Управление образования администрации муниципального образования
«Советский городской округ»

Муниципальное бюджетное учреждение дополнительного образования
«Центр развития творчества»
(МБУДО «ЦРТ»)

Документ подписан электронной подписью
Кирина Наталия Викторовна
Директор
МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ "ЦЕНТР РАЗВИТИЯ ТВОРЧЕСТВА"
54F4B89C5CFC3CF80CCC8DE01809399D
Срок действия с 02.11.2022 до 26.01.2024
УЦ: Казначейство России
Подписано: 07.09.2023 13:41 (UTC)

Утверждаю:
Директор МБУДО «ЦРТ»
_____ Н.В. Кирина
приказ № 74 от «22» мая 2023 г.

Разноуровневая дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа технической направленности
«Мультимедийная студия «Аксиома»

Возраст обучающихся: 6-14 лет
Срок реализации: 4 года

Автор-составитель
Ященя Виктор Валерьевич,
педагог дополнительного образования

Советск
2023 г.

Пояснительная записка

Мультипликация как вид детского творчества существует уже, по крайней мере, два десятка лет - как в нашей стране, так и во многих странах мира. Проводимые на различных уровнях смотры, конкурсы, фестивали по этому увлекательному виду деятельности вызывают большой интерес у детей и молодежи. Благодаря новым компьютерным технологиям искусство мультипликации стало делом, доступным для многих. Мультфильмы теперь с успехом делают и дети.

Мультипликация предоставляет большие возможности для развития творческих способностей. В процессе создания мультипликационного фильма у детей развиваются сенсомоторные качества, связанные с действиями руки ребенка, обеспечивающие быстрое и точное усвоение технических приемов в различных видах деятельности, восприятие пропорций, особенностей объемной и плоскойформы, характера линий, пространственных отношений, цвета, ритма, движения.

Творческие способности, направленные на создание нового, формируются только на нестандартном материале, который делает невозможным работу по существующему шаблону, ведь анимация – это искусство, разрушающее все стереотипы изображения, движения, создания образов, чьи «границы совпадают только с границами воображения».

Разноуровневая дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа *«Мультимедийная студия «Аксиома»* технической **направленности** рассчитана на детей, желающих заниматься мультипликацией. На занятиях юные мультипликаторы познают секреты производства рисованных, пластилиновых, кукольных, компьютерных мультфильмов, а также узнают о том, как придумываются и оживают любимые персонажи, кто наделяет их голосом и характером.

Программа построена с учётом эмоциональной отзывчивости детей, любознательности и способности овладевать определёнными теоретическими знаниями в области мультипликации, практическими навыками в области изобразительного и декоративно-прикладного искусства и работы на компьютере в программах: «Мультипликатор», «Movie Maker», «Adobe Photoshop», «Sony Vegas Pro».

Программа предоставляет возможность каждому обучающемуся освоить духовное наследие предыдущих поколений, узнать историю мультипликации; предоставляет широкие возможности для профессиональной ориентации, а также возможность найти новые увлечения и с интересом проводить свободное время.

Современные условия диктуют и новые требования к человеку: сегодня востребованы активные, коммуникабельные, творческие личности, способные масштабно мыслить и действовать. Искусство анимации и представляет собой совокупность различных видов деятельности, формирующих гармонично развитую личность. Этим объясняется высокая **актуальность** данной программы.

Отличительная особенность программы состоит в том, что она ориентирована на решение актуальных проблем художественного и нравственного воспитания детей. Программа предполагает комплексное изучение основных направлений изобразительного искусства и освоение известных мультипликационных техник в процессе создания мультфильма. Параллельно идет знакомство с основными жизненными ценностями, нравственными нормами добра и зла.

Новизна программы заключается в следующем:

- Содержание занятий построено на взаимодействии различных видов искусства (живопись, декоративно-прикладное творчество, литература, музыка, театр), объединенных общей целью и результатом - созданием мультипликационного фильма;
- Включение в содержание программы разнообразных видов изобразительной деятельности (рисование, лепка, конструирование, изготовление кукол из различных материалов и т.д.) и технической (освоение различных техник съемки, работа с кино, - видео, - аудио аппаратурой) деятельности;
- Использование системы заданий и упражнений, раскрывающих изобразительно-выразительные возможности искусства мультипликации и направленных на освоение детьми различных материалов и технических приемов художественной выразительности;
- Применение системно–деятельностного подхода при подаче кактеоретического, так и практического материала обязательнойдемонстрацией мультипликационных кинофильмов, слайд – фильмов, а также практической деятельности с использованием технических средств.

Адресат программы: дети в возрасте 6-14 лет.

Объем и срок освоения программы. Обучение по программе рассчитано на 4 года. Общее количество часов – 576.

Формы обучения – очная. Возможно применение электронного обучения и дистанционных образовательных технологий с использованием индивидуальных и групповых форм организации образовательного процесса.

Особенности организации образовательной деятельности. Набор на обучение свободный, без предварительных вступительных испытаний. Каждый год обучения представлен как цикл, имеющий цель, задачи, учебно-тематический план,содержание курса, ожидаемые результаты.

В первый год обучения *(ознакомительный уровень)* ребенок знакомится с искусством мультипликации, изучает функциональные возможности программ: «Мультипликатор», «Movie Maker»,«Picasa 3». Знакомится с основами пластилиновой, аппликационной, кукольной и рисованной анимации.

Во второй год *(базовый уровень)* – ребенок совершенствует свое мастерство, знакомится с возможностями программы «Sony Vegas Pro» и ее инструментарием, совершенствуются практические навыки в работе со звуком, титрами, субтитрами,
видеорядом.

Третий и четвертый года обучения – углубленное изучение профессиональных компьютерных программ по созданию мультфильмов *(продвинутый уровень).*

Режим занятий. 2 раза в неделю по 2 часа (30 минут с перерывом для младшего школьного возраста, 45 минут для среднего).

Педагогическая целесообразность. Занятия в детской мультипликационной студии помогут ребятам реализовать свои творческие способности. Здесь ребята могут попробовать себя в качестве сценариста, режиссёра, художника и т.д. Под руководством педагога дети придумывают сюжеты сказок, рисуют и оживляют персонажей с помощью различных анимационных программ. Таким образом, работа детской студии мультипликации способствует развитию творческой активности обучающихся.

Практическая значимость программы состоит в формировании у обучающихся навыков создания мультипликационных фильмов. Постигая азы анимации и мультипликации, дети знакомятся с ведущими профессиями (художника, режиссера, сценариста, оператора, художника-мультипликатора и др.) и имеют возможность проживать эти роли, реализуясь и самовыражаясь на каждом учебном занятии.

Ведущие теоретические идеи, на которых базируется программа, основаны на концепции дополнительного образования – освоение основ анимации на базе творческой деятельности. Под изучением основ анимации понимается освоение компьютерных программ, применяемых в современной мультипликации, умение придумать интересный сюжет, написать сценарий.

Ключевые понятия: основные техники мультипликации, сюжет, сценарий, раскадровка, титры, ракурс, пропорции, золотое сечение и художественные жанры.

Цель программы: создание условий для развития творческой личности обучающихся, способных к самоопределению, самореализации, через эстетическую, нравственную и духовную силу изобразительного искусства посредством анимационной и мультипликационной деятельности.

Задачи:

- *обучающие:*

– познакомить обучающихся с основными видами мультипликации;

– научить создать перекладную рисованную, пластилиновую и кукольную анимацию и в этих техниках озвучить мультфильмы;

– научить различным видам анимационной деятельности с применением различных художественных материалов;

– познакомить обучающихся с основными технологиями создания мультфильмов, планированию общей работы, разработке и изготовлению марионеток, фонов и декораций, установке освещения, съёмке кадров, озвучиванию и сведению видео- и звукорядов;

– обучить компьютерным технологиям как основе научно-технического прогресса в мультипликации.

- *развивающие:*

– развивать интерес к мультипликации и желание к самостоятельному творчеству;

– развивать художественно-эстетический вкус, фантазию, изобретательность, логическое мышление и пространственное воображение.

- *воспитательные:*

– воспитывать лучшие качества личности: самостоятельность, ответственность, коллективизм и взаимопомощь, последовательность и упорство в достижении цели, самокритичность и т.д.

– содействовать профессиональному самоопределению обучающихся.

Поставленные цель и задачи реализуются через творческую деятельность с детьми по следующим направлениям: рисунок, живопись, декоративно-прикладное творчество, анимационный тайминг, оформительская деятельность, лепка, дизайн, компьютерные эффекты, компьютерная графика и анимация.

Для наиболее успешного выполнения поставленных учебно-воспитательных задач программа представлена двумя разделами:

- *теоретический* (образовательный);
- *практический* (творческий, исследовательский).

Теоретическая часть дается в форме тематических бесед, викторин, дискуссий, театрализаций, мультимедийных занятий, с просмотром иллюстративного материала и мультипликационных фильмов.

Основная форма работы в студии – практические занятия.

Практическая часть состоит из следующих разделов:

1. *Тематическое рисование (рисунок по заданной теме) и рисование с натуры.*

Обучающиеся выбирают наиболее выразительные сюжеты тематической композиции, проводят подготовительную работу (эскизы, наблюдения, наброски и зарисовки, воплощение).

Рисование воспитывает организованность и внимание, развивает пространственное мышление и воображение, позволяет глубже понять конструкцию предмета и закономерности его строения.

2. *Декоративно-прикладное творчество.*

Обучающиеся знакомятся со спецификой различных материалов (пластилин, бумага, крупа, глина, проволока и т.д.) и самостоятельно учатся работать с ними.

3. *Анимационный тайминг*.

Раскадровка сюжета, анимационное действие и т.д.

4. *Художественное оформление мультипликационного фильма.*

Обучающиеся учатся снимать, соединять отдельные части сюжетов, анимировать их с помощью компьютера, монтировать, делать запись закадрового текста - озвучивание.

Принципы отбора содержания. Каждый год обучения содержит некоторые повторяющиеся разделы, содержание которых позволяет обучающимся постепенно совершенствовать мастерство, улучшать качество изготовляемых мультфильмов.

Содержание занятий программы определяется восьмью сквозными направлениями: литературное творчество, изобразительная деятельность, азбука звука, киноведение, азбука актерского мастерства, анимация, основы режиссуры, видеомонтаж.

Для наиболее успешного выполнения поставленных задач программой предусмотрено проведение как теоретических, так и практических занятий.

Теоретическая часть занятий проводится в форме бесед, круглых столов, коллективных обсуждений, мультимедийных занятий с просмотром иллюстративного материала и мультипликационных фильмов.

Основная форма работы в студии – практические занятия. Практическая часть включает следующую деятельность обучающихся:

- *Литературное творчество*: создают свой сюжет мультфильма, делают литературный сценарий и др.
- *Изобразительная деятельность*: выбирают наиболее выразительные сюжеты тематической композиции, проводят подготовительную работу (рисуют, лепят, клеят фоны и персонажей, мастерят, соединяют различные материалы, изготавливают декорации); знакомятся со спецификой различных материалов (пластилин, бумага, крупа, глина, песок и т.д.) и учатся работать с ними, создают свой персонаж, учатся различать цвета, смешивать краски и др.
- *Азбука звука*: развивают речевой аппарат, отбирают звуки, шумы, пишут звуковой диктант, учатся выражать эмоции, работать с микрофоном, звукоподражать, делают запись закадрового текста – озвучивание и др.
- *Киноведение*: учатся смотреть, постигать язык кино, анализировать изобразительно-выразительные средства, делают киноведческий анализ и т.д.
- *Азбука актерского мастерства:* учатся распознавать эмоции, анализируют эмоциональное состояние героев и т. д.
- *Анимация*: работают в программах, позволяющих совмещать несколько слоев, делают раскадровку сюжета, анимационное действие, рассчитывают движение по времени и в пространстве и т.д.
- *Основы режиссуры:* знакомятся с построением киносюжета, создают сюжеты на разные темы, учатся разъединять сюжет по эпизодам и собирать в одно целое, снимают свои этюды и мультфильмы и т.д.
- *Видеомонтаж:* делают компьютерное преобразование и художественное оформление мультипликационного фильма, его монтаж.

Занятия включают в себя упражнения и задания по технике линии и тушевки; определенной манере рисунка, письма, лепки; способы использования тех или иных материалов (бумага, холст, краски, уголь, крупы, пластилин и т.д.) в соответствии с их свойствами и изобразительными возможностями.

Также в процессе обучения учащиеся увидят множество увлекательных отечественных и зарубежных мультфильмов, познакомятся с историей и этапами развития данного вида творчества.

Основные формы и методы обучения, используемые на занятиях: ролевая игра, репетиции, кино-викторина, практические семинары, конференции по защите анимационных проектов.

Для эффективного осуществления интегрированного подхода на занятиях в творческом объединении, кроме общепринятых форм организации занятий, активно используются и нестандартные формы организации учебной работы:

- Занятие-путешествие в мир кино во времени, в пространстве;
- Занятие-осмысление;
- Серия занятий, связанных одной темой.

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

Наиболее эффективными методами работы по программе являются:

- объяснительно-иллюстративный;
- метод стимулирования и мотивации учебно-познавательной и созидательной деятельности;
- поисковый метод как основа создания творческой среды;
- метод творческих заданий;
- метод реализации творческих проектов;
- поиск оптимальных методов преодоления технических трудностей.

Планируемые результаты. К концу обучения в мультипликационной студии мы хотим видеть свободную, творчески и гармонично-развитую, социально ориентированную личность, способную к саморазвитию и самореализации.

Выпускники студии мультипликации в результате прохождения программного материала по изучению основ художественной мультипликации

будут знать:

– правила техники безопасности, требования к организации рабочего места;

– историю создания мультипликации, творчество великих мультипликаторов;

– виды мультипликации, хотя в условиях ограниченности времени и средств упор будет сделан лишь на перекладную анимацию и пластилин, как на самые доступные и быстрые техники с достаточно широкими возможностями;

– специальные термины и понятия в области киноискусства и в частности мультипликации, например, такие, как сценарий, режиссура, завязка, пик сюжета, развязка, главный акцент, крупный план, средний и задний планы, раскадровка, марионетка, фазы движения, начальные и конечные титры, озвучивание, сведение видеоряда и звукоряда, конвертация т.д.;

будут уметь:

– работать в программах: «Мультипликатор», «Movie Maker», «Adobe Photoshop», «Sony Vegas Pro», «Paint», «Picasa 3».

– умело сочетать различные материалы для реализации творческого замысла, создавать марионетки персонажей, фоны и декорации;

– использовать цвет, как средство передачи настроения, различные по характеру линии – для передачи наибольшей выразительности образа. Применять цветовой и тоновый контраст, контраст величин, контраст динамики и спокойствия;

– владеть средствами выразительности, узнают о фазах движения, научатся показывать эмоции и речь персонажей;

– работать с микрофоном, видеокамерой и с другими техническими средствами, освоят мульт-станок, научатся устанавливать необходимое освещение, снимать кадры, создавать титры и многое другое;

– смогут разрабатывать собственные сценарии и последовательно их воплощать в небольшие мультфильмы с помощью самых простых и доступных технических средств – вплоть до обычного фотоаппарата или даже мобильного телефона;

– активно применять информационные образовательные ресурсы в учебной деятельности и для решения различных жизненных ситуаций;

у них будут развиты:

– образное мышление, воображение, творческая активность, фантазия;

– самостоятельность в создании творческого проекта;

– общеучебные умения и навыки, универсальные способы деятельности и ключевые компетенций;

будут обладать следующими качествами:

– самостоятельное мышление, потребность в самообразовании и дальнейшем развитии профессиональных навыков и умений в области мультипликации;

– самокритичность в оценке своих творческих и профессиональных способностей;

– умение воспринимать прекрасное в жизни и в искусстве.

Механизм оценивания образовательных результатов:

- предварительные просмотры мультфильмов;
- открытые занятия для родителей;
- презентация творческих проектов;
- выпуск анимационных фильмов;
- участие в конкурсах и фестивалях различного уровня;
- публикации мультфильмов в сети Интернет.

Результативность образовательной деятельности определяется способностью обучающихся на каждом этапе расширять круг задач на основе использования полученной в ходе обучения информации и приобретенных навыков.

Основной формой подведения итогов реализации программы является создание конкретного продукта – защита творческого проекта – мультипликационного фильма.

Организационно-педагогические условия реализации программы

Материально-технические условия реализации образовательной программы. Занятия проходит в кабинете, оснащенном мультимедийным оборудованием. Для работы по программе у каждого обучающегося в наличии персональный компьютер с программным обеспечением. Предусмотрен большой наглядный материал для проведения занятий, видеокамера, фотоаппарат, штативы, флешки, веб-камера, телевизор, принтер, набор «Мультипликатор», графический планшет, комплект студийного света.

Учебно-методическое и информационное обеспечение. В основе содержания программы – методы и приемы, способствующие развитию художественно-эстетического вкуса обучающихся, навыков межличностного общения, реализации

творческого потенциала.

Образовательный процесс включает в себя следующие методы обучения:

- *репродуктивный* (воспроизводящий);

- *иллюстративный* (объяснение сопровождается демонстрацией наглядного материала);

- *проблемный* (педагог ставит проблему и вместе с детьми ищет пути ее решения);

- *эвристический* (проблема формируется детьми, ими предлагаются способы ее решения).

Содержание программы предполагает выполнение заданий как на компьютере, так и непосредственно с художественными материалами. Это облегчает изучение и усвоение детьми режимов, инструментов и свойств компьютерной программы, а также помогает сравнить процесс и результат рисования на компьютере и художественными материалами, и понять возможности и ограничения того и другого способа рисования.

Художественные материалы помогают изучить очередной инструмент и его свойства. Так, например, перед освоением режима «рисование» и инструмента «растушевка» обучающимся предоставляется возможность поработать с художественными материалами – акварелью, гуашью, углем и пастелью. Опробовав технологию работы с данными материалами на бумаге, ребята ориентируются в смысле и значении применения аналогичного инструмента компьютерной графики.

Содержание определяется созданием максимально успешных возможностей и условий для творческого и духовного развития ребёнка. Методы и формы, прежде всего, должны способствовать сохранению атмосферы творчества, художественного познания, осознанию ценности и неповторимости национальной культуры и развитию художественных навыков при работе.

Для получения нужного результата работы важно правильно организовать занятия, чередовать беседу с показом, рисование на доске с беседой, помогать детям организовать рабочие места в студии, чётко ставить цели и задачи перед

обучающимися, нацеливать на выполнение работ последовательно и аккуратно, проводить сравнительный анализ, участвовать в конкурсах.

Занятия включают в себя упражнения и задания по технике линии и тушевки; определенной манере рисунка, письма, лепки; способы использования тех или иных материалов (бумага, холст, краски, уголь, крупы, пластилин и т.д.) в соответствии с их свойствами и изобразительными возможностями.

Для развития познавательной и интеллектуальной сферы обучающимся предлагаются специально составленные кроссворды, ребусы, викторины.

Также в процессе обучения дети увидят множество увлекательных мультфильмов.

Формы контроля и оценочные материалы. Мониторинг роста компетентности обучающихся производится по итогамкаждого полугодия и в конце каждого учебного года (определенного этапа обучения), а также в конце всего курса обучения.

Основными видами отслеживания результатов усвоения учебного материала являются различные виды контроля: *вводный, текущий, промежуточный иитоговый*. Осуществляется контроль следующим образом.

- *Вводный контроль* проводится в начале учебного года. Отслеживается уровень подготовленности обучающихся. Проводится в форме собеседования и выполнения практических заданий. После анализа результатов первоначального контроля проводится корректировка тем, пересматриваются учебные задания, если это необходимо.
- *Текущий контроль* проводится на каждом занятии. В процессе его проведения выявляется степень усвоения обучающимися нового материала, отмечаются типичные ошибки, ведется поиск способов их предупреждения и исправления. Внимание каждого ребенка обращается на четкое выполнение работы и формирование трудовых навыков. Формы проведения: опрос обучающихся, собеседование с ними, наблюдения во время выполнения практических заданий, просмотр и оценка выполненных работ.

По окончании 1-го полугодия проводится *промежуточный контроль:* срез знаний, умений и навыков. Его цель - выявление степени обученности детей за первое полугодие и проведение по результатам контроля (при необходимости)корректировки тем. Формы проведения: опрос обучающихся и просмотр творческих работ.

- *Итоговый контроль* проводится в конце учебного года. Цель его проведения

- определение уровня усвоения программы каждым воспитанником. Формы проведения: опрос обучающихся и просмотр творческих работ (в коллективе), отчетное занятие с демонстрацией мультфильмов в учреждении.

«СТАРТОВЫЙ» УРОВЕНЬ (ОЗНАКОМИТЕЛЬНЫЙ)

Программа 1 год обучения (144 часа, 4 часа в неделю)

Программа первого уровня предполагает овладение учащимися определёнными теоретическими знаниями в области мультипликации, практическими навыками в области изобразительного и декоративно-прикладного искусства и работы на компьютере в программах: «Мультипликатор», «Movie Maker», «Picasa 3».

Цель программы: развитие творческой активности ребенка, его мастерствав области мультипликации.

Задачи

Обучающие:

– познакомить учащихся с основными видами мультипликации;
– научить различным видам анимационной деятельности с применениемразличных художественных материалов;
– начать создавать небольшие фрагменты перекладной рисованной,пластилиновой и кукольной анимации.

Развивающие:

– развивать интерес к мультипликации и желание к самостоятельномутворчеству;
– развивать мелкую моторику пальцев рук;
– развивать художественно-эстетический вкус, фантазию, изобретательность,логическое мышление и пространственное воображение.

Воспитательные:

– Воспитание самостоятельности и уверенности в собственных силах;
– Воспитание уважения к культурному наследию русского народа;
– Создание благоприятных условий для профориентации.

Планируемые результаты.

По итогам первого уровня обучения по программе ребенок демонстрирует следующие результаты:

– имеет представление об истории создания мультипликации, творчестве великих мультипликаторов;
– знает виды мультипликации, хотя в условиях ограниченности времени и средств упор будет сделан лишь на перекладную анимацию и пластилин, как на самые доступные и быстрые техники с достаточно широкими возможностями;
– умеет работать в программах: «Мультипликатор», «Movie Maker», «Picasa 3».
– сочетает различные материалы для реализации творческого замысла, создает марионетки персонажей, фоны и декорации;
– выполняет учебные и творческие работы на доступном для своего возраста уровне:
– проявляет образное мышление, воображение, творческую активность, фантазию.

Учебный план
1 год обучения

№ п/п	Перечень модулей, тем	Общее количество учебных часов	В том числе	
			Теория	Практика
1.	**Вводное занятие**	**2**	**2**	**0**
1.1.	Вводное занятие. Знакомство с понятием «Мультипликация»	2	2	0
2.	**Компьютерные программы по созданию мультфильмов**	**18**	**6**	**12**
2.1.	«Мультипликатор»	4	2	2
2.2.	«Movie Maker»	6	2	4
2.3.	«Picasa 3»	8	2	6
Форма промежуточной аттестации		*Творческая работа*		
3.	**Жанр. Сюжет. Написание сценария**	**20**	**8**	**12**
3.1.	Знакомство с понятиями: Жанр	4	2	2
3.2.	Сюжет	4	2	2
3.3.	Сценарий	4	2	2
3.4.	Просмотр профессиональных работ и анализ их содержания	4	2	2
3.5.	Написание собственного сюжета и сценария	4	0	4
Форма промежуточной аттестации		*Творческая работа*		
4.	**Пластилиновая мультипликация**	**26**	**8**	**18**
4.1.	Знакомство с пластилиновой анимацией и её историей	2	2	0
4.2.	Искусство лепки	6	2	4
4.3.	Постановка сцены	6	2	4
4.4.	Анимация объектов	12	2	10
Форма промежуточной аттестации		*Творческая работа*		
5.	**Работа со звуком**	**16**	**4**	**12**
5.1.	Знакомство с принципами записи звука	2	2	0
5.2.	Синхронизации звука с видео	4	0	4
5.3.	Знакомство с методами обработки аудио и конверторами типа wav, MP3 и т.п.	4	2	2

5.4.	Запись и подборка звуков к готовым видеоматериалам	6	0	6
Форма промежуточной аттестации		*Творческая работа*		
6.	**Работа с титрами**	**12**	**2**	**10**
6.1.	Создание и редактирование титров	4	2	2
6.2.	Анимация титров и синхронизация с аудио-видео рядом	8	0	8
Форма промежуточной аттестации		*Творческая работа*		
7.	**Кукольная мультипликация**	**12**	**2**	**10**
7.1.	Знакомство с кукольной анимацией и её историей	4	2	2
7.2.	Анимация кукол, человечков LEGO и т.п.	8	0	8
Форма промежуточной аттестации		*Творческая работа*		
8.	**Аппликационная мультипликация**	**14**	**2**	**12**
8.1.	Знакомство с аппликационной мультипликацией и её историей	2	2	0
8.2.	Заготовка персонажей и фона	4	0	4
8.3.	Съёмка аппликационных мультфильмов	8	0	8
Форма промежуточной аттестации		*Творческая работа*		
9.	**Рисованная мультипликация**	**24**	**4**	**20**
9.1.	Освоение правил и техники рисования	2	2	0
9.2.	Совершенствование навыков рисования	4	0	4
9.3.	Рисовка фона и персонажей	6	0	6
9.4.	Раскадровка	6	2	4
9.5.	Съёмка рисованных мультфильмов	6	0	6
Форма промежуточной аттестации		*Творческая работа*		
Всего часов		**144**	**38**	**106**

Содержание программы
1 год обучения

1. Вводное занятие – 2 ч.

Теория. **Искусство мультипликации.** Просмотр фрагментов мультипликационных фильмов в разных техниках выполнения.

2. Компьютерные программы по созданию мультфильмов – 18 ч.

2.1. Теория. **Мультипликатор.** Изучение и освоение функциональных возможностей программы.

Практика. Создание небольшой анимации в данной программе.

2.2. Практика. «**Movie Maker».** Импортирование готовых работ и последующая обработка.

2.3. Теория. **«Picasa 3».** Ознакомление с программой «Picasa 3» и её инструментарием.

Практика. Создание небольшой анимации в данной программе.

3. Жанр. Сюжет. Написание сценария - 20 ч.

3.1. Теория. **Жанр.** Знакомство с понятием жанр.

Практика. Алгоритм построения жанра.

3.2. Теория. **Сюжет.** Алгоритм построения сюжета. Приобретение теоретических и практических навыков, в разработке и записи сюжетной линии, и описании сцен.

Практика. Построение короткого сюжета.

3.3. Практика. **Сценарий.** Алгоритм написания сценария. Написание своего сценария.

3.4. Теория. **Просмотр профессиональных работ и анализ их содержания.** Освоение знаний конструктивной критики.

3.5. Практика. **Написание собственного сюжета и сценария.** Написание пробного сюжета и сценария по выбранному жанру.

4. Пластилиновая мультипликация – 26 ч.

4.1. Теория. **Знакомство с пластилиновой анимацией и её историей.** Приемы пластилиновоймультипликации.

4.2. Теория. **Искусство лепки.**

Практика. Отработка навыков по работе с пластилином. Создание не сложных фигур из пластилина.

4.3. Теория. **Постановка сцены.** Правила постановки сцены.

Практика. Оформление сцены.

4.4. Теория. **Анимация объектов.** Закрепление правил анимации объектов.

Практика. Анимация персонажей.

5. Работа со звуком – 16 ч.

5.1. Теория. **Знакомство с принципами записи звука.**

5.2. Практика. **Синхронизации звука с видео**. Устройств записи звука и

понятия синхронизация.

5.3. Теория. **Знакомство с методами обработки аудио и конверторами типа wav, MP3 и т.п.**

Практика. Обработка звука путём конвертации аудио с заданными параметрами.

5.4. Практика. **Запись и подборка звуков к готовым видеоматериалам.** Закрепление практических знаний записи и подборке звуковой информации. Запись и поиск необходимых звуков.

6. Работа с титрами – 12 ч.

6.1. Теория. **Создание и редактирование титров.** Ознакомление с понятием титры и как их создают.

Практика. Создание своих титров.

6.2. Практика. **Анимация титров и синхронизация с аудио-видео рядом.** Ознакомление с возможностью динамично изменять местоположение титров и создание субтитров. Создание субтитров и анимация прочих титров.

7. Кукольная мультипликация – 12 ч.

7.1. Теория. **Знакомство с кукольной анимацией и её историей.** Требования к куклам для мультипликации. Ведущие кукольные театры мира, обзор. Изучение кукол и каркас кукол. Создание элементарного каркаса для куклы. Использование материала для каркаса различного направления. Просмотр кукольного мультфильма.

Практика. Оформление сцены и анимация персонажей.

7.2. Практика. **Анимация кукол, человечков LEGO и т.п.** Ознакомление с правилами анимации объектов. Оформление сцены и анимация персонажей.

8. Аппликационная мультипликация - 14 ч.

8.1. Теория. Знакомство с аппликационной мультипликацией и её историей. Определение что такое аппликация. Способы создания аппликации.

8.2. Практика. **Заготовка персонажей и фона**. Обзор материала для аппликации.

Практика. Просмотр аппликационного мультфильма. Выбор материала для аппликации. Создание фигурок и декораций. Работа с цветной бумагой и другими материалами.

8.3. Практика. Съёмка аппликационных мультфильмов. Повторение и закрепление знаний об анимации персонажей в аппликационной мультипликации. Оформление сцен и анимация персонажей.

9. Рисованная мультипликация – 24 ч.

9.1. Теория. **Освоение правил и техники рисования.** Знакомство с понятиями ракурс, пропорции, золотое сечение и художественные жанры. Рисовка фоновых объектов и персонажей.

9.2. Практика. **Совершенствование навыков рисования.**

9.3. Практика. **Рисовка фона и персонажей.**

9.4. Теория. **Раскадровка**. Ознакомление с понятиями раскадровка, фазами движения персонажей, программным обеспечением для компьютерной рисовки и анимации.

Практика. Рисовка фона и персонажей в компьютерной программе.

9.5. Практика. **Съёмка рисованных мультфильмов.** Анимация персонажей и фоновых объектов на компьютере.

БАЗОВЫЙ УРОВЕНЬ

Программа второго года обучения (144 часа, 4 часа в неделю)

Изучив на «ознакомительном» уровне основы мультипликации, на третьем уровне – «базовом», учащиеся совершенствуют навыки работы с программами: «Мультипликатор», «Movie Maker», «Picasa 3», знакомятся с возможностями программы «Sony Vegas Pro» и её инструментарием.

Цель программы: формирование целостной творческой личности во всем её интеллектуальном и эмоциональном богатстве, наделение участников определенным багажом теоретических и практических знаний для продуктивной творческой деятельности в области мультипликации.

Задачи

Обучающие:

– углубить знания учащихся в области компьютерных программ по созданию мультфильмов: «Мультипликатор», «Movie Maker», «Picasa 3»;

– обучить планированию общей работы, разработке и изготовлению марионеток, фонов и декораций, установке освещения, съёмке кадров, озвучиванию и сведению видео- и звукорядов;

– познакомить с возможностями программы «Sony Vegas Pro» и её инструментарием.

Развивающие:

− развитие устойчивого познавательного интереса к техническому и прикладному творчеству;

− развитие самостоятельности и способности учащихся решать творческие задачи;

− развитие художественного вкуса, умение видеть эстетические качества и возможности художественных материалов в разных видах мультипликации.

Воспитательные:

– воспитывать лучшие качества личности: самостоятельность, ответственность, коллективизм и взаимопомощь, последовательность и упорство в достижении цели, самокритичность и т.д.

– содействовать профессиональному самоопределению обучающихся.

Планируемые результаты.

По итогам третьего года обучения по программе ребенок демонстрирует такие результаты:

– владеет специальными терминами и понятиями в области киноискусства и в частности мультипликации, такими как: сценарий, режиссура, завязка, развязка, главный акцент, крупный план, средний и задний планы, раскадровка, фазы движения, начальные и конечные титры, озвучивание, сведение видеоряда и звукоряда и т.д.;

– умеет использовать цвет, как средство передачи настроения, различные по характеру линии – для передачи наибольшей выразительности образа. Применять

цветовой и тоновый контраст, контраст величин, контраст динамики и спокойствия;

– владеет средствами выразительности, знает о фазах движения, возможностях передачи эмоций и речи персонажей;

– умеет работать с микрофоном, видеокамерой и с другими техническими средствами, осваивает мульт-станок, учится устанавливать необходимое освещение, снимать кадры, создавать титры и многое другое.

Учебный план
2 год обучения

№ п/п	Перечень модулей, тем	Общее количество учебных часов	В том числе	
			Теория	Практика
1.	**Вводное занятие**	**2**	**2**	**0**
1.1.	Искусство мультипликации	2	2	0
Форма промежуточной аттестации		*Собеседование*		
2.	**Компьютерные программы по созданию мультфильмов**	**14**	**2**	**12**
2.1.	«Мультипликатор»	2	0	2
2.2.	«Movie Maker»	2	0	2
2.3.	«Sony Vegas Pro»	10	2	8
Форма промежуточной аттестации		*Творческая работа*		
3.	**Сюжет. Написание сценария**	**16**	**4**	**12**
3.1.	Сюжет	2	0	2
3.2.	Сценарий	4	2	2
3.3.	Просмотр профессиональных работ и анализ их содержания	6	2	4
3.4.	Написание собственного сюжета и сценария	4	0	4
Форма промежуточной аттестации		*Творческая работа*		
4.	**Пластилиновая мультипликация**	**62**	**6**	**56**
4.1.	Пластилиновая анимация	18	2	16
4.2.	Искусство лепки	12	2	10
4.3.	Постановка сцены и анимация объектов	32	2	30
Форма промежуточной аттестации		*Творческая работа*		
5.	**Работа со звуком**	**10**	**2**	**8**
5.1.	Ознакомление с принципами записи звука и его синхронизации с видео	2	0	2
5.2.	Знакомство с методами обработки аудио и конверторами типа wav, MP3 и т.п.	2	0	2

5.3.	Запись и подборка звуков к готовым видеоматериалам	6	2	4
Форма промежуточной аттестации		*Творческая работа*		
6.	**Работа с титрами**	**10**	**2**	**8**
6.1.	Создание и редактирование титров	2	0	2
6.2.	Анимация титров и синхронизация с аудио-видео рядом	8	2	6
Форма промежуточной аттестации		*Творческая работа*		
7.	**Кукольная мультипликация**	**10**	**2**	**8**
7.1.	Кукольная анимация	2	0	2
7.2.	Анимация кукол, человечков LEGO и т.п.	4	2	6
Форма промежуточной аттестации		*Творческая работа*		
8.	**Аппликационная мультипликация**	**10**	**2**	**8**
8.1.	Аппликационная анимация	2	0	2
8.2.	Заготовка персонажей и фона	2	0	2
8.3.	Съёмка аппликационных мультфильмов	6	2	4
Форма промежуточной аттестации		*Творческая работа*		
9.	**Рисованная мультипликация**	**10**	**2**	**8**
9.1.	Совершенствование навыков рисования	2	0	2
9.2.	Рисовка фона и персонажей. Раскадровка	4	2	2
9.3.	Съёмка рисованных мультфильмов	4	0	4
Форма итоговой аттестации		*Творческая работа*		
Всего часов		**144**	**24**	**120**

Содержание программы
2 год обучения

1. Вводное занятие – 2 ч.

1.1. Теория. **Искусство мультипликации.** Просмотр фрагментов мультипликационных фильмов в разных техниках выполнения.

2. Компьютерные программы по созданию мультфильмов – 14 ч.

2.1. Практика. **Мультипликатор.** Закрепление функциональных возможностей программы. Создание анимации в данной программе.

2.2. Практика. «**Movie Maker».** Импортирование готовых работ и последующая обработка.

2.3. Теория. **«Sony Vegas Pro»**. Знакомство с возможностями программы «Sony Vegas Pro» и её инструментарием.

Практика. Создание небольшой анимации в данной программе.

3. Сюжет. Написание сценария - 16 ч.

3.1. Практика. **Сюжет.** Алгоритм построения сюжета. Приобретение теоретических и практических навыков, в разработке и записи сюжетной линии, и описании сцен. Построение короткого сюжета.

3.2. Теория. **Сценарий.** Алгоритм написания сценария.

Практика. Написание своего сценария.

3.3. *Теория.* **Просмотр профессиональных работ и анализ их содержания.**

Практика. Освоение знаний конструктивной критики.

3.4. Практика. **Написание собственного сюжета и сценария.** Написание пробного сюжета и сценария по выбранному жанру.

4. Пластилиновая мультипликация – 62 ч.

4.1. Теория. **Пластилиновая анимация.** Приемы пластилиновой мультипликации.

Практика. Создание фигур из пластилина.

4.2. *Теория.* **Искусство лепки.**

Практика. Отработка навыков по работе с пластилином. Создание не сложных фигур из пластилина.

4.3. Теория. **Постановка сцены и анимация объектов.** Закрепление правил анимации объектов.

Практика. Оформление сцены и анимация персонажей.

5. Работа со звуком - 10 ч.

5.1. Практика. **Ознакомление с принципами записи звука и его синхронизации с видео.** Повторение устройств записи звука и понятия синхронизация.

5.2. Практика. **Знакомство с методами обработки аудио и конверторами типа wav, MP3 и т.п.** Закрепление знаний о цифровых форматах. Обработка звука путём конвертации аудио с заданными параметрами.

5.3. *Теория.* **Запись и подборка звуков к готовым видеоматериалам.** Закрепление практических знаний записи и подборке звуковой информации.

Практика. Запись и поиск необходимых звуков.

6. Работа с титрами – 10 ч.

6.1. Практика. **Создание и редактирование титров.** Закрепление знаний о понятии титры и как их создают. Создание своих титров.

6.2. Теория. **Анимация титров и синхронизация с аудио-видео рядом.** Закрепление знаний о возможности динамично изменять местоположение титров и создание субтитров.

Практика. Создание субтитров и анимация прочих титров.

7. Кукольная мультипликация – 10 ч.

7.1. Практика. **Кукольная анимация.** Закрепление правил анимации объектов. Оформление сцены и анимация персонажей.

7.2. Теория. **Анимация кукол, человечков LEGO и т.п.** Закрепление правил анимации объектов.

Практика. Оформление сцены и анимация персонажей.

8. Аппликационная мультипликация - 10 ч.

8.1. Практика. **Аппликационная анимация.** Основные приёмы аппликационной анимации. Работа с аппликацией.

8.2. Теория. **Заготовка персонажей и фона.** Обзор материала для аппликации.

Практика. Выбор материала для аппликации. Создание фигурок и декораций. Работа с цветной бумагой и другими материалами.

8.3. Теория. **Съёмка аппликационных мультфильмов.** Повторение и закрепление знаний об анимации персонажей в аппликационной мультипликации.

Практика. Оформление сцен и анимация персонажей.

9. Рисованная мультипликация - 10 ч.

9.1. Практика. **Совершенствование навыков рисования**. Закрепление знаний о понятиях ракурс, пропорции, золотое сечение и художественные жанры. Рисовка фоновых объектов и персонажей.

9.2. Теория. **Рисовка фона и персонажей. Раскадровка.** Закрепление знаний о понятиях раскадровка, фазами движения персонажей, программным обеспечением для компьютерной рисовки и анимации.

Практика. Рисовка фона и персонажей в компьютерной программе.

9.3. Практика. **Съёмка рисованных мультфильмов.** Анимация персонажей и фоновых объектов на компьютере. Съёмка рисованного мультфильма.

ПРОДВИНУТЫЙ (ТВОРЧЕСКИЙ) УРОВЕНЬ

Программа 3-4 годов обучения (144 часа, 4 часа в неделю)

Учащиеся переходят на «продвинутый (творческий)» уровень, если они овладели базовыми знаниями о функциональных возможностях программ по созданию мультфильмов: «Sony Vegas Pro», «Movie Maker», «Picasa 3». Умеют создавать небольшую анимацию в данных программах, записывать звук, работать с титрами, выводить готовый проект в видео файл. Принимают участие в фестивалях и конкурсах разных уровней.

Цель программы: создание условий для развития творческой личности обучающихся, способных к самоопределению и самореализации, через эстетическую, нравственную и духовную силу изобразительного искусства посредством анимационной и мультипликационной деятельности.

Задачи:

Обучающие:

– совершенствовать навыки работы с компьютерными программами по созданию мультфильмов: «Мультипликатор», «Movie Maker», «Picasa 3», «Sony Vegas Pro»;

– закрепление теоретических и практических навыков в разработке и записи сюжетной линии, в описании сцен, в написании сюжета и сценария по выбранномужанру.

– закрепление знаний о понятиях раскадровка, фазах движения персонажей, программном обеспечении для компьютерной рисовки и анимации;

– обучить компьютерным технологиям как основе научно-технического прогресса в мультипликации;

Развивающие:

− развитие устойчивого познавательного интереса к техническому и прикладному творчеству;

− развитие самостоятельности и способности учащихся решать творческие задачи;

− развитие художественного вкуса, умение видеть эстетические качества и возможности художественных материалов в разных видах мультипликации.

Воспитательные:

– воспитывать лучшие качества личности: самостоятельность, ответственность, коллективизм и взаимопомощь, последовательность и упорство в достижении цели, самокритичность и т.д.

– содействовать профессиональному самоопределению обучающихся.

Планируемые результаты.

По итогам «продвинутого (творческого)» уровня обучения по программе ребенок демонстрирует такие результаты:

– владеет специальными терминами и понятиями в области киноискусства и в частности мультипликации, такими как: сценарий,

режиссура, завязка, пик сюжета, развязка, главный акцент, крупный план, средний и задний планы, раскадровка,

марионетка, фазы движения, начальные и конечные титры, озвучивание, сведение видеоряда и звукоряда, конвертация т.д.;

– умеет разрабатывать собственные сценарии и последовательно их воплощать в небольшие мультфильмы с помощью самых простых и доступных технических средств – вплоть до обычного фотоаппарата или даже мобильного телефона;

– активно применять информационные образовательные ресурсы в учебнойдеятельности и для решения различных жизненных ситуаций.

Учебный план
3 год обучения

№ п/п	Перечень модулей, тем	Общее количество учебных часов	В том числе	
			Теория	Практика
1.	**Вводное занятие**	**2**	**2**	**0**
1.1.	Искусство мультипликации	2	2	0
Форма промежуточной аттестации		*Собеседование*		
2.	**Компьютерные программы по созданию мультфильмов**	**14**	**4**	**10**
2.1.	«Sony Vegas Pro»	8	2	6
2.2.	«Movie Maker»	2	0	2
2.3.	«Picasa 3»	4	2	2
Форма промежуточной аттестации		*Творческая работа*		
3.	**Сюжет. Написание сценария**	**16**	**4**	**12**
3.1.	Жанр, сюжет, сценарий	4	0	4
3.2.	Просмотр профессиональных работ и анализ их содержания	4	2	2
3.3.	Написание собственного сюжета и сценария	8	2	6
Форма промежуточной аттестации		*Творческая работа*		
4.	**Пластилиновая мультипликация**	**58**	**6**	**52**
4.1.	Пластилиновая анимация	14	2	12
4.2.	Искусство лепки	14	2	12
4.3.	Постановка сцены и анимация объектов	30	2	28
Форма промежуточной аттестации		*Творческая работа*		
5.	**Работа со звуком**	**10**	**4**	**6**
5.1.	Запись звука и его синхронизация с видео	2	0	2
5.2.	Запись и подборка звуков к готовым видеоматериалам	8	4	4
Форма промежуточной аттестации		*Творческая работа*		
6.	**Работа с титрами**	**10**	**4**	**6**
6.1.	Создание и редактирование титров	4	2	2

6.2.	Анимация титров и синхронизация с аудио-видео рядом	6	2	4
Форма промежуточной аттестации		*Творческая работа*		
7.	**Кукольная мультипликация**	**10**	**2**	**8**
7.1.	Кукольная анимация	2	0	2
7.2.	Анимация кукол, человечков LEGO и т.п.	8	2	6
Форма промежуточной аттестации		*Творческая работа*		
8.	**Аппликационная мультипликация**	**12**	**2**	**10**
8.1.	Аппликационная анимация	2	0	2
8.2.	Заготовка персонажей и фона	2	0	2
8.3.	Съёмка аппликационных мультфильмов	8	2	6
Форма промежуточной аттестации		*Творческая работа*		
9.	**Рисованная мультипликация**	**12**	**2**	**10**
9.1.	Совершенствование навыков рисования	2	0	2
9.2.	Рисовка фона и персонажей. Раскадровка	4	2	2
9.3.	Съёмка рисованных мультфильмов	6	0	6
Форма промежуточной аттестации		*Творческая работа*		
Всего часов		**144**	**30**	**114**

Содержание программы
3 год обучения

1. Вводное занятие – 2 ч.

1.1. Теория. **Искусство мультипликации**. Просмотр фрагментов мультипликационных фильмов в разных техниках выполнения.

2. Компьютерные программы по созданию мультфильмов - 14 ч.

2.1. Теория. **«Sony Vegas Pro»**. Расширение знаний о возможностях программы.

Практика. Создание небольшой анимации в данной программе.

2.2. Практика. «**Movie Maker».** Создание анимации, запись звука, работа с титрами. Вывод готового проекта в видео файл.

2.3. Теория. **«Picasa 3»**. Работа в программе.

Практика. Создание анимации, запись звука, работа с титрами. Вывод готового проекта в видео файл.

3. Жанр. Сюжет. Написание сценария – 16 ч.

3.1. Практика. **Жанр, сюжет, сценарий.** Закрепление теоретических и практических навыков в разработке и записи сюжетной линии, и в описании сцен.

3.2. Теория. **Просмотр профессиональных работ и анализ их содержания.**

Практика. Самокритика, поиск ошибок и возможных недоработок.

3.3. Теория. **Написание собственного сюжета и сценария.** Написание сюжета и сценария по выбранному жанру.

Практика. Создание короткометражного мультфильма.

4. Пластилиновая мультипликация – 58 ч.

4.1. Теория. **Пластилиновая анимация.** Приемы пластилиновой мультипликации.

Практика. Создание фигур из пластилина.

4.2. Теория. **Искусство лепки.** Отработка навыков по работе с пластилином.

Практика. Создание не сложных фигур из пластилина.

4.3. Теория. **Постановка сцены и анимация объектов.** Закрепление правил анимации объектов.

Практика. Оформление сцены и анимация персонажей.

5. Работа со звуком - 10 ч.

5.1. Практика. **Запись звука и его синхронизация с видео.** Повторение устройств записи звука и понятия синхронизация.

5.2. Теория. **Запись и подборка звуков к готовым видеоматериалам.**

Практика. Закрепление практических знаний записи и подборке звуковой информации. Запись и поиск необходимых звуков.

6. Работа с титрами – 10 ч.

6.1. Теория. **Создание и редактирование титров.** Закрепление знаний о понятии титры и как их создают.

Практика. Создание своих титров.

6.2. Теория. **Анимация титров и синхронизация с аудио-видео рядом.** Закрепление навыков работы с титрами и создание субтитров.

Практика. Создание субтитров.

7. Кукольная мультипликация - 10 ч.

7.1. Практика. **Кукольная анимация.** Оформление сцены и анимация персонажей.

7.2. Теория. **Анимация кукол, человечков LEGO и т.п**. Закрепление правил анимации объектов.

Практика. Оформление сцены и анимация персонажей.

8. Аппликационная мультипликация – 12 ч.

8.1. Практика. **Аппликационная анимация**. Основные приёмы аппликационной анимации. Работа с аппликацией.

8.2. Практика. **Заготовка персонажей и фона.** Выбор материала для аппликации. Создание фигурок и декораций. Работа с цветной бумагой и другими материалами.

8.3. Теория. **Съёмка аппликационных мультфильмов.** Повторение и закрепление знаний об анимации персонажей в аппликационной мультипликации.

Практика. Оформление сцен и анимация персонажей.

9. Рисованная мультипликация - 12 ч.

9.1. Практика. **Совершенствование техники рисования.** Закрепление знаний о понятиях ракурс, пропорции, золотое сечение и художественные жанры. Рисовка фоновых объектов и персонажей.

9.2. Теория. **Рисовка фона и персонажей. Раскадровка.** Закрепление знаний о понятиях раскадровка, фазами движения персонажей, программным обеспечением для компьютерной рисовки и анимации.

Практика. Раскадровка.

9.3. Практика. **Съёмка рисованных мультфильмов.** Анимация персонажей и фоновых объектов на компьютере. Съёмка рисованного мультфильма.

Учебный план
4 год обучения

№ п/п	Перечень модулей, тем	Общее количество учебных часов	В том числе	
			Теория	Практика
1.	**Вводное занятие**	**2**	**2**	**0**
1.1.	Искусство мультипликации	2	2	0
Форма промежуточной аттестации		*Собеседование*		
2.	**Компьютерные программы по созданию мультфильмов**	**14**	**2**	**12**
2.1.	«Мультипликатор»	2	0	2
2.2.	«Movie Maker»	2	0	2
2.3.	«Sony Vegas Pro»	10	2	8
Форма промежуточной аттестации		*Творческая работа*		
3.	**Сюжет. Написание сценария**	**16**	**4**	**12**
3.1.	Сюжет	2	0	2
3.2.	Сценарий	4	2	2
3.3.	Просмотр профессиональных работ и анализ их содержания	6	2	4
3.4.	Написание собственного сюжета и сценария	4	0	4
Форма промежуточной аттестации		*Творческая работа*		
4.	**Пластилиновая мультипликация**	**62**	**6**	**56**
4.1.	Пластилиновая анимация	18	2	16
4.2.	Искусство лепки	12	2	10
4.3.	Постановка сцены и анимация объектов	32	2	30
Форма промежуточной аттестации		*Творческая работа*		
5.	**Работа со звуком**	**10**	**2**	**8**
5.1.	Запись звука и его синхронизация с видео	2	0	2
5.2.	Запись и подборка звуков к готовым видеоматериалам	8	2	6
Форма промежуточной аттестации		*Творческая работа*		

6.	**Работа с титрами**	**10**	**2**	**8**
6.1.	Создание и редактирование титров	2	0	2
6.2.	Анимация титров и синхронизация с аудио-видео рядом	8	2	6
Форма промежуточной аттестации		*Творческая работа*		
7.	**Кукольная мультипликация**	**10**	**2**	**8**
7.1.	Кукольная анимация	2	0	2
7.2.	Анимация кукол, человечков LEGO и т.п.	8	2	6
Форма промежуточной аттестации		*Творческая работа*		
8.	**Аппликационная мультипликация**	**10**	**2**	**8**
8.1.	Аппликационная анимация	2	0	2
8.2.	Заготовка персонажей и фона	2	0	2
8.3.	Съёмка аппликационных мультфильмов	6	2	4
Форма промежуточной аттестации		*Творческая работа*		
9.	**Рисованная мультипликация**	**10**	**2**	**8**
9.1.	Совершенствование навыков рисования	2	0	2
9.2.	Рисовка фона и персонажей. Раскадровка	4	2	2
9.3.	Съёмка рисованных мультфильмов	4	0	4
Форма итоговой аттестации		*Творческая работа*		
Всего часов		**144**	**24**	**120**

Содержание программы
4 год обучения

1. Вводное занятие – 2 ч.

1.1. Теория. **Искусство мультипликации.** Просмотр фрагментов мультипликационных фильмов в разных техниках выполнения.

2. Компьютерные программы по созданию мультфильмов – 14 ч.

2.1. Практика. **Мультипликатор.** Закрепление функциональных возможностей программы. Создание анимации в данной программе.

2.2. Практика. «**Movie Maker».** Импортирование готовых работ и последующая обработка.

2.3. Теория. **«Sony Vegas Pro»**. Изучение функциональных возможностей программы «Sony Vegas Pro».

Практика. Создание небольшой анимации в данной программе.

3. Сюжет. Написание сценария – 16 ч.

3.1. Практика. **Сюжет.** Алгоритм построения сюжета. Закрепление теоретических и практических навыков в разработке и записи сюжетной линии, и описании сцен. Построение короткого сюжета.

3.2. Теория. **Сценарий.** Обобщение знаний в написании сценария.

Практика. Написание своего сценария.

3.3. *Теория.* **Просмотр профессиональных работ и анализ их содержания.**

Практика. Освоение знаний конструктивной критики.

3.4. Практика. **Написание собственного сюжета и сценария.** Написание пробного сюжета и сценария по выбранному жанру.

4. Пластилиновая мультипликация - 62 ч.

4.1. Теория. **Пластилиновая анимация.** Приемы пластилиновой мультипликации.

Практика. Создание фигур из пластилина.

4.2. *Теория.* **Искусство лепки.**

Практика. Отработка навыков по работе с пластилином. Создание не сложных фигур из пластилина.

4.3. Теория. **Постановка сцены и анимация объектов.** Закрепление правил анимации объектов.

Практика. Оформление сцены и анимация персонажей.

5. Работа со звуком – 10 ч.

5.1. Практика. **Запись звука и его синхронизация с видео**. Повторение устройств записи звука и понятия синхронизация.

5.2. Теория. **Запись и подборка звуков к готовым видеоматериалам**. Закрепление знаний о цифровых форматах.

Практика. Обработка звука путём конвертации аудио с заданными параметрами. Запись и поиск необходимых звуков.

6. Работа с титрами – 10 ч.

6.1. Практика. **Создание и редактирование титров.** Закрепление знаний о понятии титры и как их создают. Создание своих титров.

6.2. Теория. **Анимация титров и синхронизация с аудио-видео рядом.** Закрепление знаний о возможности динамично изменять местоположение титров и создание субтитров.

Практика. Создание субтитров и анимация прочих титров.

7. Кукольная мультипликация – 10 ч.

7.1. Практика. **Кукольная анимация.** Закрепление правил анимации объектов.

7.2. Теория. **Анимация кукол, человечков LEGO и т.п.** Закрепление правил анимации объектов.

Практика. Оформление сцены и анимация персонажей.

8. Аппликационная мультипликация – 10 ч.

8.1. Практика. **Аппликационная анимация.** Основные приёмы аппликационной анимации. Работа с аппликацией.

8.2. Практика. **Заготовка персонажей и фона.** Обзор материала для аппликации. Выбор материала для аппликации. Создание фигурок и декораций. Работа с цветной бумагой и другими материалами.

8.3. Теория. **Съёмка аппликационных мультфильмов.** Закрепление знаний об анимации персонажей в аппликационной мультипликации.

Практика. Оформление сцен и анимация персонажей.

9. Рисованная мультипликация – 10 ч.

9.1. Практика. **Совершенствование навыков рисования**. Закрепление знаний о понятиях ракурс, пропорции, золотое сечение и художественные жанры. Рисовка фоновых объектов и персонажей.

9.2. Теория. **Рисовка фона и персонажей. Раскадровка.** Закрепление знаний о понятиях раскадровка, фазами движения персонажей, программным обеспечением для компьютерной рисовки и анимации.

Практика. Рисовка фона и персонажей в компьютерной программе.

9.3. Практика. **Съёмка рисованных мультфильмов.** Анимация персонажей и фоновых объектов на компьютере. Съёмка рисованного мультфильм

Календарный учебный график

№ п/п	Дата проведения занятия	Время проведения занятия	Количество часов	Тема занятия	Форма занятия	Место проведения	Форма контроля
1.	06.09.2023	13:30 – 14:00, 14:10 – 14:40	2	Искусство мультипликации	Беседа, презентация	МБУДО «ЦРТ»	Опрос
2.	07.09.2023	13:30 – 14:00, 14:10 – 14:40	2	«Мультипликатор»	Наглядно-демонстрационное занятие	МБУДО «ЦРТ»	Наблюдение
3.	13.09.2023	13:30 – 14:00, 14:10 – 14:40	2	«Movie Maker»	Практическое занятие	МБУДО «ЦРТ»	Демонстрация выполненных работ
4.	14.09.2023	13:30 – 14:00, 14:10 – 14:40	2	«Sony Vegas Pro»	Наглядно-демонстрационное занятие	МБУДО «ЦРТ»	Анализ динамики текущей успеваемости
5.	20.09.2023	13:30 – 14:00, 14:10 – 14:40	2	«Sony Vegas Pro»	Практическое занятие	МБУДО «ЦРТ»	Анализ динамики текущей успеваемости
6.	21.09.2023	13:30 – 14:00, 14:10 – 14:40	2	«Sony Vegas Pro»	Практическое занятие	МБУДО «ЦРТ»	Анализ динамики текущей успеваемости
7.	27.09.2023	13:30 – 14:00, 14:10 – 14:40	2	«Sony Vegas Pro»	Практическое занятие	МБУДО «ЦРТ»	Демонстрация выполненных работ
8.	28.09.2023	13:30 – 14:00, 14:10 – 14:40	2	«Sony Vegas Pro»	Практическое занятие	МБУДО «ЦРТ»	Опрос
9.	04.10.2023	13:30 – 14:00, 14:10 – 14:40	2	Сюжет	Наглядно-демонстрационное занятие	МБУДО «ЦРТ»	Наблюдение
10.	05.10.2023	13:30 – 14:00, 14:10 – 14:40	2	Сценарий	Самостоятельная работа	МБУДО «ЦРТ»	Анализ динамики текущей успеваемости
11.	11.10.2023	13:30 – 14:00, 14:10 – 14:40	2	Сценарий	Практическое занятие	МБУДО «ЦРТ»	Анализ динамики текущей успеваемости
12.	12.10.2023	13:30 – 14:00, 14:10 – 14:40	2	Просмотр профессиона	Занятие-осмысление	МБУДО «ЦРТ»	Опрос

				льных работ и анализ их содержания			
13.	18.10.2023	13:30 – 14:00, 14:10 – 14:40	2	Просмотр профессиональных работ и анализ их содержания	Занятие-осмысление	МБУДО «ЦРТ»	Опрос
14.	19.10.2023	13:30 – 14:00, 14:10 – 14:40	2	Просмотр профессиональных работ и анализ их содержания	Занятие-осмысление	МБУДО «ЦРТ»	Опрос
15.	25.10.2023	13:30 – 14:00, 14:10 – 14:40	2	Написание собственного сюжета и сценария	Самостоятельная работа	МБУДО «ЦРТ»	Анализ динамики текущей успеваемости
16.	26.10.2023	13:30 – 14:00, 14:10 – 14:40	2	Написание собственного сюжета и сценария	Самостоятельная работа	МБУДО «ЦРТ»	Анализ динамики текущей успеваемости
17.	01.11.2023	13:30 – 14:00, 14:10 – 14:40	2	Пластилиновая анимация	Ролевая игра	МБУДО «ЦРТ»	Наблюдение
18.	02.11.2023	13:30 – 14:00, 14:10 – 14:40	2	Пластилиновая анимация	Практическое занятие	МБУДО «ЦРТ»	Анализ динамики текущей успеваемости
19.	08.11.2023	13:30 – 14:00, 14:10 – 14:40	2	Пластилиновая анимация	Практическое занятие	МБУДО «ЦРТ»	Анализ динамики текущей успеваемости
20.	09.11.2023	13:30 – 14:00, 14:10 – 14:40	2	Пластилиновая анимация	Практическое занятие	МБУДО «ЦРТ»	Наблюдение
21.	15.11.2023	13:30 – 14:00, 14:10 – 14:40	2	Пластилиновая анимация	Практическое занятие	МБУДО «ЦРТ»	Анализ динамики текущей успеваемости
22.	16.11.2023	13:30 – 14:00, 14:10 – 14:40	2	Пластилиновая анимация	Практическое занятие	МБУДО «ЦРТ»	Анализ динамики текущей успеваемости
23.	22.11.2023	13:30 – 14:00, 14:10 – 14:40	2	Пластилиновая анимация	Ролевая игра	МБУДО «ЦРТ»	Анализ динамики текущей

							успеваемости
24.	23.11.2023	13:30 – 14:00, 14:10 – 14:40	2	Пластилиновая анимация	Практическое занятие	МБУДО «ЦРТ»	Демонстрация выполненных работ
25.	29.11.2023	13:30 – 14:00, 14:10 – 14:40	2	Пластилиновая анимация	Практическое занятие	МБУДО «ЦРТ»	Анализ готовых работ
26.	30.11.2023	13:30 – 14:00, 14:10 – 14:40	2	Искусство лепки	Наглядно-демонстрационное занятие	МБУДО «ЦРТ»	Опрос
27.	06.12.2023	13:30 – 14:00, 14:10 – 14:40	2	Искусство лепки	Ролевая игра	МБУДО «ЦРТ»	Анализ динамики текущей успеваемости
28.	07.12.2023	13:30 – 14:00, 14:10 – 14:40	2	Искусство лепки	Практический семинар	МБУДО «ЦРТ»	Анализ динамики текущей успеваемости
29.	13.12.2023	13:30 – 14:00, 14:10 – 14:40	2	Искусство лепки	Практический семинар	МБУДО «ЦРТ»	Наблюдение
30.	14.12.2023	13:30 – 14:00, 14:10 – 14:40	2	Искусство лепки	Практический семинар	МБУДО «ЦРТ»	Демонстрация выполненных работ
31.	20.12.2023	13:30 – 14:00, 14:10 – 14:40	2	Искусство лепки	Практический семинар	МБУДО «ЦРТ»	Анализ готовых работ
32.	21.12.2023	13:30 – 14:00, 14:10 – 14:40	2	Постановка сцены и анимация объектов	Беседа, презентация	МБУДО «ЦРТ»	Опрос
33.	27.12.2023	13:30 – 14:00, 14:10 – 14:40	2	Постановка сцены и анимация объектов	Наглядно-демонстрационное занятие	МБУДО «ЦРТ»	Наблюдение
34.	28.12.2023	13:30 – 14:00, 14:10 – 14:40	2	Постановка сцены и анимация объектов	Наглядно-демонстрационное занятие	МБУДО «ЦРТ»	Наблюдение
35.	10.01.2024	13:30 – 14:00, 14:10 – 14:40	2	Постановка сцены и анимация объектов	Ролевая игра	МБУДО «ЦРТ»	Анализ динамики текущей успеваемости
36.	11.01.2024	13:30 – 14:00, 14:10 – 14:40	2	Постановка сцены и анимация	Ролевая игра	МБУДО «ЦРТ»	Анализ динамики текущей

				объектов			успеваемости
37.	17.01.2024	13:30 – 14:00, 14:10 – 14:40	2	Постановка сцены и анимация объектов	Самостоятельная работа	МБУДО «ЦРТ»	Демонстрация выполненных работ
38.	18.01.2024	13:30 – 14:00, 14:10 – 14:40	2	Постановка сцены и анимация объектов	Самостоятельная работа	МБУДО «ЦРТ»	Демонстрация выполненных работ
39.	24.01.2024	13:30 – 14:00, 14:10 – 14:40	2	Постановка сцены и анимация объектов	Практический семинар	МБУДО «ЦРТ»	Анализ готовых работ
40.	25.01.2024	13:30 – 14:00, 14:10 – 14:40	2	Постановка сцены и анимация объектов	Практический семинар	МБУДО «ЦРТ»	Анализ готовых работ
41.	31.01.2024	13:30 – 14:00, 14:10 – 14:40	2	Постановка сцены и анимация объектов	Кино-викторина	МБУДО «ЦРТ»	Опрос
42.	01.02.2024	13:30 – 14:00, 14:10 – 14:40	2	Постановка сцены и анимация объектов	Кино-викторина	МБУДО «ЦРТ»	Опрос
43.	07.02.2024	13:30 – 14:00, 14:10 – 14:40	2	Постановка сцены и анимация объектов	Занятие-осмысление	МБУДО «ЦРТ»	Анализ готовых работ
44.	08.02.2024	13:30 – 14:00, 14:10 – 14:40	2	Постановка сцены и анимация объектов	Занятие-осмысление	МБУДО «ЦРТ»	Анализ готовых работ
45.	14.02.2024	13:30 – 14:00, 14:10 – 14:40	2	Постановка сцены и анимация объектов	Практическое занятие	МБУДО «ЦРТ»	Анализ динамики текущей успеваемости
46.	15.02.2024	13:30 – 14:00, 14:10 – 14:40	2	Постановка сцены и анимация объектов	Практическое занятие	МБУДО «ЦРТ»	Анализ динамики текущей успеваемости
47.	21.02.2024	13:30 – 14:00, 14:10 – 14:40	2	Постановка сцены и анимация объектов	Практическое занятие	МБУДО «ЦРТ»	Защита анимационных проектов
48.	22.02.2024	13:30 – 14:00, 14:10 – 14:40	2	Ознакомление с принципами записи	Беседа, презентация	МБУДО «ЦРТ»	Опрос

				звука и его синхронизации с видео			
49.	28.02.2024	13:30 – 14:00, 14:10 – 14:40	2	Знакомство с методами обработки аудио и конверторам и типа wav, MP3 и т.п.	Беседа, презентация	МБУДО «ЦРТ»	Опрос
50.	29.02.2024	13:30 – 14:00, 14:10 – 14:40	2	Запись и подборка звуков к готовым видеоматериалам	Наглядно-демонстрационное занятие	МБУДО «ЦРТ»	Анализ динамики текущей успеваемости
51.	06.03.2024	13:30 – 14:00, 14:10 – 14:40	2	Запись и подборка звуков к готовым видеоматериалам	Практическое занятие	МБУДО «ЦРТ»	Анализ готовых работ
52.	07.03.2024	13:30 – 14:00, 14:10 – 14:40	2	Запись и подборка звуков к готовым видеоматериалам	Практический семинар	МБУДО «ЦРТ»	Анализ готовых работ
53.	13.03.2024	13:30 – 14:00, 14:10 – 14:40	2	Создание и редактирование титров	Самостоятельная работа	МБУДО «ЦРТ»	Опрос
54.	14.03.2024	13:30 – 14:00, 14:10 – 14:40	2	Анимация титров и синхронизация с аудио-видео рядом	Беседа, презентация	МБУДО «ЦРТ»	Наблюдение
55.	20.03.2024	13:30 – 14:00, 14:10 – 14:40	2	Анимация титров и синхронизация с аудио-видео рядом	Наглядно-демонстрационное занятие	МБУДО «ЦРТ»	Анализ динамики текущей успеваемости
56.	21.03.2024	13:30 – 14:00, 14:10 – 14:40	2	Анимация титров и синхронизация с аудио-видео рядом	Практический семинар	МБУДО «ЦРТ»	Анализ динамики текущей успеваемости
57.	27.03.2024	13:30 – 14:00, 14:10 – 14:40	2	Анимация титров и синхронизац	Самостоятельная работа	МБУДО «ЦРТ»	Анализ динамики текущей

				ия с аудио-видео рядом			успеваемости
58.	28.03.2024	13:30 – 14:00, 14:10 – 14:40	2	Кукольная анимация	Беседа, презентация	МБУДО «ЦРТ»	Опрос
59.	03.04.2024	13:30 – 14:00, 14:10 – 14:40	2	Анимация кукол, человечков LEGO и т.п.	Наглядно-демонстрационное занятие	МБУДО «ЦРТ»	Анализ готовых работ
60.	04.04.2024	13:30 – 14:00, 14:10 – 14:40	2	Анимация кукол, человечков LEGO и т.п.	Практический семинар	МБУДО «ЦРТ»	Анализ готовых работ
61.	10.04.2024	13:30 – 14:00, 14:10 – 14:40	2	Аппликационная анимация	Практический семинар	МБУДО «ЦРТ»	Анализ готовых работ
62.	11.04.2024	13:30 – 14:00, 14:10 – 14:40	2	Заготовка персонажей и фона	Практическое занятие	МБУДО «ЦРТ»	Анализ динамики текущей успеваемости
63.	17.04.2024	13:30 – 14:00, 14:10 – 14:40	2	Съёмка аппликационных мультфильмов	Практическое занятие	МБУДО «ЦРТ»	Анализ динамики текущей успеваемости
64.	18.04.2024	13:30 – 14:00, 14:10 – 14:40	2	Съёмка аппликационных мультфильмов	Практическое занятие	МБУДО «ЦРТ»	Анализ динамики текущей успеваемости
65.	24.04.2024	13:30 – 14:00, 14:10 – 14:40	2	Съёмка аппликационных мультфильмов	Практическое занятие	МБУДО «ЦРТ»	Защита анимационных проектов
66.	25.04.2024	13:30 – 14:00, 14:10 – 14:40	2	Совершенствование навыков рисования	Практический семинар	МБУДО «ЦРТ»	Наблюдение
67.	02.05.2024	13:30 – 14:00, 14:10 – 14:40	2	Рисовка фона и персонажей. Раскадровка	Самостоятельная работа	МБУДО «ЦРТ»	Анализ готовых работ
68.	08.05.2024	13:30 – 14:00, 14:10 – 14:40	2	Рисовка фона и персонажей. Раскадровка	Самостоятельная работа	МБУДО «ЦРТ»	Анализ готовых работ
69.	15.05.2024	13:30 – 14:00, 14:10 – 14:40	2	Съёмка рисованных мультфильмов	Беседа, презентация	МБУДО «ЦРТ»	Опрос

70.	16.05.2024	13:30 – 14:00, 14:10 – 14:40	2	Съёмка рисованных мультфильмов	Кино-викторина	МБУДО «ЦРТ»	Анализ готовых работ
71.	22.05.2024	13:30 – 14:00, 14:10 – 14:40	2	Съёмка рисованных мультфильмов	Практический семинар	МБУДО «ЦРТ»	Анализ динамики текущей успеваемости
72.	23.05.2024	13:30 – 14:00, 14:10 – 14:40	2	Съёмка рисованных мультфильмов	Занятие-осмысление	МБУДО «ЦРТ»	Защита анимационных проектов
73.	29.05.2024	13:30 – 14:00, 14:10 – 14:40	2	Заключительное занятие	Занятие-осмысление	МБУДО «ЦРТ»	Защита анимационных проектов
74.	30.05.2024	13:30 – 14:00, 14:10 – 14:40	2	Заключительное занятие	Беседа	МБУДО «ЦРТ»	Опрос

Рабочая программа воспитания
и календарный план воспитательной работы

Актуальность программы. Воспитание – деятельность, направленная на развитие личности, создание условий для самоопределения и социализации обучающихся на основе социокультурных, духовно-нравственных ценностей и принятых в российском обществе правил и норм поведения в интересах человека, семьи, общества и государства, формирование у обучающихся чувства патриотизма, гражданственности, уважения к памяти защитников Отечества, закону и правопорядку, человеку труда и старшему поколению, бережного отношения к культурному наследию и традициям многонационального народа Российской Федерации, природе и окружающей среде.

Адресат программы - все группы обучающихся, а также их родителей (законных представителей) детского объединения «Мультимедийная студия».

Цель воспитания – создание условий для формирования социально-активной, творческой, нравственно и физически здоровой личности, способной на сознательный выбор жизненной позиции, а также духовному и физическому самосовершенствованию, саморазвитию в социуме.

Задачи воспитания:

- способствовать развитию личности обучающегося, с позитивным отношением к себе, способного вырабатывать и реализовывать собственный взгляд на мир, развитие его субъективной позиции;
- развивать систему отношений в коллективе через разнообразные формы активной социальной деятельности;
- способствовать умению самостоятельно оценивать происходящее и использовать накапливаемый опыт в целях самосовершенствования и самореализации в процессе жизнедеятельности;
- формировать и пропагандировать здоровый образ жизни.

Планируемые результаты:

- активно включаться в общение и взаимодействие со сверстниками на принципах уважения и доброжелательности, взаимопомощи и сопереживания;
- проявлять положительные качества личности и управлять своими эмоциями в различных ситуациях и условиях;
- проявлять дисциплинированность, трудолюбие и упорство в достижении поставленных целей;
- оказывать помощь членам коллектива, находить с ними общий язык и общие интересы.

Работа с коллективом обучающихся:

- формирование практических умений по организации органов самоуправления этике и психологии общения, технологии социального и творческого проектирования;
- обучение умениям и навыкам организаторской деятельности, самоорганизации, формированию ответственности за себя и других;

- развитие творческого, культурного, коммуникативного потенциала обучающихся в процессе участия в совместной общественно-полезной деятельности;
- воспитание сознательного отношения к труду, к природе, к своему городу.

Работа с родителями:

- организация системы индивидуальной и коллективной работы (тематические беседы, собрания, индивидуальные консультации);
- содействие сплочению родительского коллектива и вовлечение родителей в жизнедеятельность детского объединения (организация и проведение мастер-классов, открытых занятий в течение учебного года).

Календарный план воспитательной работы

№ п/п	Название мероприятия, события	Направления воспитательной работы	Форма проведения	Сроки проведения
1.	Творческая мастерская День открытых дверей в объединении	Воспитание положительного отношения к труду и творчеству	В рамках занятия	сентябрь
2.	Беседа «Вредные привычки и их последствия»	Здоровьесберегающее воспитание	В рамках занятия	октябрь
3.	Конкурс мультфильмов «Атомная энергия – наш друг»	Интеллектуальное воспитание	В рамках занятия	ноябрь
4.	Посиделки «В гостях у дедушки Мороза»	Формирование коммуникативной культуры	В рамках занятия	декабрь
5.	Игровая программа «Взаимопомощь – это важно!»	Формирование коммуникативной культуры	В рамках занятия	январь
6.	Всемирный День доброты Просмотр мультфильмов	Нравственное и духовное воспитание	В рамках занятия	февраль
7.	Игра-викторина «Женский день 8 Марта»	Нравственное и духовное воспитание	В рамках занятия	март
8.	Всемирный день здоровья Игры на свежем воздухе	Здоровьесберегающее воспитание	В рамках занятия	апрель
9.	Творческий отчет «Я – юный	Воспитание положительного	В рамках занятия	май

	мультипликатор!»	отношения к труду и творчеству		
10.	Практика	Мультипликационная деятельность	В рамках занятия	июнь
11.	Мои творческие достижения	Представление портфолио творческих достижений	В рамках занятия	июль
12.	Мое лето	Самоподготовка		август

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

I. Нормативно-правовые и иные документы

1. Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации» от 29.12.2012 № 273-ФЗ.
2. Указ Президента Российской Федерации «О мерах по реализации государственной политики в области образования и науки» от 07.05.2012 № 599
3. Указ Президента Российской Федерации «О мероприятиях по реализации государственной социальной политики» от 07.05.2012 № 597.
4. Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 27 июля 2022 года № 629 "Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам"
5. Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28.09.2020 № 28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организации воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи».
6. Распоряжение Правительства Российской Федерации от 31.03.2022 года № 678-р «Об утверждении Концепции развития дополнительного образования детей до 2030 года».
7. Приказ Министерства образования Калининградской области от 26 июля 2022 года № 912/1 "Об утверждении Плана работы по реализации Концепции развития дополнительного образования детей до 2030 года, I этап (2022 - 2024 годы) в Калининградской области и Целевых показателей реализации Концепции развития дополнительного образования детей до 2030 года в Калининградской области"

II. Основная литература

1. Анофриков П.И. Принцип работы детской студии мультипликации. Учебное пособие. Детская киностудия «Поиск» / П.И. Ануфриков. - Новосибирск, 2008. – 203 с.
2. Гейн А.Г. Информационная культура. – Екатеринбург: Учебная книга, 2003. – 86 с.
3. Горичева В.С., Нагибина С.С. Сказку сделаем из глины, теста, снега, пластилина. – Ярославль, 2002. – 57 с.
4. Иткин В.В. Карманная книга мульт-жюриста. Учебное пособие для начинающих мультипликаторов. Детская киностудия «Поиск» /В.В. Иткин. – Новосибирск, 2006. – 48 с.
5. Красный Ю.Е. Мультфильм руками детей / Ю.Е. Красный, Л.И. Курдюкова. – Москва, 2004. – 89 с.
6. Леготина С.Н. Элективный курс «Мультимедийная презентация. Компьютерная графика. – Волгоград, ИТД: Корифей, 2006. – 45 с.
7. Методическое пособие для начинающих мультипликаторов. Детская киностудия «Поиск» /Велинский Д.В. - Новосибирск, 2004. – 65 с.

8. Смыковская Т.К., Карякина И.И. Microsoft Power Point: серия «Первые шаги по информатике». Учебно-методическое пособие. – Волгоград, 2002. – 75 с.

III. Ресурсы Интернета

1. Архив учебных программ. - http://www.rusedu.info/
2. Открытый колледж. - http://www.college.ru/
3. Сайт издательства Лаборатория Базовых Знаний. - http://www.lbz.ru/
4. Сайт учителей информатики. - http://www.klyaksa.net.ru/