

Муниципальное автономное общеобразовательное учреждение
«Средняя общеобразовательная школа №14
имени Героя России Дмитрия Шектаева»

Принята на заседании
Педагогического совета
от 08.06.2021 г.
Протокол № 18



УТВЕРЖДАЮ
директор МАОУ «СОШ № 14»
/Ощепкова Т.В.
20 21 г.

**Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа
технической направленности
«МУЛЬТстудия»**

Возраст обучающихся 9 –11 лет
Срок реализации: 1 год

Автор-составитель:
Болотских Антон Михайлович,
педагог дополнительного
образования

г. Североуральский городской округ
пос.Калья, 2021 г.

Содержание

Раздел №1. Комплекс основных характеристик программы.....	2
1.1 Пояснительная записка.....	2
1.2 Цели и задачи программы	4
1.3 Содержание программы	6
1.4 Планируемые результаты.....	10
Раздел 2. Комплекс организационно-педагогических условий.....	12
2.1 Календарный учебный график.....	12
2.2 Условия реализации программы	12
2.3 Формы аттестации.....	13
2.4 Оценочные материалы.....	13
2.5 Методические материалы	13
2.6 Список литературы	15
Приложение 1	17
Приложение 2	20

Раздел №1 Комплекс основных характеристик программы

1.1 Пояснительная записка

Процесс создания мультфильма – это интересная и увлекательная деятельность для любого ребенка. Дети знакомятся с лепкой, фотографией, декоративно-прикладным искусством, музыкой, литературой, театром, а также изучают и используют компьютерные технологии. На занятиях каждый ребенок может выступать в роли оператора, сценариста, режиссера мультипликатора (аниматора), художника, актера и композитора, навсегда сохраняя для себя полученный результат в форме законченного видео-продукта. Дети сами придумывают сюжет, создают персонажи и декорации, снимают и принимают участие в монтаже.

Программа «МУЛЬТстудия» имеет техническую направленность, и направлена на развитие мышления, логики, творческого потенциала учеников. Программа данного курса посвящена обучению школьников азам мультипликации.

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «МУЛЬТстудия» составлена на основе следующих нормативно-правовых актов:

Федеральный Закон от 29.12.2012 г. № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации» (далее - ФЗ № 273).

Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 9 ноября 2018 г. № 196 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам».

Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28.09.2020 № 28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»

Письмо Минобрнауки России от 18.11.2015 №09-3242 «О направлении информации» (вместе с «Методическими рекомендациями по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы)»).

Письмо Минобрнауки России от 29.03.2016 №ВК-641/09 «О направлении методических рекомендаций» (вместе с «Методическими рекомендациями по реализации адаптированных дополнительных общеобразовательных программ, способствующих социально-психологической реабилитации, профессиональному самоопределению детей с ограниченными возможностями здоровья, включая детей-инвалидов, с учетом их особых образовательных потребностей»).

Актуальность:

Мультипликация представляет собой сложный и многоструктурный процесс, построенный на объединении областей нескольких видов искусства. Главная педагогическая ценность мультипликации как вида современного

искусства заключается, прежде всего, в возможности комплексного развивающего обучения детей. Кроме того, именно мультипликация помогает максимально сближать интересы взрослого и ребенка, отличаясь доступностью и неповторимостью жанра. С ее помощью можно сделать процесс обучения удовольствием для детей. Мультипликация может стать прекрасным развивающим средством для раскрепощения мышления, развития творческого потенциала.

Мультипликация включает в себе большие возможности для развития творческих способностей, сочетая теоретические и практические занятия, результатом которых является реальный продукт самостоятельного творческого труда детей. 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, анимация - искусство, разрушающее все стереотипы изображения, движения, создания образов, чьи «границы совпадают только с границами воображения».

Программа позволяет осуществлять проектный подход при создании анимационных фильмов, а также использовать в работе интеграцию разнообразных видов деятельности детей: двигательную, игровую, продуктивную, коммуникативную, трудовую, познавательно-исследовательскую, музыкально-художественную, а также чтение художественной литературы

Адресат.

Программа предназначена для детей в возрасте 9–11 лет без предъявлений требований к знаниям и умениям.

Программа рассчитана на 34 часа, срок реализации данной программы 34 учебные недели.

Форма обучения – очная.

Минимальное число детей, одновременно находящихся в группе, - 8 максимальное – 13.

Состав группы постоянный, является основным составом направления «МУЛЬТстудия».

Режим занятий.

Занятия по данной дополнительной общеобразовательной программе организованы с периодичностью один раз в неделю по 1 часу. Продолжительность занятий в группах устанавливается в соответствии с санитарными нормами и правилами и рассчитана в академических часах (академический час – 40 минут).

Объем общеобразовательной общеразвивающей программы: для освоения программы на весь период обучения запланировано 34 учебных часа; продолжительность части образовательной программы (года обучения) по учебному плану – 34 часа.

Срок освоения программы - 1 год.

Формы обучения.

На занятиях применяются различные формы работы:

- индивидуальная;
- фронтальная;
- групповая.

Индивидуальная форма подразумевает взаимодействие педагога с одним обучающимся; позволяет, не уменьшая активности обучающегося, содействовать выработке навыков самостоятельной работы.

Фронтальная форма предусматривает подачу учебного материала всему коллективу обучающихся.

В ходе групповой работы обучающимся предоставляется возможность самостоятельно построить свою деятельность на основе принципа взаимозаменяемости, ощутить помощь со стороны друг друга, учесть возможности каждого на конкретном этапе деятельности. Все это способствует более быстрому и качественному выполнению задания.

Виды занятий, применяемые в учебном процессе.

Основной формой учебного процесса в объединении остаются групповые и индивидуальные теоретические и практические занятия, а также участие в конкурсах технической направленности школьного и муниципального уровня.

Формы подведения результатов:

- опрос;
- мастер-класс;
- самостоятельное выполнение заданий;
- защита мини-проектов.

1.2 Цели и задачи программы

Цель: Вызвать у детей потребность в познавательной, творческой и речевой активности через участие в создании мультфильмов; формирование целостного мировоззрения, соответствующего современному уровню развития науки и общественной практики.

Задачи программы:

Обучающие:

- познакомить с историей возникновения и видами мультипликации;
- познакомить с технологией создания мультипликационного фильма;
- формировать художественные навыки и умения;
- поощрять речевую активность детей, обогащать словарный запас.
- Формировать владение важнейшими общеучебными умениями и универсальными учебными действиями (формулировать цели деятельности, планировать ее, находить и обрабатывать необходимую информацию из различных источников, включая Интернет.);
- привить навыки проектной деятельности, в том числе использование инструментов планирования.

Развивающие:

- способствовать формированию информационной и алгоритмической культуры;
- развивать творческое мышление и воображение;
- развивать детское экспериментирование, поощряя действия по преобразованию объектов;
- способствовать проявлению индивидуальных интересов и потребностей;
- развивать интерес к совместной со сверстниками и взрослыми деятельности.
- сформировать умение формулировать, аргументировать и отстаивать своё мнение;
- сформировать умение выступать публично с докладами, презентациями.

Воспитательные:

- поддерживать стремление детей к отражению своих представлений посредством анимационной деятельности;
- воспитывать ценностное отношение к собственному труду, труду сверстников и его результатам;
- воспитывать аккуратность и дисциплинированность при выполнении работы;
- способствовать формированию положительной мотивации к трудовой деятельности;
- способствовать формированию опыта совместного и индивидуального творчества при выполнении командных заданий;
- воспитывать интерес к занятиям информатикой;
- воспитывать культуру работы в глобальной сети;
- воспитывать культуру безопасного труда при работе за компьютером.

1.3 Содержание программы

Учебный план

№ п/п	Название раздела	Количество часов			Форма контроля
		Теория	Практика	Всего	
1	Вводное занятие. Техника безопасности. Знакомство с мультимедиа. Мультимедиа устройства	0,5	0,5	1	Практическая работа
Создание презентаций в среде PowerPoint (9 ч.)					
2	Знакомство с интерфейсом MS PowerPoint. Заполнение слайдов.	0	1	1	Практическая работа
3	Конструктор слайдов. Настройка эффектов анимации.	0,5	0,5	1	Практическая работа
4	Вставка рисунка, диаграммы, графика, звука, гиперссылки. Демонстрация презентации.	1	1	2	Практическая работа
5	Теория создания слайд фильмов Создание слайдов мультфильма	1	1	2	Практическая работа
6	Конкурс слайд фильмов	1	1	2	Практическая работа
Компьютерная графика (8 ч.)					
7	Введение в компьютерную графику. Редакторы	0,5	1,5	2	Практическая работа
8	Основы сканирования	0,5	0,5	1	Практическая работа
9	Графический редактор Paint, инструменты	0,5	0,5	1	Практическая работа
10	Выбор цвета. Палитры цвета. Палитры цветов.		1	1	Практическая работа
11	Работа с фрагментами рисунка. Коллаж.	0,5	0,5	1	Практическая работа
12	Создание проекта	0,5	1,5	2	Защита мини-проекта
Основы мультипликации. Работа в программе Movie Maker (16 ч.)					
13	Вводное занятие. «Путешествие в мир мультипликации». Виды мультипликационных фильмов	1	0	1	Практическая работа
14	Наш первый мультфильм. Продумывание декораций для мультфильма, их изготовление.	0	1	1	Мини-проект
15	Герои мультфильма.. Как оживить картинку	0,5	1,5	2	Практическая работа
16	История фотографии. Устройство фотокамеры. Обзор программ для обработки фото	1	0	1	Практическая работа

17	Начальные навыки фотографирования. Рекомендации по технике фотосъёмки.	0	1	1	Практическая работа
18	Фотографирование сюжетов сказки	0	1	1	
19	Копирование фотографий в папку компьютера, в программу Movie Maker	0	1	1	Практическая работа
20	Видеопереходы и видеоэффекты. Озвучивание мультфильма	0	1	1	Практическая работа
21	Монтирование и запись мультфильма.	0	1	1	Мини-проект
22	Пластилиновый мультфильм. Выбор сюжета. Подготовка сценария Монтирование и запись мультфильма	1	1	2	Практическая работа
23	Жили-были дед и баба... Сказка оживает	1	1	2	Практическая работа
24	Озвучивание мультфильма. Съёмка мультфильма. Работа над проектом	0	1	1	Практическая работа
25	Защита проекта	0	1	1	Мини-проект
Всего		12	22	34	

Содержание учебного плана

1. Вводное занятие. Техника безопасности.

Теория: «Немного из истории анимации». Введение в образовательную программу. Диагностика уровня знаний детей. Условия безопасной работы. Инструктаж по технике безопасности.

Практика: Игровые технологии на сплочение коллектива.

2. Создание презентаций в среде PowerPoint. Вводное занятие.

Теория: Ознакомление с программой. Знакомство с интерфейсом MS PowerPoint. Что такое «Презентация»? Для чего она нужна и где ее можно использовать?

Практика: Запуск программы Microsoft PowerPoint 2016. Структура окна PowerPoint 2016. Заполнение слайдов.

3. Конструктор слайдов. Настройка эффектов анимации.

Теория: Что такое конструктор слайдов? Какие эффекты анимации можно применить в PowerPoint 2016.

Практика: Работа в программе PowerPoint 2016. Работа в окне «Анимация».

4. Вставка рисунка, диаграммы, графика, звука. Демонстрация презентации.

Теория: Как работать в окне «Вставка»?

Практика: Работа в программе PowerPoint 2016. Работа в окне «Вставка».

5. Создание слайдов мультфильма.

Практика: Работа в программе PowerPoint 2016. Разрабатываем слайды с единым дизайном, на которых будут размещены рисунки и текст. При помощи программы Paint разрабатываем дизайн страницы. Создаем резервную копию страницы. Придумываем (выбираем) главного персонажа. Придумываем (выбираем) текстовое сопровождение.

6. Конкурс слайдфильмов.

Практика: Демонстрация слайдфильмов учащихся.

7. Введение в компьютерную графику. Редакторы.

Теория: Основные понятия растровой графики. Растровые графические редакторы. Форматы растровых графических редакторов.

Практика: Работа в редакторе Paint.

8. Основы сканирования.

Теория. Что такое сканер? Для чего он служит? Как его использовать?

Практика: Сканирование текстового документа.

9. Графический редактор Paint, инструменты.

Теория: Введение понятия «графический редактор», «холодный» и «теплый» цвет, инструменты, палитра красок.

Практика: Работа в графическом редакторе Paint. Инструменты Кисть, Линия, Карандаш, Ластик.

10. Выбор цвета. Палитра цвета.

Практика: Работаем в панели «Цвет». Добавляем цвета в библиотеку цветов для последующих проектов.

11. Работа с фрагментами рисунка. Коллаж.

Теория: Учащиеся подготавливают исходные изображения. Создают коллаж

Практика: Использование инструмента выделения; использование инструмента выделения «Изменить размер»; использование инструмента «Поворот».

12. Создание проекта.

Практика: Каждый учащийся работает над своим проектом в редакторе Paint. Сохранение проекта. Защита проекта.

13. «Путешествие в мир мультипликации». Виды мультипликационных фильмов.

Теория: Вводное занятие. Учащиеся совершают путешествие во времени. Рассказ об истории анимации и мультипликации. Знакомство с компьютерной программой Movie Maker

Практика: Просмотр отрывков из первых анимационных фильмов. Дидактическая игра «Лови момент».

14. Наш первый мультфильм.

Теория: Элементарное знакомство с процессом съемки. Продумывание сценария, декораций.

Практика: Готовим декорации из картона и цветной бумаги

15. Герои мультфильма. Как оживить картинку.

Теория: Различные механизмы анимирования объектов. Просмотр мультфильмов, сделанных в разных техниках. Придумываем персонажей мультфильма, главных героев.

Практика: Игра по созданию мультфильма на бумаге «Живой блокнот». Изготовление героев мультфильма.

16. История фотографии. Устройство фотокамеры. Обзор программ для обработки фото.

Теория: Биография Жозефа Нисефора Ньепса. История фотографии. Устройство фотоаппарата. Виды фотоаппаратов. Программы-редакторы фото: IPhoto, ФотоМастер, AdobePhotoshop.

Практика: Знакомство с фотоаппаратом. Фотографирование изображений, предметов. Пробная работа в программах-редакторах.

17. Начальные навыки фотографирования.

Теория: Как сделать качественное фото? Какие факторы необходимо учитывать при фотографировании? Рекомендации по технике фотосъемки.

Практика: Пробуем фотографировать с разных ракурсов объект (предмет).

18. Фотографирование сюжетов сказки.

Теория: Построение сюжета. Типы сюжетов. Выбор сказки.

Практика. Пробная работа.

19. Копирование фотографий в папку компьютера. Программа Movie Maker.

Теория: Знакомство с программой Movie Maker. Как добавить фото в Windows Movie Maker, пошаговая инструкция.

Практика: Копирование фотографий в папку компьютера, в программу Movie Maker. Просмотр фотографий в программе Movie Maker.

20. Видеопереходы и видеоэффекты.

Практика. Работа в программе Movie Maker. Переключаемся с режима отображения шкалы времени в режим раскадровки, нажав соответствующую кнопку. Работа в панелях «Видеоэффекты», «Видеопереходы». Автофильм.

21. Озвучивание. Монтирование и запись мультфильма.

Практика: При помощи звукоподражательных игр узнают о многообразии звуков. Пробуют эти звуки повторять и создавать свои, новые. Учатся выразительно произносить закадровый текст. Игра «Говорим разными

голосами». Записываем голоса героев. Монтируем мультфильм в программе Movie Maker.

22. Создание пластилинового мультфильма.

Теория: Выбор сюжета. Чтение русских народных сказок, коротких по содержанию.

Практика: Дидактическая игра с использованием ИКТ «Узнай персонажа».

23. Жили-были дед и баба... Сказка оживает.

Теория: Работа в микрогруппах: подготовка пластилина, вылепливание фигур, моделирование поз и мимики.

Практика: Создание персонажей мультфильма и декораций. Подбор освещения, компоновка кадра. На готовых и установленных декорациях расставляются персонажи мультфильма.

24. Озвучивание мультфильма. Съёмка мультфильма. Работы над проектом

Практика: При помощи звукоподражательных игр учащиеся узнают о многообразии звуков. Пробуют эти звуки повторять и создавать свои, новые. Учатся выразительно произносить закадровый текст, отбирать из предложенных вариантов подходящую по смыслу музыку. Происходит отработка правильной постановки персонажа в кадре: правильные движения (разовые и циклические), правильный переход от кадра к кадру. Просмотр материала съёмки. Монтирование мультфильма в программе Movie Maker, запись на DVD-диск.

25. Итоговая аттестация.

Теория: Повторение пройденного материала.

Практика: Демонстрация работ учащихся. Защита индивидуальных и групповых проектов.

1.4 Планируемые результаты

В ходе реализации программы «МУЛЬТстудия» у обучающихся формируются систематические знания, необходимые для самостоятельного решения задач, в том числе и тех, которые в самом курсе не рассматривались. На протяжении всего курса учащиеся изучили базовые основы создания мультфильмов.

В результате освоения программы достигаются следующие результаты:
предметные:

- знать основы мультипликации;
- уметь пользоваться персональным компьютером и его периферийным оборудованием;
- процесс создания пластилиновой анимации;
- уметь - создавать слайды в программе PowerPoint;
- уметь работать в графическом редакторе Paint;

- лепить плоского героя из пластилина;
- менять положение героя относительно фона;
- создавать героя по отдельным частям;
- задавать движение фигурке;

метапредметные:

- уметь формулировать задачу на проектирование исходя из выявленной проблемы, разбивать ее на этапы выполнения;
- развить фантазию, мышление, внимание, воображение и мотивацию к учебной деятельности;
- уметь вести поиск, анализ, отбор информации, ее сохранение, передачу и презентацию с помощью технических средств информационных технологий;
- уметь проверять свои решения и улучшать результат проекта исходя из результатов тестирования;
- уметь работать в команде;

личностные:

- развить коммуникативные навыки: научить излагать мысли в четкой логической последовательности, отстаивать свою точку зрения, анализировать ситуацию и самостоятельно находить ответы на вопросы путем логических рассуждений;
- освоить навыки презентации;
- сформировать такие качества личности как: ответственность, исполнительность, ценностное отношение к деятельности, аккуратность.

Раздел 2 Комплекс организационно-педагогических условий

2.1 Календарный учебный график

Количество учебных недель по программе – 34 недели.

Количество учебных дней – 34 учебных дня.

Календарный учебный график представлен в Приложении 1.

2.2 Условия реализации программы

Материально-техническое оснащение

Компьютерный класс оборудован в соответствии с профилем проводимых занятий и имеет следующее оборудование, ноутбуки, программное обеспечение, интерактивная доска. Количество единиц оборудования и материалов приведен из расчета продолжительности образовательной программы (34 часа) и количественного состава группы обучающихся (12 человек).

Презентационное оборудование

- видеочамера с функцией покадровой съемки;
- штатив, на который крепится видеочамера;
- настольная лампа;
- компьютер с программой для обработки отснятого материала (монтаж осуществляется в программе Movie Maker);
- подборка музыкальных произведений (для звукового оформления мультфильма);
- диктофон и микрофон, подключенный к компьютеру для записи голоса (звуковое решение мультфильма);
- художественные и иные материалы для создания изображений (бумага, краски, кисти, карандаши, фломастеры, ножницы, проволока и другие).
- флеш-накопители для записи и хранения материалов;
- устройство для просмотра мультимедийных фильмов:
 - Интерактивная доска– 1 шт.,
 - Проектор – 1 шт.

Компьютерное оборудование

Ноутбук – 13 шт.

Станок для анимации «Kids Animation Desk 2.0» Paint A4- версия.

Программное обеспечение

Офисное программное обеспечение –13шт.

Приложение Windows Movie Maker –13шт.

Кадровое обеспечение

Программу может реализовывать педагог дополнительного образования со специальными знаниями в области компьютерной графики.

2.3 Формы аттестации

Аттестация учащихся проходит в форме защиты и презентации индивидуальных и групповых проектов.

2.4 Оценочные материалы

- Демонстрация результата участие в проектной деятельности в соответствии взятой на себя роли;
- экспертная оценка материалов, представленных на защиту проектов;
- тестирование;
- кроссворды и ребусы;
- фотоотчеты и их оценивание;
- подготовка мультипликационных фильмов.

2.5 Методические материалы

Образовательный процесс по данной программе предполагает очное обучение.

Методы обучения и воспитания

Методы обучения:

1. Словесный метод - устное изложение, беседа.
2. Наглядный метод - показ видеоматериала, иллюстраций, наблюдение, работа по образцу.
3. Практический метод - овладение практическими умениями рисования, лепки, аппликации.
4. Объяснительно-иллюстративный метод (дети воспринимают и усваивают готовую информацию)
5. Репродуктивный метод обучения (дети воспроизводят полученные знания и освоенные способы деятельности).
6. Частично-поисковый метод (дети участвуют в коллективном поиске решения заданной проблемы).
7. Исследовательский метод – овладение детьми приемами самостоятельной творческой работы..

Методы воспитания:

1. Стимулирование.
2. Мотивация.
3. Метод поощрения.
4. Анализ деятельности и общения

Формы организации образовательного процесса

Основными формами организации образовательного процесса являются:

• Групповая

Ориентирует учащихся на создание «творческих пар», которые выполняют более сложные работы. Групповая форма позволяет ощутить

помощь со стороны друг друга, учитывает возможности каждого, ориентирована на скорость и качество работы. Групповая форма организации деятельности в конечном итоге приводит к разделению труда в «творческой паре», имитируя пооперационную работу любой ремесленной мастерской. Здесь оттачиваются и совершенствуются уже конкретные профессиональные приемы, которые первоначально у учащихся получались быстрее и качественнее.

- *Фронтальная*

Предполагает подачу учебного материала всему коллективу учащихся детей через беседу. Фронтальная форма способна создать коллектив единомышленников, способных воспринимать информацию и работать творчески вместе.

- *Индивидуальная*

Предполагает самостоятельную работу учащихся, оказание помощи и консультации каждому из них со стороны педагога. Это позволяет, не уменьшая активности ребенка, содействовать выработке стремления и навыков самостоятельного творчества по принципу «не подражай, а твори». Индивидуальная форма формирует и оттачивает личностные качества учащегося, а именно: трудолюбие, усидчивость, аккуратность, точность и четкость исполнения. Данная организационная форма позволяет готовить учащихся к участию в выставках и конкурсах

Формы организации учебного занятия

- традиционное занятие по алгоритму:
 - вступление,
 - объяснение темы,
 - практическая часть,
 - подведение итогов;
- занятие-экскурсия:
 - на выставку — с познавательной целью (изучение творческих достижений сверстников),
 - в парк — с практической целью (сбор природных материалов);
- беседа-презентация по алгоритму:
 - вступление,
 - объяснение темы,
 - наглядная демонстрация,
 - обсуждение,
 - подведение итогов;
- итоговое занятие
 - игра-тестирование — форма психолого-педагогического мониторинга образовательных результатов обучающихся;
 - мастер-класс — проведение открытого занятия для родителей в формате практической деятельности обучающихся.

Педагогические технологии

Данная программа основывается на игровой технологии, кейс-технологии и технологии проектной деятельности, которые подразумевают коллективную работу в малых группах, личностно-ориентированной технологии обучения, мозговой штурм

Алгоритм учебного занятия

1. Организационный момент.
2. Объяснение задания.
3. Практическая часть занятия.
4. Подведение итогов.
5. Рефлексия.

Дидактические материалы

Данная программа предполагает наличие следующего раздаточного материала:

- карточки с типами задач;
- карта пользовательского опыта;
- шаблоны презентаций;
- демонстрационные материалы (фотографии, рисунки, видеоролики);
- демонстрационные проекты.

2.6 Список литературы

Список литературы для педагогов

1. 1. Баженова Л.М. Наш друг экран. Вып.1, 2 – М.,1995.
2. Бондаренко Е. А. Диалог с экраном. – М., 1994.
3. Бондаренко Е. А. Экскурсия в мир экрана. – М., 1994.
4. Вайсфельд И.В. Кино как вид искусства. – М., 1980.
5. Голованов В.П. Методика и технология работы педагога дополнительного образования: учеб. пособие для студ. учреждений сред. проф. образования.— М.: Владос, 2004.
6. Дронов В. Macromedia Flash MX - «БХВ - Петербург, 2003.
7. Залогова Л.А. Практикум по компьютерной графике. - М.: Лаборатория Базовых знаний, 2001.
8. Иткин, В.Д. Что делает мультипликационный фильм интересным / В.Д. Иткин // Искусство в школе.- 2006.- № 1.-с.52-53.
9. Казакова Р.Г., Мацкевич Ж.В. Смотрим и рисуем мультфильмы. Методическое пособие. М.,2013 – 125с.
10. Киркпатрик Г., Питии К. Мультипликация во Flash. – М.: НТ Пресс, 2006.
11. Колеченко А.К. Энциклопедия педагогических технологий: пособие для преподавателей. СПб: КАРО, 2004.
12. Красный Ю.Е., Курдюкова Л.И. Мультфильмы руками детей: книга для учителя. – М., 1990.

13. Тверезовский Д.И. Macromedia Flash MX 2004. – М.: Вильямс, 2006.

Интернет-ресурсы:

<http://veriochen.livejournal.com/121698.html>. - Мультфильмы своими руками.

Список литературы для учащихся

1. Боярский И.Я. До востребования. Сборник сценариев для анимации. М., 2006.
2. Киноведческие записки. Журнал. № 52, 73, 80. М., 2001, 2005, 2006.
3. Кожушаная Н. Кино – работа ручная. Сценарии. М.: Сова, 2006.
4. Наши мультфильмы. Сост. И.Марголина, Н.Лозинская. М.: Интеррос, 2006.
5. Энциклопедия отечественной мультипликации. Сост. С.Капков. М.: Алгоритм, 2006.
6. Роберт Макки «История на миллион долларов» - <http://www.ozon.ru/context/detail/id/4100239/>

Календарный учебный график

№ п/п	Месяц	Форма занятия	Всего часов	Название темы	Место проведения	Форма контроля
Создание презентаций в среде PowerPoint						
1	Сентябрь	Сообщение новых знаний, беседа о технике безопасности	1	Вводное занятие. Техника безопасности. Знакомство с мультимедиа. Мультимедиа устройства	Аудитория	Фронтальный опрос, наблюдение
2	Сентябрь	Лекция, объяснение, практическая работа	1	Знакомство с интерфейсом MS PowerPoint. Заполнение слайдов.	Аудитория	Наблюдение
3	Сентябрь	Беседа, дискуссия, практическая работа	1	Конструктор слайдов. Настройка эффектов анимации.	Аудитория	Наблюдение
4	Сентябрь	Объяснение, практическая работа, рефлексия	1	Вставка рисунка, диаграммы, графика, звука, гиперссылки. Демонстрация презентации.	Аудитория	Фронтальный опрос, работа с картой занятия
5	Октябрь	Объяснение, демонстрация, творческое задание	1	Вставка звука, гиперссылки. Демонстрация презентации.	Аудитория	Наблюдение Опрос-игра «Спроси-ответчай»,
6	Октябрь	Объяснение, демонстрация, творческое задание	1	Теория создания слайд фильмов Создание слайдов мультфильма. слайдов с единым дизайном	Аудитория	Наблюдение, решение кроссворда
7	Октябрь	Демонстрация результатов работы, рефлексия	1	Создание слайдов мультфильма. Разработка дизайна страницы при помощи программы Paint.	Аудитория	работа с картой занятия
8	Октябрь	Объяснение, методика дизайн-мышления,	1	Создание слайдов мультфильма.	Аудитория	Наблюдение, обсуждение
9	Ноябрь	Практическая работа, творческое задание	1	Демонстрация слайд фильмов учащихся	Аудитория	Конкурс слайд фильмов
Компьютерная графика						
10	Ноябрь	Практическая работа, демонстрация результатов работы, рефлексия	1	Введение в компьютерную графику. Растровые графические редакторы. Форматы растровых графических редакторов.	Аудитория	Индивидуальные карточки

11	Ноябрь	Объяснение, демонстрация, творческое задание	1	Работа в редакторе Paint	Аудитория	Наблюдение
12	Ноябрь	Объяснение, демонстрация, творческое задание	1	Основы сканирования. Что такое сканер? Для чего он служит? Как его использовать?	Аудитория	Решение кроссворда
13	Декабрь	Демонстрация результатов работы, рефлексия	1	Графический редактор Paint, инструменты	Аудитория	Наблюдение, Опрос-игра «Спроси-отвечай»
14	Декабрь	Объяснение, методика дизайн-мышления,	1	Выбор цвета. Палитра цвета	Аудитория	Работа с картой занятия
15	Декабрь	Практическая работа, творческое задание	1	Работа с фрагментами рисунка.	Аудитория	Опрос «Найди ошибку»
16	Декабрь	Практическая работа, демонстрация результатов работы, рефлексия	1	Создание индивидуального проекта	Аудитория	Наблюдение, обсуждение
17	Январь	Объяснение, творческое задание	2	Создание индивидуального проекта	Аудитория	Наблюдение, защита мини-проектов
Основы мультипликации. Работа в программе Movie Maker						
18	Январь	Объяснение, методика дизайн-мышления	2	«Путешествие в мир мультипликации». Виды мультипликационных фильмов.	Аудитория	Наблюдение
19	Январь	Практическая работа, творческое задание	2	Наш первый мультфильм. Знакомство с процессом съемки	Аудитория	Наблюдение
20	Январь	Объяснение, практическая работа	2	Герои мультфильма. Как оживить картинку.	Аудитория	Наблюдение, Экспресс-опрос
21	Февраль	Практическая работа	2	Создание мультфильма на бумаге «Живой блокнот»	Аудитория	Экспресс-опрос
22	Февраль	Лекция, Объяснение, практическая работа	2	История фотографии. Устройство фотокамеры. Обзор программ для обработки фото.	Аудитория	Презентация, защита мини-проекта.
23	Февраль	Практическая работа, творческое задание	2	Как сделать качественное фото? Какие факторы необходимо учитывать при фотографировании?	Аудитория	Наблюдение, обсуждение работ
24	Февраль	Практическая работа,	2	Фотографирование сюжетов сказки.»	Аудитория	Наблюдение, обсуждение работ

		творческое задание				
25	Март	Объяснение, практическая работа	2	Копирование фотографий в папку компьютера. Программа Movie Maker.	Аудитория	Защита мини-проекта.
26	Март	Объяснение, Практическая работа, творческое задание	2	Видеопереходы и видеоэффекты	Аудитория	Наблюдение
27	Март	Практическая работа, творческое задание	2	Озвучивание. Монтирование и запись мультфильма	Аудитория	Работа по карте занятия, опрос «Найди ошибку»
28	Март	Объяснение, демонстрация, методика проектной деятельности	2	Создание пластилинового мультфильма.	Аудитория	Наблюдение
29	Апрель	Практическая работа, творческое задание	2	Создание пластилинового мультфильма.	Аудитория	Наблюдение обсуждение работ
30	Апрель	Практическая работа, творческое задание	2	Жили-были дед и баба...	Аудитория	Наблюдение
31	Апрель	Практическая работа, творческое задание	2	Сказка оживает.	Аудитория	Наблюдение
32	Апрель	Практическая работа, творческое задание	2	Озвучивание мультфильма. Съёмка мультфильма.	Аудитория	Наблюдение
33	Май	Практическая работа, творческое задание	2	Работа над проектом.	Аудитория	Наблюдение
34	Май	Практическая работа, творческое задание	2	Итоговая аттестация.	Аудитория	Защита индивидуальных и групповых проектов.

Методические указания и рекомендации по оценке практических работ и мини-проектов

Высокий уровень – учащийся глубоко изучил учебный материал, последовательно и исчерпывающе отвечает на поставленные вопросы, задание выполняет правильно, уверенно и быстро; владеет логическими операциями, выделять существенные признаки

И выделяет самостоятельно закономерности; хорошо ориентируется в изученном материале, может самостоятельно найти нужный источник информации, умеет самостоятельно наблюдать и делать простые выводы; проявляет активный интерес к деятельности, стремится к самостоятельной творческой активности, самостоятельно занимается дома, помогает другим, активно участвует в конкурсах, проявляет доброжелательность.

Средний уровень – учащийся знает лишь основной материал, на заданные вопросы отвечает недостаточно четко и полно, при выполнении практической работы испытывает затруднения, устраняет отдельные неточности с помощью дополнительных вопросов педагога, может допускать ошибки, не влияющие на результат; владеет логическими операциями частично, группирует по несущественным признакам; не всегда может определить круг своего незнания и найти нужную информацию в дополнительных источниках; понимает различные позиции других людей, но не всегда проявляет доброжелательность, дает обратную связь, когда уверен в своих знаниях, проявляет интерес к деятельности, настойчив в достижении цели, проявляет активность только при изучении определенных тем или на определенных этапах работы.

Низкий уровень – учащийся не может достаточно полно и правильно ответить на оставленные вопросы, имеет отдельные представления об изученном материале, при выполнении практической работы задание или не сделано, или допущены ошибки, влияющие на результат; логические операции не сформированы; самостоятельно не может определять круг своего незнания, не может делать самостоятельные выводы; редко понимает и принимает

позицию других людей, считая свое мнение единственно верным, присутствует на занятиях, но не активен, выполняет задания только по четким инструкциям и указаниям педагога.