**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 13:44 (UTC)

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

# Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа технической направленности
# **«Мультимедийная студия «Серебристые облака»**

Возраст обучающихся: 10-18 лет
Срок реализации: 4 лет

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 плоской формы, 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».

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа технической **направленности** *«Мультимедийная студия «Серебристые облака»* рассчитана на детей, обладающих базовыми знаниями по созданию мультипликационных фильмов, и предназначена для подготовки детей к созданию мультимедийных проектов, а также участию в фестивалях и конкурсах различного уровня по мультипликации.

При приеме на обучение по программе с целью выявления творческих способностей детей проводится отбор в форме творческих заданий, позволяющих определить уровень их знаний и умений в области мультипликации.

Занятия в детской мультипликационной студии помогут ребятам реализовать свои творческие способности. Здесь ребята могут применить свои знания в качестве сценариста, режиссёра, художника и т.д. Под руководством педагога дети придумывают сюжеты мультфильмов, лепят, рисуют и оживляют персонажей с помощью различных анимационных программ. Таким образом, работа детской студии мультипликации способствует развитию творческого потенциала учащихся через участие в проектной и конкурсной деятельности.

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

Программа предоставляет широкие возможности для профессиональной ориентации, а также возможность найти новые увлечения и с интересом проводить свободное время.

**Актуальность** 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 как теоретического, так и практического материала с обязательной демонстрацией мультипликационных кинофильмов, слайд – фильмов, а также практической деятельности с использованием технических средств.

**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.

**Особенности структуры программы** заключаются в том, что каждый год обучения представлен как цикл, имеющий цель, задачи, учебно-тематический план, содержание курса, ожидаемые результаты.

**Адресат программы:** дети в возрасте 10-18 лет.

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

**Форма обучения** – очная.

**Особенности организации образовательного процесса.** Набор детей в объединение – свободный. Программой предусмотрены групповые и индивидуальные занятия. Состав группы – 10-12 человек.

**Режим занятий, периодичность и продолжительность.** Занятия проводятся 2 раза в неделю по 2 часа (45 минут).

**Педагогическая целесообразность.** 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.

**Практическая значимость** программы состоит в формировании у обучающихся навыков проектной и конкурсной деятельности в создании мультипликационных фильмов. 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 создавать мультимедийные проекты.

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

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

**Задачи:**

- *обучающие:*

– познакомить обучающихся с современными направлениями мультипликации;

– 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 современным 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 (отрисовка героев, фонов и декораций)*.

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

Рисование воспитывает организованность и внимание, развивает пространственное мышление и воображение, позволяет глубже понять специфику создания фонов и декораций, закономерности их 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, создают аниматик, снимают свои мультфильмы и т.д.
- *Видеомонтаж:* делают компьютерное преобразование и художественное оформление мультипликационного фильма, его монтаж.

Занятия включают в себя упражнения и задания по нелинейному монтажу в различных компьютерных программах.

Также в процессе обучения учащиеся увидят множество увлекательных отечественных и зарубежных мультфильмов, познакомятся с 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) – участие проектных работ в конкурсах и фестивалях различного уровня.

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 «Серебристые облака» мы хотим видеть свободную, творчески и гармонично-развитую, социально ориентированную личность, способную к саморазвитию и самореализации.

Выпускники студии мультипликации «Серебристые облака» 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 рисованную, 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 общий планы, раскадровка, марионетка, фазы движения, начальные и конечные титры, озвучивание, сведение видеоряда и звукоряда, конвертация т.д.;

*будут уметь:*

- работать в программах: «Synfig Studio», «AnimaShooter», «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, 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** заключаются в том, что вопросы гармоничного развития и творческой самореализации личности обучающихся находят свое разрешение в условиях анимационной студии. Открытие в себе неповторимой индивидуальности поможет ребенку реализовать себя в учёбе, творчестве, в общении с другими.

*Материально-технические условия реализации образовательной программы.* Кабинет для занятий соответствует санитарным нормам. Оснащение: мультимедийное оборудование, компьютер, программное обеспечение, ноутбуки, принтер, расходный материал и др.

Пространственно-предметная среда (стенды, наглядные пособия и др.).

*Методическое и информационное обеспечение.* В основе содержания программы – методы и приемы, способствующие развитию художественно-эстетического вкуса обучающихся, развития 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, методы и формы работы.*

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 итогам каждого 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 и итоговый*. 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.

Результаты первоначального, промежуточного и итогового контроля отмечаются в журнале учебно-воспитательной работы объединения в специальных разделах.

**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. | Искусство мультипликации | 2 | 2 | 0 |
| *Форма промежуточной аттестации* | | *Собеседование* | | |
| **2.** | **Компьютерные программы по созданию мультфильмов** | **14** | **2** | **12** |
| 2.1. | «AnimaShooter» | 2 | 0 | 2 |
| 2.2. | «Synfig Studio» | 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 и подборка звуков к готовым видеоматериалам | 10 | 2 | 8 |
| *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
## 1 год обучения

**1. Вводное занятие.**

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

**2. Компьютерные программы по созданию мультфильмов.**

*2.1. Практика***. «AnimaShooter».** Изучение функциональных возможностей программы. Создание анимации в данной программе.

*2.2. Практика*. «**Synfig Studio».** Изучение функциональных возможностей программы. Создание анимации в данной программе.

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

*Практика.* Создание анимации в данной программе.

**3. Сюжет. Написание сценария.**

*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.**

*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.**

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

*Практика.* **Запись и подборка звуков к готовым видеоматериалам.** Запись и подборка звуков к готовым видеоматериалам. Синхронизация звуков с видеоматериалом.

**6. Работа с титрами.**

*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.**

*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.**

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

*8.2. 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.**

*9.1. Практика.* **Совершенствование навыков рисования**. 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.

**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. | «AnimaShooter» | 2 | 0 | 2 |
| 2.2. | «Synfig Studio» | 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** | **10** | **2** | **8** |
| 4.1. | Пластилиновая анимация | 2 | 0 | 2 |
| 4.2. | Искусство лепки | 2 | 0 | 2 |
| 4.3. | Постановка сцены и анимация объектов | 6 | 2 | 4 |
| *Форма промежуточной аттестации* | | *Творческая работа* | | |
| **5.** | **Работа со звуком** | **10** | **2** | **8** |
| 5.1. | Запись и подборка звуков к готовым видеоматериалам | 10 | 2 | 8 |
| *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 | 4 | 0 | 2 |
| 7.2. | Анимация кукол, человечков LEGO и т.п. | 6 | 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** | **62** | **6** | **56** |
| 9.1. | Совершенствование навыков рисования | 10 | 2 | 8 |
| 9.2. | Рисовка фона и персонажей. Раскадровка | 10 | 4 | 6 |
| 9.3. | Съёмка рисованных мультфильмов | 42 | 0 | 42 |
| *Форма итоговой аттестации* | | *Творческая работа* | | |
| **Всего часов** | | **144** | **24** | **120** |

## Содержание программы
## 2 год обучения

**1. Вводное занятие.**

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

**2. Компьютерные программы по созданию мультфильмов.**

*2.1. Практика.* **«AnimaShooter».** Изучение функциональных возможностей программы. Создание анимации в данной программе.

*2.2. Практика*. «**Synfig Studio».** Изучение функциональных возможностей программы. Создание анимации в данной программе.

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

*Практика.* Создание анимации в данной программе.

**3. Сюжет. Написание сценария.**

*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.**

*4.1. Практика.* Создание фигур из пластилина.

*4.2. 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.**

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

*Практика.* **Запись и подборка звуков к готовым видеоматериалам.** Запись и подборка звуков к готовым видеоматериалам. Синхронизация звуков с видеоматериалом.

**6. Работа с титрами.**

*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.**

*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.**

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

*8.2. 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.**

*9.1. Теория.* Закрепление знаний о понятиях ракурс, пропорции, золотое сечение и художественные жанры.

*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.

**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. | «AnimaShooter» | 2 | 0 | 2 |
| 2.2. | «Synfig Studio» | 4 | 2 | 2 |
| 2.3. | «Sony Vegas Pro» | 8 | 2 | 6 |
| *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** | **12** | **4** | **8** |
| 4.1. | Пластилиновая анимация | 4 | 2 | 2 |
| 4.2. | Искусство лепки | 4 | 2 | 2 |
| 4.3. | Постановка сцены и анимация объектов | 4 | 0 | 4 |
| *Форма промежуточной аттестации* | | *Творческая работа* | | |
| **5.** | **Работа со звуком** | **10** | **4** | **6** |
| 5.1. | Запись и подборка звуков к готовым видеоматериалам | 10 | 4 | 6 |
| *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** | **58** | **6** | **52** |
| 8.1. | Аппликационная анимация | 4 | 0 | 4 |
| 8.2. | Заготовка персонажей и фона | 4 | 2 | 2 |
| 8.3. | Съёмка аппликационных мультфильмов | 50 | 4 | 46 |
| *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 итоговой аттестации* | | *Творческая работа* | | |
| **Всего часов** | | **144** | **24** | **120** |

## Содержание программы
## 3 год обучения

**1. Вводное занятие.**

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

**2. Компьютерные программы по созданию мультфильмов.**

*2.1. Практика.* **«AnimaShooter».** Изучение функциональных возможностей программы. Создание анимации в данной программе.

*2.2. Теория.* **«Synfig Studio».** Изучение функциональных возможностей программы.

*Практика*. Создание векторной анимации в программе «Synfig Studio».

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

*Практика.* Создание анимации в данной программе.

**3. Сюжет. Написание сценария.**

*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.**

*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. Практика.* Оформление сцены и анимация персонажей.

**5. Работа со звуком.**

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

*Практика.* **Запись и подборка звуков к готовым видеоматериалам.** Запись и подборка звуков к готовым видеоматериалам. Синхронизация звуков с видеоматериалом.

**6. Работа с титрами.**

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

*Практика.* **Создание и редактирование титров.** Создание 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.**

*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.**

*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.**

*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.

**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. | «AnimaShooter» | 2 | 0 | 2 |
| 2.2. | «Synfig Studio» | 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** | **10** | **2** | **8** |
| 4.1. | Пластилиновая анимация | 2 | 0 | 2 |
| 4.2. | Искусство лепки | 2 | 0 | 2 |
| 4.3. | Постановка сцены и анимация объектов | 6 | 2 | 4 |
| *Форма промежуточной аттестации* | | *Творческая работа* | | |
| **5.** | **Работа со звуком** | **10** | **2** | **8** |
| 5.1. | Запись и подборка звуков к готовым видеоматериалам | 10 | 2 | 8 |
| *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
## 4 год обучения

**1. Вводное занятие.**

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

**2. Компьютерные программы по созданию мультфильмов.**

*2.1. Практика.* **«AnimaShooter».** Изучение функциональных возможностей программы. Создание анимации в данной программе.

*2.2. Практика*. «**Synfig Studio».** Изучение функциональных возможностей программы. Создание анимации в данной программе.

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

*Практика.* Создание анимации в данной программе.

**3. Сюжет. Написание сценария.**

*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.**

*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.**

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

*Практика.* **Запись и подборка звуков к готовым видеоматериалам.** Запись и подборка звуков к готовым видеоматериалам. Синхронизация звуков с видеоматериалом.

**6. Работа с титрами.**

*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.**

*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.**

*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.**

*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 мультфиль

## КАЛЕНДАРНЫЙ УЧЕБНЫЙ ГРАФИК

| № п/п | Режим деятельности | Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа технической направленности «Мультимедийная студия «Серебристые облака» |
|---|---|---|
| 1 | Начало учебного года | 1 сентября |
| 2 | Продолжительность учебного периода на каждом году обучения | 36 учебных недель |
| 3 | Продолжительность учебной недели | 5-6 дней |
| 4 | Периодичность учебных занятий | 2 раза в неделю |
| 5 | Количество занятий на каждом году обучения | 144 занятия в год |
| 6 | Количество часов | 576 |
| 7 | Окончание учебного года | 31 мая |
| 8 | Срок реализации программы | 4 года |

## 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 «Серебристые облака».

**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 | Воспитание | В рамках | май |

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| | «Я – юный мультипликатор!» | положительного отношения к труду и творчеству | занятия | |
| 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/