

Министерство образования и науки Самарской области  
государственное бюджетное общеобразовательное учреждение Самарской области  
средняя общеобразовательная школа №2 «Образовательный центр» с. Кинель-Черкассы  
муниципального района Кинель-Черкасский Самарской области  
СП СЮТ ГБОУ СОШ № 2 «ОЦ» с. Кинель-Черкассы



Принята на заседании  
методического совета СП СЮТ  
«30» июня 2023 г.,  
Протокол № 2



«Утверждаю»  
Заведующий СП СЮТ  
ГБОУ СОШ № 2 «ОЦ» с. К-Черкассы  
Кирип П.Ю.  
«30» июня 2023 г.

**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ  
ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА  
ТЕХНИЧЕСКОЙ НАПРАВЛЕННОСТИ  
«Делаем мультфильмы сами»**

Возраст детей - 12-14 лет  
Срок обучения - 1 год

Разработчик: Кузнецова Ольга Дмитриевна,  
педагог дополнительного образования

с. Кинель-Черкассы, 2023 год

## Оглавление

№	Наименование разделов	Стр.
1	Пояснительная записка	3
2	Учебный план	7
3	Модуль 1. История развития мультипликации	7
4	Модуль 2. Создание сценария мультфильма. Создание образов героев.	8
5	Модуль 3. Создание мультипликационного фильма.	10
6	Модуль 4. Монтаж и презентация мультфильма	11
7	Ресурсное обеспечение дополнительной общеобразовательной программы	12
8	Список использованной литературы.	14
9	Календарно-тематический план (приложение 1)	15

## Пояснительная записка

### **Введение.**

Зрительный опыт ребенка начинает складываться ещё в дошкольном возрасте, ведь тогда начинается их приобщение к экранным искусствам: кино, телевидение, видео. Опыт этот складывается, как правило, под влиянием семьи, где ребенок воспитывается. Но проходят годы, а модель взаимодействия подрастающего поколения с кино не меняется. Кино по-прежнему остается лишь развлечением, всерьёз не воспринимаемым ни семьёй, ни школой. Если ребенка и приобщают к искусству, то, как правило, к музыке, изобразительному искусству, танцам. А вот кино, мультипликация остаются не востребованными. Между тем перед экраном телевизора дети проводят большую часть своего свободного времени, что вызывает много нареканий и со стороны педагогов, и со стороны родителей.

Выход из подобной ситуации только один – надо использовать тот большой потенциал, которым обладают экранные искусства в техническом, художественном, эстетическом развитии детей.

Как показывает опыт, экранные искусства обладают большими возможностями для детского развития. Воспитательные возможности киноискусства настолько широки, что можно говорить об универсальности этого вида творчества для учреждений дополнительного образования. Киноэкран обладает огромной убедительной силой, идеи, воспринятые при помощи кино, подкрепленные яркими эмоциями, усваиваются глубоко и прочно, становятся основой для развития мировоззрения ребенка.

Знакомство с жанрами кино и мультипликации помогает формированию навыков грамотного зрителя, дети учатся ориентироваться в выборе фильмов, понимать, чем они различаются, адекватно выстраивать свои зрительские ожидания.

**Направленность программы -техническая.** Программа направлена на развитие познавательной активности, исследовательских, прикладных, конструкторских способностей обучающихся, самостоятельности, любознательности.

**Новизна программы** в ее модульности, а также в том, что она не только прививает навыки и умение работать с графическими программами, но и способствует формированию эстетической культуры. Эта программа не даёт ребёнку “уйти в виртуальный мир”, учит видеть красоту реального мира.

**Актуальность программы.** В современном мире возникла необходимость укрепления связей ребёнка с новыми информационными компьютерными технологиями и экранным искусством. Актуальность данной программы, в том, что она позволяет средствами дополнительного образования формировать художественно-эстетический вкус учащихся, создаёт основу для образно-эмоционального восприятия экранных искусств. Программа соответствует действующим нормативным актам и государственным программным документам, в ней представлены современные идеи и актуальные направления развития науки, техники, культуры, экономики, социальной сферы, она может удовлетворить потребность общества и детей данного возраста в решении актуальных для них задач.

**Отличительной особенностью** данной образовательной программы от других программ по киноискусству является то, что она предполагает комплексное освоение известных технологий в процессе видеосъёмки небольшого фильма. Дети получают представления о том, что у экранных искусств есть свои особые выразительные средства, отличные от средств других видов искусства - это кадр, план, ракурс, монтаж, звук, цвет, движение и т.д. Помимо профессиональных и теоретических знаний кино и теле-производства, программа предоставляет возможность приобрести навыки работы с кино-теле-медиааппаратурой, учит общаться, отстаивать свою точку зрения, придумывать свои сценарии, претворять в жизнь идеи.

**Педагогическая целесообразность образовательной программы** - программа предполагает работу над индивидуальными и коллективными проектами на занятиях. Каждый учащийся любого уровня подготовки и способностей в процессе обучения чувствует себя важным звеном общей цепи (системы), от которого зависит исполнение коллективной работы в целом. Доля ответственности каждого учащегося в этом процессе очень значима, и учащийся, осознавая эту значимость, старается исполнить свою часть работы достойно, что способствует формированию чувства ответственности и значимости каждого участника школьного коллектива.

Создавая фильмы, педагог строит образовательный и воспитательный процесс, не прекращая его ни на минуту. Из этого следует простой вывод: те ситуации, которые с точки зрения просто студии являются проходными, могут быть очень важными с точки зрения учения и воспитания участников творческого объединения. Дело не в возможности время от времени произнести назидание – важно просто понимать, какие умения, навыки, личностные свойства педагог можем выработать у учеников, занимаясь с ними видеотворчеством.

Общий интерес и желание – это добрая основа для освоения экранной грамотности. Данная программа предусматривает постепенное усложнение материала от рисованных мультфильмов до видеофильмов и видеосюжетов; качественное углубление и расширение приобретенных ранее знаний.

Таким образом, педагогическую целесообразность образовательной программы мы видим в формировании у учащегося чувства ответственности в исполнении своей индивидуальной функции в коллективном процессе, с одной стороны, и формировании самостоятельного проявления всего творческого потенциала в работе с использованием всех изученных технологий при выполнении индивидуальных заданий.

### **Цель и задачи программы:**

**Цель:** создать условия для развития творческих способностей личности, посредством освоения технологии анимирования персонажей

**Задачи:**

#### **Образовательные:**

- формирование навыков работы с ПК и цифровым фотоаппаратом;
- формирование и развитие у детей технического мышления, первоначальных основ конструкторских умений и способностей;

- знакомство с понятием компьютерной анимации и обучение основам работы в программе Movie Maker, Adobe Flash, Adobe Photoshop;
- ознакомление учащихся с основными видами мультипликации (рисованная, пластилиновая, предметная, анимация с сыпучими материалами);

**Развивающие:**

- развитие мелкой моторики рук;
- развитие образного мышления;
- выработка у учащихся навыков самостоятельной работы с компьютером и фотоаппаратом;

**Воспитательные:**

- воспитание у детей стремления выразить свои творческие способности в мультипликации;
- воспитание самостоятельности при выполнении заданий;
- воспитание аккуратности и собранности при работе с техникой;
- воспитание эстетического вкуса младших школьников;
- воспитание культуры зрительского восприятия.

**Возраст детей**, участвующих в реализации программы – 12-14 лет.

Стремление экспериментировать, используя свои возможности, – едва ли не самая яркая характеристика подростков в этом возрасте. Если школа не предоставляет ученикам культурных форм такого экспериментирования, то оно реализуется лишь в самой поверхностной и примитивной форме – в экспериментах со своей внешностью. Склонность к фантазированию – также отличительная особенность этого возраста. Результат действия становится второстепенным, на первый план выступает свой собственный авторский замысел. Не менее значима потребность в общении со сверстниками. Создание собственных мультфильмов – от написания сценария до воплощения его на экране – наиболее оптимальный и эффективный способ удовлетворения всех вышеперечисленных потребностей подростков в целях их развития.

**Сроки реализации** – программа рассчитана на 1 год обучения, 108 часов.

**Формы обучения** – очная, при необходимости, с возможностью применения дистанционных технологий и/или электронного обучения

**Наполняемость групп** 15-18 человек. Программа рассчитана на детей всех категорий В общей группе могут заниматься дети с ограниченными возможностями здоровья, дети-инвалиды, не имеющие противопоказаний к занятиям данным видом деятельности. Такой подход положительно сказывается на воспитании толерантности у детей.

**Режим занятий** – занятия проходят два раза в неделю ( 2 ч и 1 ч). Общее количество часов в неделю – 3 часа. Занятия проводятся парами – по 40 минут с 5-минутным перерывом.

**Ожидаемые результаты**

**Предметные –**

**К концу курса обучения дети должны:**

- знать значение школьной самодельной мультипликации в жизни человека;
- представлять, как написать небольшой сценарий и подготовить его к съёмке;

- знать этапы работы над созданием мультипликационного фильма;
- уметь рисовать героев мультипликационных фильмов;
- знать этапы создания плоской перекладки;
- уметь собирать и комбинировать мультипликационные сцены на столе из различных материалов;
- уметь снимать натурные мультики с помощью видео-, фотокамер;
- активно включаться в работу на каждом из этапов, выполняя различные виды работ, связанные с созданием мультипликационного фильма;
- объединять усилия в работе над фильмами, используя мультимедиа проектор и компьютерную сеть.
- знать в основных чертах специфику языка кино и уметь с его помощью выразить свою мысль, передать какое-то содержание;
- представлять, как написать небольшой сценарий и подготовить его к съёмке (сделать монтажную запись);
- знать, какие существуют этапы работы над фильмом;
- активно включаться в работу на каждом из этапов, выполняя различные виды работ, связанные с созданием фильма (подготовка титров, выбор музыкального сопровождения, выбор объектов для съёмок в интерьере или на природе, подготовка реквизита, исполнение ролей).

### **Метапредметные результаты:**

- 1. Регулятивные:** выбирать действия в соответствии с поставленной задачей и условиями её реализации;
- 2. Познавательные:** уметь удерживать учебную задачу, применять установленные правила, осуществлять рефлексию способов и условий действий, строить рассуждения и т. п.;
- 3. Коммуникативные:** ставить вопросы, обращаться за помощью, вырабатывать умение работать в парах, обучать сотрудничеству, формулировать свои затруднения, использовать речь для регуляции своих действий, строить понятные для партнёра высказывания и т. д.;
- 4. Личностные:** мотивация учебной деятельности, самооценка на основе критериев успешности деятельности, умение задавать вопросы;

При освоении личностных действий ведётся формирование:

- уважения к информации о частной жизни и информационным результатам деятельности других людей;

При освоении регулятивных универсальных учебных действий обеспечивается:

- оценка условий, алгоритмов и результатов действий, выполняемых в информационной среде;
- использование результатов действия, размещённых в информационной среде, для оценки и коррекции выполненного действия;

При освоении познавательных универсальных учебных действий ИКТ играют ключевую роль в таких общеучебных универсальных действиях, как:

- поиск информации;
- фиксация (запись) информации с помощью различных технических средств;
- Выступление перед небольшой аудиторией с устным сообщением с ИКТ - поддержкой.

В результате использования средств и инструментов ИКТ и ИКТ – ресурсов у обучающихся будут формироваться универсальные умения, что заложит основу успешной учебной деятельности в средней и старшей школе.

**Критерии и способы определения результативности.** Методы отслеживания результативности: педагогическое наблюдение; педагогический анализ результатов анкетирования, участия в мероприятиях, активности обучающихся на занятиях и т.п.;

**Формы подведения итогов** реализации дополнительной программы: продуктивные формы – демонстрация созданных мультфильмов; документальные формы подведения итогов реализации программы отражают достижения каждого обучающегося, к ним относятся: портфолио обучающихся.

### Учебный план ДОП « Делаем мультфильмы сами»

№	Наименование модуля	Количество часов		
		Всего	Теория	Практика
1	Модуль 1.История развития мультипликации	12	6	6
2	Модуль 2. Создание сценария мультфильма. Создание образов героев.	14	4	10
3	Модуль 3. Создание мультипликационного фильма.	60	16	44
4	Модуль 4. Монтаж и презентация мультфильма	32	8	24
	Итого	108	34	74

### Модуль 1. «История развития мультипликации»

Цель: познакомить ребят с основными этапами развития мультипликации в мире и нашей стране

Задачи:

*Обучающие:*

воспитание культуры зрительского восприятия.

*Развивающие:* воспитание эстетического вкуса школьников;

*Воспитательные:* воспитание у детей стремления выразить свои творческие способности в мультипликации;

*Предметные ожидаемые результаты:*

Обучающийся должен знать: что такое мультипликация, историю развития мультипликации в мире и в нашей стране

Обучающийся должен уметь: безопасно использовать необходимое оборудование, отличать разные техники создания мультипликационных героев

Обучающийся должен приобрести навык: безопасного пользования аппаратурой, необходимой для создания мультфильма

### **Учебно-тематический план модуля 1 «История развития мультипликации»**

№	Название модуля, темы	Количество часов			Формы обучения/аттестации/контроля
		Всего	Теория	Практика	
1	Тема 1. Виды мультипликационных фильмов. Герои мультипликации.	6	4	2	Разбор мультфильмов, опрос
2	Тема 2. Способы создания героев. Техника безопасности при создании мультфильма.	6	2	4	Разбор, анализ мультфильмов, опрос
	<b>ИТОГО</b>	12	6	6	

#### Содержание программы модуля

Тема 1. . Виды мультипликационных фильмов. Герои мультипликации.

Теория. Виды мультипликации. Классификация героев мультфильмов.

Практика. Просмотр и анализ мультфильмов: уметь определять способ создания мультфильма

Тема 2.

Теория. Способы создания героев. Техника безопасности при создании мультфильма.

Практика. Просмотр и анализ мультфильмов: уметь определять способ создания героев мультфильма.

### **Модуль 2. «Создание сценария мультфильма. Создание образов героев.»**

Цель: создать условия для развития творческих способностей личности посредством создания различных вариантов сценария

Задачи:

*Обучающие:* знакомство с понятиями «сценарий, режиссура» и т.п., ознакомление учащихся с основными видами мультипликации (рисованная, пластилиновая, предметная, анимация с сыпучими материалами), выработка у учащихся навыков техники безопасности при работе над созданием мультфильма

*Развивающие:* развитие фантазии и эстетического вкуса, развитие образного мышления;

*Воспитательные:* развитие навыков работы в команде

*Предметные ожидаемые результаты:* научатся планировать основные этапы развития сюжета, проектировать образы персонажей мультфильма



Обучающийся должен знать: что такое сценарий и его ключевые моменты, композиция в кадре  
 Обучающийся должен уметь: расставлять героев в кадре так, чтобы зритель мог зрительно проследить развитие сюжета мультфильма

*Обучающийся должен приобрести навык:* корректировки героев в соответствии с требованиями кадровой композиции

### **Учебно-тематический план модуля 2 «Создание сценария мультфильма. Создание образов героев\_»**

№	Название модуля, темы	Количество часов			Формы обучения/аттестации/контроля
		Всего	Теория	Практика	
1	Тема 1. Написание и обсуждение сценария	10	2	8	Педагогическое наблюдение. Проектная работа
2	Тема 2 Расстановка мультипликационных героев, их внешний вид.	4	2	2	Педагогическое наблюдение. Проектная работа
	<b>ИТОГО</b>	<b>14</b>	<b>4</b>	<b>10</b>	

### **Содержание программы модуля**

Тема 1. Написание и обсуждение сценария

Теория. Что такое сценарий, завязка, кульминация, развязка. Выбор темы мультфильма, разработка сценария

Практика. Обсуждение сюжета и разработка сценария видеоролика Написание проекта сценария к мультфильму

Тема 2. Расстановка мультипликационных героев, их внешний вид.

Теория. Композиция в кадре, главные герои, второстепенные герои, внесценические персонажи. Подготовка цифровых фотографий для мультфильма в соответствии со сценарием

Практика. Проектирование кадра. Продумывание завязки и кульминации. Художественная обработка начала мультфильма

### Модуль 3. «Создание мультипликационного фильма»

Цель: создать условия для развития творческих способностей личности посредством освоения технологии анимирования персонажей

Задачи:

*Обучающие:* формирование навыков работы с ПК и цифровым фотоаппаратом; знакомство с понятием компьютерной анимации и обучение основам работы в программе Movie Maker, Adobe Flash, Adobe Photoshop; выработка у учащихся навыков самостоятельной работы с компьютером и фотоаппаратом;

*Развивающие:* формирование и развитие у детей технического мышления, первоначальных основ конструкторских умений и способностей; развитие мелкой моторики рук; развитие образного мышления;

*Воспитательные:* воспитание у детей стремления выразить свои творческие способности в мультипликации; воспитание самостоятельности при выполнении заданий; воспитание аккуратности и собранности при работе с техникой;

*Предметные ожидаемые результаты:* научиться делать покадровую съемку фрагментов мультфильма и перемещать снимки из фотоаппарата на ленту времени в программу

Обучающийся должен знать: устройство фотокамеры и особенности эффективной организации микросъемки, как работает программа Movie Maker

Обучающийся должен уметь: аккуратно и качественно делать снимки и правильно загружать их на ленту времени

Обучающийся должен приобрести навык: работы в программе Movie Maker

#### Учебно-тематический план модуля 3 «Создание мультипликационного фильма»

№	Название модуля, темы	Количество часов			Формы обучения/аттестации /контроля
		Всего	Теория	Практика	
1	Тема 1. Устройство фотокамеры. Особенности фотосъемки	6	4	2	Педагогическое наблюдение. Проектная работа
2	Тема 2. Знакомство с программой Movie Maker	20	4	16	Педагогическое наблюдение. Проектная работа
3	Тема 3 Копирование фотографий в папку компьютера, в программу Movie Maker	14	2	12	Педагогическое наблюдение. Проектная работа
4	Тема 4 Вставка фотография на ленту времени. Видеопереходы и видеоэффекты	20	6	14	Педагогическое наблюдение. Проектная работа
	ИТОГО	60	16	44	

## Содержание программы модуля

**Тема 1.** Устройство фотокамеры. Особенности фотосъемки

**Теория** Современные фотокамеры. Устройство фотокамеры. Рекомендации по технике фотосъемки. Фотокамера, элементы управления.

**Практика** Съемка видеосюжета.

**Тема 2.** Знакомство с программой Movie Maker

**Теория** Сюжетные программы, установка размеров изображения, форматы файлов. Подсоединение к компьютеру. Сохранение, передача, запись фото. Интерфейс программы. Линейки прокрутки, кнопки, панель клипов.

**Практика** Работа в программе Movie Maker. Съемка видеосюжета.

**Тема 3** Копирование фотографий в папку компьютера, в программу Movie Maker

**Теория** Импорт клипов. Редактирование клипов. Маркеры обрезки, создание фото. Размещение клипов на линейке монтажа.

**Практика** Работа в программе Movie Maker. Съемка видеосюжета.

**Тема 4** Вставка фотографии на ленту времени. Видеопереходы и видеоэффекты

**Теория** Добавление титров, эффектов, переходов, фото. Настройки изображения.

**Практика** Работа в программе Movie Maker. Съемка видеосюжета.

### Модуль 4. «Монтаж и презентация мультфильма»

Цель: создать условия для развития презентационных навыков учащихся

Задачи:

*Обучающие:* Формирование умения ярко и образно представить продукт своей деятельности

*Развивающие:* Развитие коммуникативных способностей. Формирование навыков общения с аудиторией

*Воспитательные:* Привитие чувства гордости за свою и ответственности за совместную работу

*Предметные ожидаемые результаты:* научатся накладывать на мультипликационный фильм звук и монтировать весь мультфильм целиком.

Обучающийся должен знать: как проходит процесс наложения звука

Обучающийся должен уметь: монтировать фильм из составных частей, чтобы звук совпадал с видео

*Обучающийся должен приобрести навык:* презентации выполненной работы

### Учебно-тематический план модуля 4 «Монтаж и презентация мультфильма»

№	Название модуля, темы	Количество часов			Формы обучения/аттестации/контроля
		Всего	Теория	Практика	
1	Тема 1. Запись звука в мультфильм. Озвучивание мультфильма	10	2	8	Педагогическое наблюдение. Проектная работа
2	Тема 2. Монтирование мульт-	16	4	12	Педагогическое

	фильма и сохранение его на компьютере				наблюдение. Проектная работа
3	Тема 3. Презентация мультфильма.	6	2	4	Педагогическое наблюдение. Проектная работа
	ИТОГО	32	8	24	

### Содержание программы модуля

#### Модуль 4. Монтаж и презентация мультфильма

**Тема 1.** Запись звука в мультфильм. Озвучивание мультфильма

**Теория** Наложение звука. Запись голоса

**Практика.** Подбор звукового сопровождения и наложение звука.

**Тема 2.** Монтирование мультфильма и сохранение его на компьютере

**Теория** Просмотр получившегося фильма. Сохранение в различных форматах. Экспорт фильма.

**Практика** Размещение фотографий в проекте, вставка титров, эффектов, наложение музыкального сопровождения. Экспорт.

**Тема 3.** Презентация мультфильма.

**Теория** Вставка видеоролика в презентацию.

**Практика** Размещение мультфильма на Youtube. com.

### Ресурсное обеспечение программы

#### *Методическое обеспечение*

#### **Формы организации деятельности:**

##### **Фронтальная**

- просмотр фильмов разных видов и жанров;
- знакомство с новым видом изображения – движущееся экранное изображение;
- участие в обсуждениях фильмов;
- предоставление возможности выразить своё отношение к увиденному;
- освоение знаний о языке кино и выразительных средствах экрана;

##### **Групповая**

- выполнение творческого задания, помогающего совершенствовать навыки восприятия и анализа экранных произведений;

- работа над созданием видеофильма (замысел, сценарий, раскадровка);
- видеосъемка готовой раскадровки (озвучивание)

### **Индивидуальная**

- совершенствование знаний выразительных возможностях экранных искусств;
- выполнение практических заданий по освоению языка кино в процессе видеосъемки;
- овладение съемочной камерой (подготовительный период, съемки, монтаж).

### **Формы занятий:**

- Ролевая игра
- Репетиции
- Экскурсии
- Кино-викторина
- Творческие встречи
- Фестивали
- Практические семинары
- Конференции по защите анимационных проектов

Итогом каждой темы может стать демонстрация выполненных работ (итоговое занятие) — ярмарка идей, показ работ в рисунках и на экране и т. д.

### *МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО ПРОЦЕССА*

Технические средства обучения

- Классная доска с набором приспособлений для крепления таблиц, картинок.
- Музыкальный центр.
- Мультимедийный проектор.
- Компьютеры.
- Фотоаппарат.
- Станок для съемки сцен

Оборудование класса

- Ученические одноместные парты с комплектом парт
- Стол учительский с тумбой
- Шкафы для хранения дидактических материалов, пособий и т. д.
- Настенные доски для вывешивания иллюстративного материала.

## Список использованной литературы

1. Компьютер в нашей школе. Симонович С. В., 2001г
2. Общая информатика. Евсеев А.Г., Алексеев А.Г. –М.: АСТ-ПРЕСС, 2001г.
3. Изобразительное искусство. Кузин В.А. – Москва, 2005г
4. Звук в фильме. Литература для детей. Рожков Р.Л. М.: 1980г
5. Мои друзья куклы. Каранович А. –М.: 1971. -174 с.
6. 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., 2001. – 384 с.
7. Ваню И.П.Рисованный фильм. – М.: Госкиноиздат, 2000, 87 с.
8. Каранович А.Г. Мои друзья - куклы. – М.: Искусство, 2001, 175 с.
9. Крыжановский Б.Н. Искусство мультипликации. – К.: 2001, 118

### Литература, рекомендуемая для педагога:

1. Асенин С.А. Мир мультфильма. М.,искусство, 1986.
2. Власов М. Виды и жанры киноискусства. М., 1976.
3. Журнал "Искусство в школе". Взаимодействие искусств и анимации (тематический выпуск). М., 2006.
4. КрасныйЮ., Курдюкова Л., "Мультфильм руками детей". - Днепропетровск, 1990 г.
5. Whitaker H., Halas J (русская редакция Ф.Хитрука). Тайминг в анимации. 2002
6. Фостер Уолтер. Основы анимации.
7. Асенин С.В. Волшебники экрана. Эстетические проблемы современной мультипликации. – М.: Искусство, 2004, 287 с.
8. Халатов Н.В. Мы снимаем мультфильмы. М., Молодая гвардия, 1986.
9. Иванов-Ваню И. Кадр за кадром.– М.: Искусство, 1980г;
10. В мире искусства. Словарь основных терминов по искусствврвдению, эстетике,
11. Каранович А.Г. Мои друзья - куклы. М.: Искусство, 1971, 175 с.
12. Птушко А. М.: Мультипликационный фильм. 1992, 23 с.
13. Крыжановский Б.Н. Искусство мультипликации. К.: 1981, 118 с.

## Календарно-тематический план

№	Дата, время	Тема занятия	Кол-во часов	Форма занятия	Форма контроля	Место проведения
<b>Модуль 1. История развития мультипликации. (12 часов)</b>						
1		Тема 1. Виды мультипликационных фильмов. Студия Мультипликации. Задачи и содержание занятий	2	фронтальная	Опрос, практическая работа	Учебный кабинет
2		История развития мультипликации. Жанры мультипликации	1	групповая	Опрос, практическая работа	Учебный кабинет
3		История развития мультипликации. Жанры мультипликации	1	фронтальная	Опрос, практическая работа	Учебный кабинет
4		Классификация героев мультипликации.	2	групповая	Опрос, практическая работа	Учебный кабинет
5		Тема 2. Способы создания героев. Техника безопасности при создании мультфильма.	2	групповая	Опрос	Учебный кабинет
6		Техника безопасности при работе с компьютером. Зарядка для глаз	1	фронтальная	Опрос, практическая работа	Учебный кабинет
7		Виды мультипликационных фильмов по способу изготовления героев	1	групповая	Опрос, практическая работа	Учебный кабинет
8		Виды мультипликационных фильмов по способу изготовления героев.	2	групповая	Опрос, практическая работа	Учебный кабинет
<b>Модуль 2 . Создание сценария мультфильма. Создание образов героев (14 часов)</b>						
9		Тема 1. Написание и обсуждение сценария. Авторский мультфильм	2	фронтальная	Опрос, практическая работа	Учебный кабинет
10		Авторский мультфильм. Продумывание своего мультфильма	1	групповая	Опрос, практическая работа	Учебный кабинет
11		Авторский мультфильм. Продумывание своего мультфильма	2	групповая	Опрос, практическая работа	Учебный кабинет
12		Сюжет авторского мультфильма	1	групповая	Опрос, практическая работа	Учебный кабинет
13		Сюжет авторского мультфильма	1	групповая	Опрос, защита	Учебный кабинет

					проекта	нет
14		Декорации для своего мультфильма	1	групповая	Опрос, практическая работа	Учебный кабинет
15		Декорации для своего мультфильма	2	групповая	Опрос, практическая работа	Учебный кабинет
16		Тема 2 Расстановка мультипликационных героев, их внешний вид.	2	групповая	Опрос, практическая работа	Учебный кабинет
17		Герои авторского мультфильма. Изготовление героев своего мультфильма	2	групповая	Опрос, практическая работа	Учебный кабинет
<b>Модуль 3 .Создание мультипликационного фильма (60 часов).</b>						
18		Тема 1. Устройство фотокамеры. Особенности фотосъемки	2	фронтальная	Опрос, практическая работа	Учебный кабинет
19		История фотографии.	1	фронтальная	Опрос, практическая работа	Учебный кабинет
20		Устройство фотокамеры. Особенности фотосъемки	2	групповая	Опрос, практическая работа	Учебный кабинет
21		Начальные навыки фотографирования. Рекомендации по технике фото съемки.	1	Групповая, индивидуальная	Опрос, практическая работа	Учебный кабинет
22		Тема 2. Знакомство с программой Movie Maker. Обзор программ для обработки фото.	2	фронтальная	Опрос	Учебный кабинет
23		Фотографирование сюжетов сказки	1	групповая	Опрос, практическая работа	Учебный кабинет
24		Фотографирование сюжетов сказки	2	групповая	Опрос, практическая работа	Учебный кабинет
25		Фотографирование сюжетов сказки	1	групповая	Опрос, практическая работа, защита проекта	Учебный кабинет
26		Копирование фотографий в папку компьютера	2	групповая	Опрос, практическая работа	Учебный кабинет
27		Копирование фотографий в папку компьютера	1	групповая	Опрос, практическая работа	Учебный кабинет
28		Программа Movie Maker	2	фронтальная	Опрос, практическая работа	Учебный кабинет



29		Программа Movie Maker	1	Фронтальная, индивидуальная	Опрос, практическая работа	Учебный кабинет
30		Знакомство с интерфейсом программы	2	групповая	Опрос, практическая работа	Учебный кабинет
31		Знакомство с интерфейсом программы	1	групповая	Опрос	Учебный кабинет
32		Возможности программы	2	групповая	Опрос, практическая работа	Учебный кабинет
33		Возможности программы	1	групповая	Опрос, практическая работа	Учебный кабинет
34		Преимущества программы перед другими программами обработки материала	2	групповая	Опрос, практическая работа	Учебный кабинет
35		Тема 3 Копирование фотографий в папку компьютера, в программу Movie Maker. Для чего нужно копирование	2	фронтальная	Опрос, практическая работа	Учебный кабинет
36		Копирование фотографий в программу Movie Maker	1	групповая	Опрос, практическая работа	Учебный кабинет
37		Копирование фотографий в программу Movie Maker	2	групповая	Опрос, практическая работа	Учебный кабинет
38		Копирование фотографий в программу Movie Maker	1	групповая	Опрос, практическая работа	Учебный кабинет
39		Сортировка фотографий	2	групповая	Опрос, практическая работа	Учебный кабинет
40		Сортировка фотографий	1	групповая	Опрос	Учебный кабинет
41		Копирование фотографий в программу Movie Maker	2	групповая	Опрос, практическая работа	Учебный кабинет
42		Копирование фотографий в программу Movie Maker	1	групповая	Опрос, практическая работа	Учебный кабинет
43		Обработка фотографий	2	групповая	Опрос, практическая работа	Учебный кабинет
44		Обработка фотографий	1	групповая	Опрос, практическая работа	Учебный кабинет
45		Тема 4 Вставка фотография на ленту времени. Видеопереходы и видеоэффекты Что такое лента времени	2	фронтальная	Опрос, практическая работа	Учебный кабинет

46		Вставка фотографий на ленту времени в программу Movie Maker	1	групповая	Опрос, практическая работа	Учебный кабинет
47		Вставка фотографий на ленту времени в программу Movie Maker	2	групповая	Опрос, практическая работа	Учебный кабинет
48		Видеопереходы	1	групповая	Опрос, практическая работа	Учебный кабинет
49		Подбор подходящего видеоперехода	2	групповая	Опрос	Учебный кабинет
50		Работа над видеопереходами	1	групповая	Опрос, практическая работа	Учебный кабинет
51		Видеоэффекты	2	групповая	Опрос, практическая работа	Учебный кабинет
52		Видеоэффекты	1	групповая	Опрос, практическая работа	Учебный кабинет
53		Оформление титров к мультфильму	2	групповая	Опрос, практическая работа	Учебный кабинет
54		Оформление титров к мультфильму	1	индивидуальная	Опрос, практическая работа, защита проекта	Учебный кабинет
55		Заголовок и подписи на кадрах	2	групповая	Опрос, практическая работа	Учебный кабинет
56		Заголовок и подписи на кадрах	1	групповая	Опрос, практическая работа	Учебный кабинет
57		Корректировка видеооформления мультфильма	2	групповая	Опрос, практическая работа	Учебный кабинет
<b>Модуль 4. Монтаж и презентация мультфильма (32 часа)</b>						
58		Тема 1. Запись звука в мультфильм. Озвучивание мультфильма Роль звука в мультфильма	2	фронтальная	Опрос, практическая работа	Учебный кабинет
59		Подбор фоновой музыки	1	групповая	Опрос, практическая работа	Учебный кабинет
60		Подбор фоновой музыки	2	групповая	Опрос, практическая работа	Учебный кабинет
61		Наложение музыки на мультфильм	1	групповая	Опрос, практическая работа	Учебный кабинет
62		Озвучивание реплик героев. Наложение	2	фронтальная	Опрос, практическая работа	Учебный кабинет

		звука. Запись голоса.			ская работа	нет
63		Озвучивание героев	1	групповая	Опрос, практическая работа	Учебный кабинет
64		Сведение звука в звуковую дорожку	1	групповая	Опрос, практическая работа	Учебный кабинет
65		Тема 2. Монтирование мультфильма и сохранение его на компьютере	2	групповая	Опрос, практическая работа	Учебный кабинет
66		Наложение звука. Запись голоса.	2	Групповая, индивидуальная	Опрос, защита проекта	Учебный кабинет
67		Завершение процесса добавления видеоэффектов	1	групповая	Опрос, практическая работа	Учебный кабинет
68		Оформление титров	2	групповая	Опрос, практическая работа	Учебный кабинет
69		Видеопереходы между частями мультфильма	1	групповая	Опрос, практическая работа	Учебный кабинет
70		Видеопереходы между частями мультфильма	2	групповая	Опрос, практическая работа	Учебный кабинет
71		Согласование видео и звука	1	фронтальная	Опрос, практическая работа	Учебный кабинет
72		Согласование видео и звука	2	групповая	Опрос, практическая работа	Учебный кабинет
73		Сохранение в различных форматах.	1	групповая	практическая работа, защита проекта	Учебный кабинет
74		Сохранение в различных форматах.	2	Групповая, индивидуальная	практическая работа	Учебный кабинет
75		Тема 3. Презентация мультфильма. Просмотр получившегося фильма.	1	групповая	анкетирование	Учебный кабинет
76		Сохранение в различных форматах на съемных носителях	2	групповая	практическая работа	Учебный кабинет
77		Просмотр мультфильма с родителями	1	групповая	Опрос, анализ увиденного	Актный зал
78		Обсуждение мультфильма. Подведение итогов работы за год	2	групповая	анкетирование	Учебный кабинет
		Итого	108			