (3 ч)					
2 5	Способы озвучивания мультфильмов.	Авторские права на озвучивание мультфильмов. Игра «Подбери звук к мультфильму»	0,5	0,5	
2 6	Поиск музыки в сети Интернет.	Практическая работа «Поиск звука и музыки для мультфильма в сети Internet».		1	
2 7	Запись звука.	Практическая работа «Запись звука, голоса в мультфильм. Наложение звука, музыки».		1	
Монтаж (5 ч)					
2 8	Работа в программе Movie Maker.	Основные инструменты программы Movie Maker для монтажа.	0,5	0,5	
2 9	Импорт аудио и видеофайлов.	Практическая работа «Импорт аудио и видеофайлов в программе Movie Maker».		1	
3 0	Создание простого видеоролика.	Практическая работа «Моя семейная фотохроника»		1	
3 1	Титры в мультфильме и особенности их написания.	Особенности написания титров для мультимедийных фильмов (титры в начале и конце фильма). Игра «Угадай мультфильм по титрам»	0,5	0,5	
3 2	Создание титров для своего мультфильма.	Практическая работа «Титры в моем мультфильме»		1	
Публикация (2 ч)					
3 3	Заключительное мероприятие «Мультпарад»	Демонстрация созданных мультфильмов.	1		
3 4	Итоговое занятие	Рефлексия. Итоговый контроль (Приложение 3).	1		
Вс			13 ч.	21 ч.	

е о			34 ч.	
--------	--	--	-------	--

3 год обучения
Содержание программы

Тематические разделы и содержание

Раздел	Содержание деятельности
9. История анимации	Входной контроль. Известные аниматоры и режиссёры - мультипликаторы. Самые известные 2
10. Основные техники анимации	Компьютерная анимация. Двухмерная анимация. Трёхмерная анимация. Современные программы для создания компьютерных мультфильмов. Электронная 5
11. Создание сюжета	Особенности литературных и режиссёрских 2
12. Создание героев и декораций	Прорисовка героев. Как создать фон с помощью компьютерных программ. Схема сцен. 5 ч
13. Съёмка	Основные возможности компьютерных программ 4
14. Озвучивание	Особенности программ для записи и обработки звука. Форматы записи (avi, DVD). Программы для записи готового фильма. Редактирование музыки и 5
15. Монтаж	Настройка длины кадра и перехода. Повтор и отражение действий. Растяжение кадра. Создание 8
16. Публикация	Публикация. Рефлексия. Итоговый контроль 3
<i>Всего</i>	3

Учебно-тематическое планирование 3 года обучения

№	Тема	Основные виды деятельности	Кол-во часов		дата
			Теория	Практика	
История анимации (2 ч)					
1	Известные аниматоры и режиссёры - мультипликаторы.	Входной контроль. Игра «Найди режиссера-аниматора известного мультфильма»	1		
2	Анимационные студии мира	Групповая работа «Самые	1		

		известные мультипликационные студии мира».			
Основные техники анимации (5 ч)					
3	Компьютерная анимация.	Программы для создания компьютерной анимации. Практическая работа «Работа в программе Multator»	0,5	0,5	
4	Двухмерная анимация.	Практическая работа «Работа в программе Animatron»		1	
5	Трёхмерная анимация.	Обзор программ для 3D анимации: ZBrush, CrazyTalk и др.	0,5	0,5	
6	Современные программы для создания компьютерных мультфильмов.	Практическая работа «Работа в Gimp»		1	
7	Электронная анимация.	Практическая работа «Создание Gif»		1	
Создание сюжета (2 ч)					
8	Особенности литературных и режиссёрских сценариев.	Групповая работа «Литературные и режиссёрские сценарии мультфильмов»	0,5	0,5	
9	Создание сюжета мультфильма.	Практическая работа «Создание сюжета мультфильма».		1	
Создание героев и декораций (5 ч)					
10	Прорисовка героев.	Практическая работа «Создание героя в графическом редакторе Paint»		1	
11	Создание фона с помощью компьютерных программ.	Практическая работа «Создание фона в графическом редакторе Paint»		1	
12	Схема сцен. Конструктор мультфильмов «Мульти – Пульти»	Практическая работа «Выбор фона. Работа с предметами. Конструктор мультфильмов «Мульти – Пульти»		1	
13	Герои мультфильма. Конструктор мультфильмов «Мульти – Пульти»	Практическая работа «Выбор актёра. Коллекция действий актёра».		1	
14	Конструктор мультфильмов «Мульти – Пульти»	Практическая работа «Анимация актёра. Смена действия актёра».		1	
Съёмка (4 ч)					
15	Основные возможности компьютерных программ.	Основные возможности компьютерных программ. Игра «Найди соответствие»	0,5	0,5	
16	Особенности фотографии, создание изображений.	Групповая работа «Обсуждение фотографий с художественной и смысловой точек зрения, создание коллекции фотографий к проекту»	0,5	0,5	

17	Создаём кадры для мультфильма (пластилинового, из обычных предметов, из сыпучих предметов, из природных материалов) – групповые и индивидуальные проекты.	Практическая работа «Работа с цифровым фотоаппаратом».		1	
18	Копирование фотографий на ПК.	Практическая работа «Работа с цифровым фотоаппаратом, копирование фотографий на ПК»		1	
Озвучивание (5 ч)					
19	Особенности программ для записи и обработки звука.	Игра «Угадай мелодию»		1	
20	Форматы записи (avi, DVD).	Практическая работа «Работа со звуковыми файлами»		1	
21	Программы для записи готового фильма.	Практическая работа «Запись голоса»		1	
22	Редактирование музыки и звука.	Практическая работа «Обработка звуковых файлов»		1	
23	Озвучивание мультфильма.	Практическая работа «Аудиозапись рассказа, соответствующего видеоряду».		1	
Монтаж (8 ч)					
24	Настройка длины кадра и перехода.	Практическая работа «Ввод кадров в MovieMaker, раскадровка и настройка длины кадра и перехода»		1	
25	Повтор и отражение действий.	Практическая работа «Работа над созданием проектов – мультфильмов»		1	
26	Растяжение кадра.	Практическая работа «Работа над созданием проектов – мультфильмов»		1	
27	Создание проекта мультфильма в программе MovieMaker.	Практическая работа «Работа над созданием проектов – мультфильмов»		1	
28	Создание проекта мультфильма в программе MovieMaker.	Практическая работа «Работа над созданием проектов – мультфильмов»		1	
29	Создание проекта мультфильма в программе MovieMaker.	Практическая работа «Работа над созданием проектов – мультфильмов»		1	
30	Создание субтитров.	Практическая работа «Титры в моем мультфильме»		1	
31	Запись и сохранение клипа. Воспроизведение	Практическая работа «Работа над созданием проектов – мультфильмов»		1	
Публикация (3 ч)					
32	Публикация.	Практическая работа «Мой мультфильм»		1	

33	Заключительное мероприятие «МультОскар»	Демонстрация мультфильмов.	1		
34	Итоговое занятие.	Рефлексия. Итоговый контроль (Приложение 3).	1		
Всего			6,5 ч.	27,5 ч.	
			34ч.		

4. Организационно-методическое обеспечение

Основное время на занятиях занимает самостоятельное конструирование из деталей конструктора LEGO «Построй свою историю» (модуль 1) и (или) конструктора и дополнительных материалов (модуль 2). Благодаря этому у детей формируются умения самостоятельно действовать, принимать решения.

На каждом занятии проводится коллективное обсуждение выполненного задания. На этом этапе у детей формируется такое важное качество, как осознание собственных действий, самоконтроль, возможность дать отчет в выполняемых шагах при выполнении любых заданий. Ребенок на этих занятиях сам оценивает свои успехи. Это создает особый положительный эмоциональный фон: раскованность, интерес, желание научиться выполнять предлагаемые задания. Задания построены таким образом, что один вид деятельности сменяется другим, различные темы и формы подачи материала активно чередуются в течение занятия. Это позволяет сделать работу динамичной, насыщенной и менее утомляемой.

Приемы и методы организации занятий.

Методы обучения:

- словесные методы (*устное изложение, беседа, инструктаж*);
- наглядные методы (*показ видеоматериала, иллюстраций, наблюдение, работа по образцу*);
- практические методы (*овладение практическими умениями рисования, лепки, аппликации*);
- иллюстративно-объяснительные методы;
- репродуктивные методы;
- частично-поисковый метод (*дошкольники участвуют в коллективном поиске решения заданной проблемы*);
- исследовательский метод (*овладение детьми приемами самостоятельной творческой работы*).

Методы воспитания:

- методы стимулирования (поощрение, похвала, одобрение), методы мотивации, волевые методы (требование).
- методы учебной работы под руководством учителя;
- методы самостоятельной учебной работы учащихся.

Педагогические технологии:

- технология проблемного обучения;
- технология дифференцированного обучения;
- методы здоровьесберегающей технологии;
- проектная технология.

Технические средства.

- Компьютер.
- Устройства для записи фото, видео и звука.

- Интерактивная доска.
- Редакторы графики (Paint, Gimp) , видео (VideoPad, WinLive), звука (Audacity).
- Программы - конструкторы мультфильмов (MovieMaker).
- Устройства, обеспечивающие подключение к сети.
- Нецифровые инструменты для моделирования (бумага, карандаши, краски и кисти, пластилин, различные мелкие объекты для создания декораций, конструктор LEGO и др.).

5. Список информационных источников

Учебно-методические ресурсы для реализации данной программы

1. Булин - Соколова Е. И., Рудченко Т.А., Семёнов А.Л., Хохлова Е.Н. Формирование ИКТ-компетентности младших школьников: пособие для учителей общеобразоват. Учреждений [Текст] / Е. И. Булин - Соколова, Т.А. Рудченко, А.Л. Семёнов, Е.Н. Хохлова. – М.: Просвещение, 2012.
2. Горячев А.В. Конструктор мультфильмов «Мульти- Пульти» [Текст]: справочник-практикум /А. В. Горячев, ЕМ. Островская. — М.: Баласс, 2007.
3. Горячев А.В. Мой инструмент компьютер: для 3-4 классов [Текст] / А. В. Горячев. — М.: Баласс, 2007.
4. Фролов М.И. Учимся анимации на компьютере [Текст]: самоучитель / М.И. Фролов. - М.: Бином, 2002.
5. Марк Саймон, Как создать собственный мультфильм. [Текст] НТ Пресс, 2006.
6. Анофриков П.И. Принцип работы детской студии мультипликации [Текст]: учебное пособие. Детская киностудия «Поиск» / П.И. Ануфриков. – Новосибирск, 2008.
7. Горичева В.С. Сказку сделаем из глины, теста, снега, пластилина. [Текст] – Ярославль, 2004.
8. Джанни Родари. Грамматика фантазии, [Текст]; перевод с итальянского Ю.А.Добровольской. - М.: "Прогресс", 1978.
9. Довгялло, Н. Техника и материалы в анимационном фильме. [Текст] // Искусство в школе. №3. – 2007.
10. Иткин В.В. Карманная книга мультжюриста. [Текст]: учебное пособие для начинающих мультипликаторов. Детская киностудия «Поиск» / В. Иткин. – Новосибирск, 2006.
11. Иткин В.В.«Жизнь за кадром», [Текст] (методическое пособие) , Новосибирск, 2008.
12. Красный, Ю.Е. «Азбука чувств». [Текст] - Киев, «Освіта», 1993.
13. Красный Ю.Е. Мультфильм руками детей [Текст] / Ю.Е. Красный, Л.И. Курдюкова. – М, 2007.
14. Е. Г. Макарова. Движение образует форму [Текст]. – М.: Самокат, 2012.
15. Велинский Д.В. [Текст]: методическое пособие для начинающих мультипликаторов. Детская киностудия «Поиск»/ Велинский Д.В. – Новосибирск, 2004.

Интернет-ресурсы и онлайн-сервисы для реализации данной программы

1. онлайн - конструктор мультфильмов [Электронный ресурс] <http://multator.ru/draw/> - «Мультиатор»

2. Владимир Соболев «Киностудия Windows Live (Movie Maker для Windows 7)» [Электронный ресурс] <http://vsobolev.com/kinostudiya-windows-live-windows-7/>
3. Е. Г. Кабаков, Н. В. Дмитриева Мультипликация в школьной практике – средствами мобильного класса [Электронный ресурс] <http://nbazanovainfo.narod.ru/mult.htm>
4. Иванов Вано «Рисованный фильм» [Электронный ресурс] <http://risfilm.narod.ru/>
5. Как делают мультфильмы - технология [Электронный ресурс] <http://ulin.ru/whatshow.htm>
6. Что такое сценарий [Электронный ресурс] <http://www.kinotime.ru/>

Использованные источники

1. Завтур И.В. Модифицированная дополнительная образовательная программа художественно-эстетического направления Мультстудия «Я волшебник» [Электронный ресурс] <https://multiurok.ru/files/modifitsirovannaia-dopolnitel-naia-obrazovatel-programma-khudozhiestvienno-estietichieskogho-npravlienii-mul-tstudiia-ia-volshiebnik.html>
2. Маковая С.В. Образовательная программа внеурочной деятельности детей «Мультстудия «Детство в картинках» [Электронный ресурс] https://infourok.ru/programma_vneurochnoy_deyatelnosti_detey-108707.htm