

Муниципальное общеобразовательное учреждение  
Богдашкинская средняя школа

Рассмотрена на заседании  
педагогического совета  
Протокол № 7  
от 08.04.2024

УТВЕРЖДАЮ  
Директор МОУ Богдашкинской СШ  
\_\_\_\_\_ С.В. Антонова  
Приказ № 73\З от 08.04.2024

**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ  
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА  
технической направленности  
«Мультимир»**

**Возраст обучающихся:** 10-13  
**Срок реализации:** 1 год (144 часа)  
**Уровень программы:** продвинутый

Разработчик программы:  
Заместитель директора по ВР  
Маракаева Лилия Михайловна

Реализует  
ПДО Арапова Е. В.

с. Богдашкино, 2024 г.

## Содержание

<b>1. КОМПЛЕКС ОСНОВНЫХ ХАРАКТЕРИСТИК ПРОГРАММЫ .....</b>	<b>3</b>
<b>1.1. Пояснительная записка .....</b>	<b>3</b>
<b>1.2. Цель и задачи программы .....</b>	<b>5</b>
<b>1.3. Планируемые результаты освоения программы .....</b>	<b>5</b>
<b>1.4. Учебно-тематический план .....</b>	<b>6</b>
<b>1.5. Содержание учебно-тематического плана .....</b>	<b>9</b>
<b>2. КОМПЛЕКС ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИХ УСЛОВИЙ.....</b>	<b>22</b>
<b>2.2. Формы аттестации/контроля .....</b>	<b>28</b>
<b>2.3. Оценочные материалы .....</b>	<b>29</b>
Уровни.....	30
Количество .....	30
Показатели, критерии .....	30
0–начальная.....	30
0-1 .....	30
-отсутствие навыков работы, незнание материала; .....	30
1 – репродуктивный .....	30
2-4 .....	30
-владение простейшими навыками работы, частичное знание материала; .....	30
2–поисково-исполнительский.....	30
5-7 .....	30
-владение простым и сложным материалом с опорой на готовые проекты и без них; .....	30
3 – творческий.....	30
8 .....	30
-самостоятельное комбинирование и разработка авторских проектов по заданной теме. ....	30
<b>2.4. Методическое обеспечение программы .....</b>	<b>30</b>
<b>2.5. Условия реализации программы .....</b>	<b>32</b>
<b>2.6. Воспитательный компонент.....</b>	<b>34</b>
<b>3. Список литературы.....</b>	<b>36</b>

## 1. КОМПЛЕКС ОСНОВНЫХ ХАРАКТЕРИСТИК ПРОГРАММЫ

### 1.1. Пояснительная записка

#### **Нормативно-правовое обеспечение программы:**

дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа по направлению «мультипликационная студия» «Мультимир» разработана в соответствии со следующими нормативно-правовыми документами:

Федеральный закон от 29 декабря 2012 года № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации» (ст. 2, ст. 15, ст.16, ст.17, ст.75, ст. 79);

Концепция развития дополнительного образования до 2030 года, утвержденной распоряжением Правительства Российской Федерации от 31.03.2022 года № 678-р;

Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 27 июля 2022 года № 629 «Об утверждении порядка организации образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;

Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ № 09-3242 от 18.11.2015 года;

СП 2.4.3648-20 Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи;

Локальные акты образовательной организации:

Устав образовательной организации МОУ Богдашкинская СШ;

Положение о разработке, структуре и порядке утверждения дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы в МОУ Богдашкинская СШ;

Положение о порядке проведения входного, текущего контроля, итогового контроля освоения обучающимися дополнительных общеобразовательных общеразвивающих программ, промежуточной и итоговой аттестации обучающихся в МОУ Богдашкинская СШ;

**Направленность (профиль):** техническая

#### **Актуальность программы:**

Актуальность программы обусловлена ее технической значимостью. Учащиеся приобретают опыт работы с информационными объектами, с помощью которых осуществляется фотосъемка, проводится монтаж и просмотр. Программа отвечает условиям социального заказа современного общества

#### **Отличительные особенности программы:**

Мультипликация предоставляет 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. Обучающиеся получают представления о том, что для создания мультфильмов есть свои особые выразительные средства, отличные от средств других видов искусства — это кадр, план, ракурс, монтаж, звук, цвет, движение и т.д.

#### **Новизна программы:**

Новизна программы данной программы состоит в использовании интегрированных занятий, сочетающих изучение технических аспектов мультипликации, компьютерных технологий с созданием героев и объектов в различных техниках, написанием сценария и практических занятий, связанных с фотосъемкой; в использовании технологии проектного обучения; в организации социально – значимой практической деятельности (показ отснятых

**Адресат программы:**

Программа предназначена для обучения детей (подростков) в возрасте 10-13.

Складываются собственные моральные установки и требования, которые определяют характер взаимоотношений со старшими и сверстниками. Появляется способность противостоять влиянию окружающих, отвергать те или иные требования и утверждать то, что они сами считают несомненным и правильным. Они начинают обращать эти требования и к самим себе. Они способны сознательно добиваться поставленной цели, готовы к сложной деятельности, включающей в себя и малоинтересную подготовительную работу, упорно преодолевая препятствия. Чем насыщеннее, энергичнее, напряженнее их жизнь, тем более она им нравится. Больше не существует естественный авторитет взрослого. Они болезненно относятся к расхождениям между словами и делами взрослого. Они все настойчивее начинают требовать от старших уважения своих взглядов и мнений и особенно ценят серьезный, искренний тон взаимоотношений.

**Доступность программы для детей с ограниченными возможностями здоровья**

Содержание, формы, методы программы позволяют привлекать детей с ограниченными возможностями здоровья (ОВЗ) и разрешить проблему социальной адаптации.

Особенно значим этот период жизни для детей с ограниченными возможностями здоровья, поскольку такие дети часто отстают от сверстников в обучении, им трудно дается усвоение материала, появляются значительные сложности в общении не только с ровесниками, но и взрослыми. Общими для всех обучающихся с ограниченными возможностями здоровья являются в разной степени выраженные недостатки в формировании высших психических функций, нарушение умственного развития, замедленный темп либо неравномерное становление познавательной деятельности, трудности произвольной саморегуляции. Достаточно часто у обучающихся отмечаются нарушения речевой функции и мелкой моторики рук, зрительного восприятия, пространственной ориентировки и эмоционально-личностной сферы. Содержание программы будет способствовать развитию познавательных процессов, созданию первоначальных основ в области технического и декоративно - прикладного творчества, развитию познавательного интереса с учетом уровня его возможностей.

Педагог, реализующий программу, корректирует методы и приёмы работы с учётом индивидуальной потребности ребенка, связанные с его жизненной ситуацией и состоянием здоровья, определяющие особые условия получения им образования, возможности освоения ребенком программы на разных этапах ее реализации.

**Уровень освоения программы:** продвинутый

**Наполняемость группы:** 10 человек

**Объем программы:** 144 часа

**Срок освоения программы:** 1 год

**Режим занятий:** периодичность – 2 раза в неделю;

продолжительность одного занятия 2 часа

(очно) – 45 мин. занятие / 10 мин. перерыв

45 мин. занятие / 10 мин. перерыв

**Форма(ы) обучения:** очная, при необходимости с применением дистанционных образовательных технологий

**Особенности организации образовательного процесса:**

При реализации программы используются в основном групповая форма организации образовательного процесса и работа по подгруппам, в отдельных случаях – индивидуальная в рамках группы. Занятия по программе проводятся в соответствии с учебными планами в разновозрастных группах обучающихся, являющихся основным составом объединения. Состав группы является постоянным.

## **1.2. Цель и задачи программы**

**Цель программы:** Цель — создание условий для творческой самореализации детей и развития основ технического мышления через создание анимационных проектов.

**Задачи программы:**

**Образовательные:**

Образовательные:

- познакомить с основными сведениями по истории, теории и практике мультипликации, а также с основными техниками и способами создания мультфильмов;
- научить разработке и изготовлению персонажей, фонов и декораций;
- сформировать технические навыки работы с оборудованием: установка освещения, съёмка кадров, озвучивание, монтаж и сведение видео- и звукорядов;

**Развивающие:**

Развивающие:

- формировать мотивацию активного участия в творческой деятельности;
- развивать художественно-эстетический вкус, фантазию, изобретательность, логическое мышление и пространственное воображение.
- развивать умения планирования и оценки/ самооценки выполненной работы по предложенным критериям.
- развивать мелкую моторику рук, глазомер;

**Воспитательные:**

Воспитательные:

- формировать опыт взаимоотношений среди учащихся, готовности к взаимодействию и сотрудничеству;
- содействовать воспитанию нравственной, творческой личности, способной к самосовершенствованию, стремящейся к правде, добру, красоте.
- формировать у детей установку на позитивную социальную деятельность в информационном обществе;
- воспитывать интерес к лучшим образцам мультипликации и стремление к самостоятельному творчеству.

## **1.3. Планируемые результаты освоения программы**

**Предметные образовательные результаты:**

Предметные:

- формирование первоначальных представлений о видах анимационных техник и видах изо техник.
- приобретение первоначальных знаний о способах «оживления», т.е. движения мультипликационных героев на экране и умений применять их для создания мультипликационных фильмов;
- планирование этапов своей работы, определение порядка действий, применение различных видов декоративного творчества в анимации (рисунок, лепка, аппликация и др);
- комбинирование различных приемов работы для достижения поставленной цели технической и художественно-творческой задачи.

**Метапредметные результаты:**

**Метапредметные результаты:****Познавательные:**

- проводить контроль и оценку процесса и результатов деятельности; самостоятельно создавать алгоритмы деятельности при решении проблем творческого и поискового характера.

**Регулятивные:**

- формирование умения планировать, контролировать и оценивать учебные действия в соответствии с поставленной задачей и условиями ее реализации.

**Коммуникативные:**

- уметь с достаточно полнотой и точностью выражать свои мысли; учитывать мнения других людей.

**Личностные результаты:****Личностные результаты:**

- формирование ценностного отношения к труду, настойчивость в достижении цели;
- умение выражать себя в различных доступных и привлекательных для ребенка видах творческой и технической деятельности.

**1.4. Учебно-тематический план**

№ п/п	Раздел, тема	Всего	Количество часов		Форма контроля
			Теория	Практика	
1	<b>Раздел 1. Знакомство с мультимедиа (8ч)</b>	8	4	4	
1.1	Вводное занятие. Техника безопасности.	2	1	1	Беседа, опрос
1.2	Знакомство с мультимедиа	2	1	1	Беседа, опрос
1.3	Мультимедиа устройства	2	1	1	Беседа, опрос
1.4	Мультимедиа устройства	2	1	1	Беседа, опрос
2	<b>Раздел 2. Создание презентаций в среде PowerPoint(20ч)</b>	20	4	16	
2.1	Вводное занятие. Ознакомление.	2	1	1	Самостоятельные работы, опрос
2.2	Знакомство с интерфейсом MS PowerPoint. Заполнение слайдов.	2	1	1	Самостоятельные работы, опрос
2.3	Конструктор слайдов. Настройка эффектов анимации.	2	1	1	Самостоятельные работы, опрос
2.4	Вставка рисунка, диаграммы, графика, звука, гиперссылки. Демонстрация презентации.	2	1	1	Самостоятельные работы, опрос
2.5	Создание самопрезентации.	2	1	1	Самостоятельные работы, опрос
2.6	Защита самопрезентации	2	1	1	Творческое задание.

2.7	Теория создания слайд фильмов	2	2	-	Самостоятельные работы, опрос
2.8	Создание слайдов мультфильма	4	-	4	Самостоятельные работы, опрос
2.9	Конкурс слайд фильмов	2		2	Самостоятельные работы, опрос
3	<b>Раздел 3. Компьютерная графика. Работа в графических редакторах (36ч)</b>	36	7	29	
3.1	Введение в компьютерную графику. Редакторы	2	1	1	Беседа, опрос.
3.2	Основы сканирования	2	1	1	Беседа, опрос.
3.3	Знакомство с графическим редактором Paint	2	1	1	Беседа, опрос.
3.4	Инструменты графического редактора	2	1	1	Беседа, опрос.
3.5	Выбор цвета. Палитры цвета. Палитры цветов.	2	-	2	Творческое задание.
3.6	Способы определения цвета. Инструменты	2	-	2	Беседа, опрос.
3.7	Инструмент графические объекты	2	-	2	Беседа, опрос.
3.8	Инструмент обработки изображений	2	-	2	Беседа, опрос.
3.9	Инструменты Кисть, Заливка	2	-	2	Беседа, опрос.
3.10	Работа со слоями	2	-	2	Творческое задание.
3.11	Вставка, копирование, поворот	2	-	2	Творческое задание.
3.12	Фильтры, способы их применения. Виды фильтров	2	1	1	Творческое задание.
3.13	Работа с фрагментами рисунка	2	1	1	Творческое задание.
3.14	Фотомонтаж	2	1	1	Творческое задание.
3.15	Коллаж	2	-	2	Творческое задание.
3.16	Создание проекта	4	-	4	Творческое задание.

3.17	Защита проекта	2	-	2	Творческое задание.
	<b>Раздел 4. Основы мультипликации. Работа в программах Movie Maker, IMovie, IPhoto(80ч)</b>	<b>80</b>	<b>16</b>	<b>64</b>	
4.1	Вводное занятие. «Путешествие в мир мультипликации». Виды мультипликационных фильмов	2	1	1	Беседа, опрос
4.2	Парад мультпрофессий	2	1	1	Беседа
4.3	Знакомство с компьютерной программой Movie Maker	2	1	1	Беседа, опрос
4.4	Наш первый мультфильм. Продумывание декораций для мультфильма, их изготовление.	2	1	1	Творческое задание.
4.5	Герои мультфильма	2	-	2	Беседа, опрос
4.6	Как оживить картинку	2	1	1	Творческое задание
4.7	История фотографии	2	1	1	Беседа, опрос
4.8	Устройство фотокамеры. Обзор программ для обработки фото	2	1	1	Беседа, опрос
4.9	Начальные навыки фотографирования. Рекомендации по технике фотосъёмки.	2	1	1	Беседа, опрос
4.10	Фотографирование сюжетов сказки	2	1	1	Творческое задание
4.11	Копирование фотографий в папку компьютера, в программу Movie Maker	2	1	1	Беседа, опрос
4.12	Вставка фотографий на ленту времени в программу Movie Maker	2	1	1	Беседа, опрос
4.13	Создаем название мультстудии. «Заставка» в технике перекладка.	2	1	1	Беседа, опрос
4.14	Озвучивание мультфильма	2	-	2	Творческое задание
4.15	Видеопереходы и видеоэффекты	2	-	2	Творческое задание
4.16	Монтирование и запись мультфильма.	2	-	2	Творческое задание
4.17	Плоскостная анимация. Придумывание сюжета	2	1	1	Творческое задание
4.18	Как герои двигаются? Изготовление фигурок из картона.	2	1	1	Творческое задание
4.19	Подготовка декораций.	2	1	1	Творческое задание
4.20	Мы - аниматоры	2	1	1	Беседа, опрос
4.21	Мы – звукорежиссеры. Монтаж фильма. Просмотр	2	-	2	Беседа, опрос



4.22	Лего-анимация. Придумывание сюжета	2	1	1	Творческое задание
4.23	Построение декораций	2	1	1	Творческое задание
4.24	Подборка героев	2	1	1	Творческое задание
4.25	Съемка мультфильма	2	-	2	Творческое задание
4.30	Монтирование и запись	2	-	2	Творческое задание
4.31	Пластилиновый мультфильм. Выбор сюжета. Подготовка сценария	2	1	1	Творческое задание
4.32	Жили-были дед и баба...	2	1	1	Творческое задание
4.33	Сказка оживает	2	1	1	Творческое задание
4.34	Озвучивание мультфильма	2	-	2	Творческое задание
4.35	Съемка мультфильма	2	-	2	Творческое задание
4.36	Монтирование и запись мультфильма	2	-	2	Творческое задание
4.37	История кукольной анимации. Придумывание сюжета	2	1	1	Беседа, опрос.
4.38	Для чего нужны декорации? Подготовка декораций.	2	1	1	Беседа, опрос.
4.39	Как куклы двигаются? Подготовка кукол-героев.	2	1	1	Беседа, опрос
4.40	Съемка мультфильма	2	-	2	Творческое задание
4.41	Озвучивание мультфильма	2	-	2	Творческое задание
4.42	Монтирование и запись мультфильма	2	-	2	Творческое задание
4.43	Размещение мультфильма на Youtube.com	2	-	2	Творческое задание
4.44	Итоговая аттестация	2	1	1	Итоговая аттестация, в форме зачета по готовым мультфильмам.
	<b>Итого:</b>	<b>144ч</b>	45	99	

### 1.5. Содержание учебно-тематического плана

#### Тема 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. Настройка оборудования. Установка штативов. Установка программного обеспечения. Установка Wi-Fi роутера.

**Оборудование:** ноутбук, мышь, Wi-Fi роутер, штатив.

**Форма контроля:** устный опрос

### **Тема 2. Знакомство с мультимедиа.**

**Теория:** Понятие «Мультимедиа». Виды мультимедиа.

**Практика:** Пробная работа с мультимедийными устройствами. Работа с ноутбуками, мышью, фотоаппаратами Nikon D3400, Nikon D 5100, штативами,

**Оборудование:** ноутбук, мышь, фотоаппараты Nikon D3400, Nikon D 510, штатив.

**Форма контроля:** устный опрос

### **Тема 3. Мультимедиа устройства.**

**Теория:** Интересные мультимедиа устройства. Что такое 3D Очки, Web-Камеры, Сканеры.

**Практика:** Наглядная демонстрация. Работа со световыми планшетами. Работа с ноутбуками, графическими планшетами.

**Оборудование:** ноутбук, мышь, световой графический планшеты.

**Форма контроля:** устный опрос

### **Тема 4. Мультимедиа устройства.**

**Теория:** Интересные мультимедиа устройства. Что такое Мультимедийная клавиатура, проектор.

**Практика:** Наглядная демонстрация. Работа с мультимедийными устройствами. Работа с графическими планшетами.

**Оборудование:** ноутбук, мышь, мультимедийная установка графический планшет.

**Форма контроля:** устный опрос

### **Тема 5. Создание презентаций в среде PowerPoint. Вводное занятие.**

**Теория:** Ознакомление с программой.

**Практика:** Пробное занятие на компьютерах в программе PowerPoint. Работа с ноутбуками, мышью. Работа с графическими планшетами.

**Оборудование:** ноутбук, мышь, световой графический планшеты

**Форма контроля:** Самостоятельные работы, опрос

### **Тема 6. Знакомство с интерфейсом MS PowerPoint. Заполнение слайдов.**

**Теория:** Что такое «Презентация»? Для чего она нужна и где ее можно использовать?

**Практика:** Запуск программы Microsoft PowerPoint 2010. Структура окна PowerPoint 2010. Работа с ноутбуками, мышью, с графическими планшетами.

**Оборудование:** ноутбук, мышь, графический планшет, программы Microsoft PowerPoint 2010

**Форма контроля:** Самостоятельные работы, опрос

### **Тема 7. Конструктор слайдов. Настройка эффектов анимации.**

**Теория:** Что такое конструктор слайдов? Какие эффекты анимации можно применить в PowerPoint 2010.

**Практика:** Работа в программе PowerPoint 2010. Работа в окне «Анимация». Работа с ноутбуками, мышью, с графическими планшетами.

**Оборудование:** ноутбук, мышь, графический планшет, программы Microsoft PowerPoint 2010

**Форма контроля:** Самостоятельные работы, опрос

### **Тема 8. Вставка рисунка, диаграммы, графика, звука. Демонстрация презентации.**

**Теория:** Как работать в окне «Вставка»?

**Практика:** Работа в программе PowerPoint 2010. Работа в окне «Вставка». Работа с ноутбуками, мышью, с графическими планшетами.

**Оборудование:** ноутбук, мышь, графический планшет, программы Microsoft PowerPoint 2010

**Форма контроля:** Самостоятельные работы, опрос

### **Тема 9. Создание самопрезентации.**

**Теория:** Выбор темы для презентации.

**Практика:** Работа в программе PowerPoint 2010. Создание самопрезентации. Сохранение презентации. Работа с ноутбуками, мышью, с графическими планшетами.

**Оборудование:** ноутбук, мышь, графический планшет, программы Microsoft PowerPoint 2010

**Форма контроля:** Самостоятельные работы, опрос

### **Тема 10. Защита самопрезентации.**

**Теория:** Учащиеся представляют темы своих презентаций.

**Практика:** Демонстрация и защита самопрезентации. Работа с ноутбуками, мышью, с графическими планшетами.

**Оборудование:** ноутбук, мышь, графический планшет, программы Microsoft PowerPoint 2010

**Форма контроля:** Самостоятельные работы, опрос

### **Тема 11. Теория создания слайд фильмов.**

**Теория:** Краткая биография французского художника Э. Коля. Какие возможности предоставляет компьютер для обработки изображений?

Знакомство с программами раскадровки, которые дорисовывают все промежуточные кадры, для оживления изображений.

**Практика :** Разработка короткометражного мультфильма.

Работа с ноутбуками, мышью, с графическими планшетами.

**Оборудование:** ноутбук, мышь, графический планшет, программы Microsoft PowerPoint 2010, Экшн-камера, Штатив

**Форма контроля:** Самостоятельные работы, опрос

### **Тема 12. Создание слайдов мультфильмов.**

**Практика:** Работа в программе PowerPoint 2010. 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. Работа с ноутбуками, мышью.

**Оборудование:** ноутбук, мышь, графический планшет, программы Microsoft PowerPoint 2010, Экшн-камера, Штатив

**Форма контроля:** Самостоятельные работы, опрос

### **Тема 13. Конкурс слайдфильмов.**

**Практика:** Демонстрация слайдфильмов учащихся. Работа с ноутбуками, мышью, с графическими планшетами.

**Оборудование:** ноутбук, мышь, графический планшет, программы Microsoft PowerPoint 2010, Экшн-камера, Штатив.

**Форма контроля:** Самостоятельные работы, опрос

#### **Тема 14. Введение в компьютерную графику. Редакторы.**

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

**Практика:** Работа в редакторе Paint. Работа с ноутбуками, мышью. Работа с графическими планшетами

**Оборудование:** ноутбук, мышь, графический планшет, программы Paint.,

**Форма контроля:** Самостоятельные работы, опрос

#### **Тема 15. Основы сканирования.**

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

**Практика:** Сканирование текстового документа. Работа с фотоаппаратами, экшн-камерой. Работа с ноутбуками, мышью. Работа со световыми планшетами.

**Оборудование:** ноутбук, мышь, световой планшет, , Экшн-камера, Штатив , фотоаппараты Nikon D3400 , Nikon D 510.

**Форма контроля:** Самостоятельные работы, опрос

#### **Тема 16. Знакомство с графическим редактором Paint.**

**Теория:** Знакомство с графическим редактором **Paint**.

**Практика:** Работа в графическом редакторе Paint. Инструменты Кисть, Линия, Карандаш, Ластик. Работа с графическими планшетами. Работа с ноутбуками, мышью.

**Оборудование:** ноутбук, мышь, графический планшет.

**Форма контроля:** Самостоятельные работы, опрос

#### **Тема 17. Инструменты графического редактора.**

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

**Практика:** Пробное ознакомительное занятие в редакторе. Инструмент «Свободная трансформация». Работа с графическими планшетами. Работа с ноутбуками, мышью.

**Оборудование:** ноутбук, мышь, графический планшет.

**Форма контроля:** Самостоятельные работы, опрос

#### **Тема 18. Выбор цвета. Палитра цвета.**

**Практика:** Работаем в панели «Цвет». Добавляем цвета в библиотеку цветов для последующих проектов. Работа с графическими планшетами. Работа с ноутбуками, мышью.

**Оборудование:** ноутбук, мышь, графический планшет,

**Форма контроля:** педагогическое наблюдение, практическая работа, творческая работа.

#### **Тема 19. Способы определения цвета. Инструменты.**

**Практика:** Если нужно определить цвет в какой-то точке уже существующего изображения, начинаем с загрузки его в редактор. Для этого предназначен диалог, вызываемый сочетанием клавиш Ctrl + O - с его помощью надо найти в компьютере файл изображения, выделить его и нажать кнопку «Открыть». При необходимости определить цвет в какой-то точке на экране монитора загружаем в графический редактор копию изображения с экрана. После того, как изображение открыто в графический редактор, включаем инструмент «Пипетка» - нажимаем клавишу с английской литерой I. Наводим указатель мыши на нужную точку картинки. Если требуется определить цвет какого-то мелкого элемента, увеличиваем изображение - нажать сочетание клавиш Ctrl и «Плюс» нужное число раз. Работа с графическими планшетами. Работа с ноутбуками, мышью.

**Оборудование:** ноутбук, мышь, графический планшет, , экшн-камера, штатив , фотоаппараты Nikon D3400 , Nikon D 510.

**Форма контроля:** педагогическое наблюдение, практическая работа, творческая работа.

### **Тема 20. Инструмент графические объекты.**

**Практика:** Графические объекты в графических редакторах можно создавать и редактировать, используя инструменты панели Рисование. Работа с изображением. Изменение размеров изображения. Работа с графическими планшетами. Работа с ноутбуками, мышью.

**Оборудование:** ноутбук, мышь, световой планшет,

**Форма контроля:** педагогическое наблюдение, практическая работа, творческая работа.

### **Тема 21. Инструмент обработки изображений.**

**Практика:** инструменты, которые мы используем для ретуши изображения:

1. Точечная восстанавливающая кисть
2. Инструмент Штамп
3. Волшебная палочка
4. Заливка

Работа с графическими планшетами. Работа с ноутбуками, мышью.

**Оборудование:** ноутбук, мышь, графический планшет

**Форма контроля:** педагогическое наблюдение, практическая работа, творческая работа.

### **Тема 22. Инструменты Кисть, Заливка**

**Практика:** Используем инструмент «Кисть для проб» для добавления или удаления элементов при работе с областью проб, используемой для заливки выделенной области. Закрашиваем изображение в окне документов. Используем инструмент «Заливка» при создании нового изображения. Работа с графическими планшетами. Работа с ноутбуками, мышью.

**Оборудование:** ноутбук, мышь, световой и графический планшет, , Экшн-камера, Штатив , фотоаппараты Nikon D3400 , Nikon D 510.

**Форма контроля:** педагогическое наблюдение, практическая работа, творческая работа.

### **Тема 23. Работа со слоями.**

**Практика:** Создаем новый слой в графическом редакторе, дублируем слой. Работаем с дубликатом слоя. Работа с графическими планшетами. Работа с ноутбуками, мышью.

**Оборудование:** ноутбук, мышь, световой и графический планшет, ,

**Форма контроля:** педагогическое наблюдение, практическая работа, творческая работа.

### **Тема 24. Вставка, копирование, поворот.**

**Практика:** Отрабатываем несколько способов скопировать слой:

- 1) Перетащить нужный слой на кнопку «Новый слой» в панели слоёв снизу.
- 2) Нажать правой кнопкой на слое и выбрать «Создать дубликат слоя».
- 3) Воспользоваться горячими кнопками. Выбираем нужный слой и жмём Ctrl+J. Применение разворота изображения на 180 градусов. Работа с графическими планшетами. Работа с ноутбуками, мышью.

**Оборудование:** ноутбук, мышь, световой и графический планшет

**Форма контроля:** педагогическое наблюдение, практическая работа, творческая работа.

### **Тема 25. Фильтры, способы их применения. Виды фильтров.**

**Теория:** Знакомство с понятием «Фильтр». Для чего он нужен, где его можно использовать.

**Практика:** Попробуем применить фильтр Sharpen к какому-нибудь фотоснимку, изображение которого оказалось размытым. Работа с графическими планшетами. Работа с ноутбуками, мышью.

**Оборудование:** ноутбук, мышь, световой и графический планшет

**Форма контроля:** педагогическое наблюдение, практическая работа, творческая работа.

### **Тема 26. Работа с фрагментами рисунка.**

**Теория:** Учащиеся подготавливают исходные изображения.

**Практика:** Использование инструмента выделения «Лассо»; использование инструмента выделения «Магнитное лассо»; использование инструмента выделения «Волшебная палочка». Работа с графическими планшетами.

**Оборудование:** ноутбук, мышь, световой и графический планшет

**Форма контроля:** педагогическое наблюдение, практическая работа, творческая работа.

### **Тема 27. Фотомонтаж**

**Теория:** Подбор фотографий (изображений).

**Практика:** Подбираем и совмещаем единый размер изображения. Редактируем с помощью инструментов «Стерка» или «Маска». Сохраняем изображение в формате JPG. Работа с фотоаппаратами, экшн-камерой, ноутбуками, мышью, графическими планшетами.

**Оборудование:** ноутбук, мышь, световой и графический планшет, фотоаппаратами Nikon D3400, Nikon D 510. экшн-камера

**Форма контроля:** педагогическое наблюдение, практическая работа, творческая работ

### **Тема 28. Коллаж**

**Практика:** Открываем выбранные фотографии для коллажа в графическом редакторе. Создаем новый файл. Добавляем фотографии (изображения) по одной. Создаем макет коллажа. Добавляем пространства между изображениями. Объединяем все слои. Обрезаем готовое изображение. Изменяем размер для использования онлайн.

**Оборудование:** ноутбук, мышь, световой и графический планшет, фотоаппаратами Nikon D3400, Nikon D 510. экшн-камера

**Форма контроля:** педагогическое наблюдение, практическая работа, творческая работа.

### **Тема 29. Создание проекта.**

**Практика:** Просмотр видеоуроков по созданию проекта в графическом редакторе. Работа ноутбуками, мышью, графическими планшетами.

**Оборудование:** ноутбук, мышь, световой и графический планшет,

**Форма контроля:** педагогическое наблюдение, практическая работа, творческая работа.

### **Тема 30. Создание проекта.**

**Практика:** Каждый учащийся работает над своим проектом в графическом редакторе. Выбор шаблонов. Сохранение проекта. Работа ноутбуками, мышью, графическими планшетами.

**Оборудование:** ноутбук, мышь, световой и графический планшет, фотоаппаратами Nikon D3400, Nikon D 510. экшн-камера

**Форма контроля:** педагогическое наблюдение, практическая работа, творческая работа.

### **Тема 31. Защита проекта.**

**Практика:** Каждый учащийся представляет свой проект. Работа с ноутбуками, мышью.

**Оборудование:** ноутбук, мышь



**Форма контроля:** педагогическое наблюдение, практическая работа, творческая работа.

### **Тема 32. «Путешествие в мир мультипликации». Виды мультипликационных фильмов.**

**Теория:** Вводное занятие. Учащиеся совершают путешествие во времени. Рассказ об истории анимации и мультипликации.

**Практика:** Просмотр отрывков из первых анимационных фильмов. Знакомство с оборудованием. Работа ноутбуками, мышью.

**Оборудование:** ноутбук, мышшь

**Форма контроля:** педагогическое наблюдение, практическая работа, творческая работа.

### **Тема 33. Парад мультпрофессий.**

**Теория:** Рассказ о профессиях мультипликатор. Просмотр презентации по теме «В гостях у режиссера Мультяшкина»

**Практика:** Подвижная игра «Отгадай профессию». Работа со световыми планшетами.

**Оборудование:** ноутбук, мышшь, световой и графический планшет,

**Форма контроля:** педагогическое наблюдение, практическая работа, творческая работа.

### **Тема 34. Знакомство с компьютерной программой Movie Maker.**

**Теория:** Элементарное знакомство с процессом съемки.

**Практика:** Дидактическая игра «Лови момент». Работа ноутбуками, мышью, фотоаппаратами, экшн-камерой.

**Оборудование:** ноутбук, мышшь, фотоаппаратами Nikon D3400 , Nikon D 510. экшн-камера, штатив.

**Форма контроля:** педагогическое наблюдение, практическая работа, творческая работа.

### **Тема 35. Наш первый мультфильм.**

**Теория:** Продумывание сценария, декораций.

**Практика:** Готовим декорации из картона и цветной бумаги. Работа ноутбуками, мышью, фотоаппаратами, экшн-камерой, программным обеспечением. Регулировка штативов. Работа с оборудованием для создания плоскостной и объемной анимации, фотоаппаратами Nikon D3400 , Nikon D 5100,

**Оборудование:** ноутбук, мышшь, фотоаппаратами Nikon D3400 , Nikon D 510. экшн-камера, штатив.

**Форма контроля:** педагогическое наблюдение, практическая работа, творческая работа.

### **Тема 36. Герои мультфильма.**

**Теория:** Придумываем персонажей мультфильма, главных героев.

**Практика:** Изготовление героев мультфильма. Работа со световыми планшетами. Срисовывание персонажей. Работа с 3D ручками с использованием расходных материалов .

**Оборудование:** ноутбук, мышшь, световой планшет, 3D-ручка, комплект расходных материалов для 3D-ручки

**Форма контроля:** педагогическое наблюдение, практическая работа, творческая работа.

### **Тема 37. Как оживить картинку.**

**Теория:** Различные механизмы анимирования объектов. Просмотр мультфильмов, сделанных в разных техниках.

**Практика:** Игра по созданию мультфильма на бумаге «Живой блокнот». Работа ноутбуками, мышью, фотоаппаратами, экшн-камерой, программным обеспечением. Регулировка штативов.

**Оборудование:** ноутбук, мышь, фотоаппаратами Nikon D3400 , Nikon D 510. экшн-камера, штатив, программное обеспечение

**Форма контроля:** педагогическое наблюдение, практическая работа, творческая работа.

### **Тема 38. История фотографии.**

**Теория:** Биография Жозефа Нисефора Ньепса. История фотографии.

**Практика:** Знакомство с фотоаппаратом. Фотографирование изображений, предметов.

**Оборудование:** ноутбук, мышь, фотоаппаратами Nikon D3400 , Nikon D 510. экшн-камера, штатив.

**Форма контроля:** педагогическое наблюдение, практическая работа, творческая работа.

### **Тема 39. Устройство фотокамеры. Обзор программ для обработки фото.**

**Теория:** Устройство фотоаппарата. Виды фотоаппаратов. Программы-редакторы фото: IPhoto, ФотоМастер.

**Практика:** Пробная работа в программах-редакторах. Работа с фотоаппаратами. Работа с ноутбуками, мышью.

**Оборудование:** ноутбук, мышь, фотоаппаратами Nikon D3400 , Nikon D 510. экшн-камера, штатив.

**Форма контроля:** педагогическое наблюдение, практическая работа, творческая работа.

### **Тема 40. 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). Регулировка штатива. Работа с фотоаппаратом, экшн-камерой. Работа с ноутбуками, мышью, программным обеспечением.

**Оборудование:** ноутбук, мышь, фотоаппаратами Nikon D3400 , Nikon D 510. экшн-камера, штатив, программное обеспечение.

**Форма контроля:** педагогическое наблюдение, практическая работа, творческая работа.

### **Тема 41. Фотографирование сюжетов сказки.**

**Теория:** Построение сюжета. Типы сюжетов. Выбор сказки.

**Практика.** Пробная работа. Работа с экшн-камерой. Работа с ноутбуками, мышью, программным обеспечением.

**Оборудование:** ноутбук, мышь,. экшн-камера, штатив.

**Форма контроля:** педагогическое наблюдение, практическая работа, творческая работа.

### **Тема 42. Копирование фотографий в папку компьютера. Программа Movie Maker.**

**Теория:** Знакомство с программой Movie Maker.

**Практика:** Копирование фотографий в папку компьютера, в программу Movie Maker. Работа с ноутбуками, мышью, программным обеспечением.

**Оборудование:** ноутбук, мышь, программное обеспечение

**Форма контроля:** педагогическое наблюдение, практическая работа, творческая работа.

### **Тема 43. Вставка фотографий на ленту времени в программу Movie Maker.**

**Теория:** Как добавить фото в Windows Movie Maker, пошаговая инструкция.

**Практика:** Просмотр фотографий в программе Movie Maker. Работа с ноутбуками, мышью, программным обеспечением.

**Оборудование:** ноутбук, мышь, программное обеспечение



**Форма контроля:** педагогическое наблюдение, практическая работа, творческая работа.

#### **Тема 44. Создание названия мультстудии. «Заставка» в технике «Перекладка».**

**Теория:** Все вместе придумываем название своей мульт-группы. Вырезаем или вылепливаем из пластилина буквы, которые есть в названии.

**Практика:** Покадровая съёмка движения букв. Монтаж и наложение звука. Просмотр. Работа с ноутбуками, мышью, программным обеспечением.

**Оборудование:** ноутбук, мышшь, фотоаппаратами Nikon D3400 , Nikon D 510. экшн-камера, штатив.

**Форма контроля:** педагогическое наблюдение, практическая работа, творческая работа.

#### **Тема 45. Озвучивание мультфильма.**

**Практика:** Распределение ролей. Кто какой персонаж будет озвучивать. Озвучивание. Работа с ноутбуками, мышью, программным обеспечением.

**Оборудование:** ноутбук, мышшь, экшн-камера, штатив.

**Форма контроля:** педагогическое наблюдение, практическая работа, творческая работа.

#### **Тема 46. 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. Работа с ноутбуками, мышью, программным обеспечением.

**Оборудование:** ноутбук, мышшь, экшн-камера, штатив.

**Форма контроля:** педагогическое наблюдение, практическая работа, творческая работа.

#### **Тема 47. Плоскостная анимация.**

**Теория.** Придумывание сюжета. Беседа о технике перекладки. Дети просматривают фильм, сделанный в данной технике (Ю.Норштейн «Сказка сказок»)

**Практика:** Игра «Фантазеры». Работа с ноутбуками, мышью, программным обеспечением. Работа с фотоаппаратом, экшн-камерой. Работа с оборудованием для создания плоскостной анимации.

**Оборудование:** ноутбук, мышшь, фотоаппаратами Nikon D3400 , Nikon D 510. экшн-камера, штатив, оборудование для создания плоскостной анимации.

**Форма контроля:** педагогическое наблюдение, практическая работа, творческая работа.

#### **Тема 48. Как герои двигаются?**

**Теория:** Учащиеся придумывают характерные особенности главных персонажей. Предлагают идеи по анимации мимики героев мультфильма.

**Практика:** Изготовление подвижных фигурок из картона. Практическая работа по рисованию в парах. Работа с ноутбуками, мышью, программным обеспечением. Работа с фотоаппаратом. Работа с оборудованием для создания перекладной анимации.

**Оборудование:** ноутбук, мышшь, фотоаппаратами Nikon D3400 , Nikon D 510. экшн-камера, штатив, оборудование для создания перекладной анимации.

**Форма контроля:** педагогическое наблюдение, практическая работа, творческая работа.

#### **Тема 49. Подготовка декораций.**

**Теория:** Повторяют сюжет придуманной сказки.

**Практика:** Подготовка листов декораций. Работа в микро группах: рисуют и вырезают фон и декорации. Регулировка штативов. Настройка правильного освещения в оборудовании для создания анимации. Работа с ноутбуками, мышью, программным обеспечением , работа с 3D ручками с использованием расходных материалов

**Оборудование:** ноутбук, мышь, 3-Д ручка, комплекс расходных материалов для 3-д ручки.

**Форма контроля:** педагогическое наблюдение, практическая работа, творческая работа.

#### **Тема 50. Мы – аниматоры.**

**Теория:** Учащиеся повторяют сюжет придуманной сказки. На готовый фон кладут нарисованных персонажей, передвигают их, в зависимости от сценария, фотографируя каждое движение персонажа.

**Практика:** Игра «Раз картинка, два картинка». Работа с ноутбуками, мышью, программным обеспечением. Работа с фотоаппаратом, экшн-камерой. Работа с оборудованием для создания переключной анимации.

**Оборудование:** ноутбук, мышь, фотоаппаратами Nikon D3400 , Nikon D 510. экшн-камера, штатив, оборудование для создания переключной анимации.

**Форма контроля:** педагогическое наблюдение, практическая работа, творческая работа.

#### **Тема 51. Мы – звукорежиссеры. Съёмка. Монтаж фильма.**

**Практика:** Происходит отработка правильного передвижения персонажа в кадре, правильный переход от кадра к кадру. Покадровая съёмка. Монтирование фильма. Просмотр. Работа с ноутбуками, мышью, программным обеспечением. Работа с фотоаппаратом, экшн-камерой. Работа с оборудованием для создания переключной анимации.

**Оборудование:** ноутбук, мышь, фотоаппаратами Nikon D3400 , Nikon D 510. экшн-камера, штатив, оборудование для создания переключной анимации.

**Форма контроля:** педагогическое наблюдение, практическая работа, творческая работа.

#### **Тема 52. Лего-анимация.**

**Теория.** Учащиеся разрабатывают совместно с педагогом сценарий будущего мультфильма. Распределяют роли.

**Практика:** Просматривают мультфильм, изготовленный из конструктора «Лего». Игра «Паровозик предложений». Работа с ноутбуками, мышью, программным обеспечением. Работа с фотоаппаратом. Работа с оборудованием для создания кукольной анимации.

**Оборудование:** ноутбук, мышь, фотоаппаратами Nikon D3400 , Nikon D 510. экшн-камера, штатив, оборудование для создания кукольной анимации.

**Форма контроля:** педагогическое наблюдение, практическая работа, творческая работа.

#### **Тема 53. Построение декораций.**

**Теория:** Учащиеся повторяют сюжет сценария.

**Практика:** Построение декораций фона, установка декораций для съёмок. Работа по конструированию декораций проводится в парах. Работа с ноутбуками, мышью, программным обеспечением. Работа с фотоаппаратом, экшн-камерой. Работа с оборудованием для создания анимации.

**Оборудование:** ноутбук, мышь, фотоаппаратами Nikon D3400 , Nikon D 510. экшн-камера, штатив, оборудование для создания кукольной анимации.

**Форма контроля:** педагогическое наблюдение, практическая работа, творческая работа.

#### **Тема 54. Подборка героев**

**Теория:** Учащиеся подбирают героев.

**Практика:** Установка декораций. Передвижение героев. Регулировка штативов. Настройка фотоаппаратов. Постановка правильного освещения в оборудовании.

**Оборудование:** ноутбук, мышь, фотоаппаратами Nikon D3400 , Nikon D 510. экшн-камера, штатив, оборудование для создания кукольной анимации.

**Форма контроля:** педагогическое наблюдение, практическая работа, творческая работа.

### Тема 55. Съемка мультфильма.

**Практика:** На готовых и установленных декорациях расставляются персонажи мультфильма. Происходит отработка правильной постановки персонажа в кадре: правильные движения (разовые и циклические), правильный переход от кадра к кадру. Покадровая съёмка. Работа с ноутбуками, мышью, программным обеспечением. Работа с фотоаппаратом, экшн-камерой. Работа с оборудованием для создания анимации.

**Оборудование:** ноутбук, мышь, фотоаппаратами Nikon D3400 , Nikon D 510. экшн-камера, штатив, оборудование для создания анимации.

**Форма контроля:** педагогическое наблюдение, практическая работа, творческая работа.

### Тема 56. 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. Работа с ноутбуками, мышью, программным обеспечением.

**Оборудование:** ноутбук, мышь, фотоаппаратами Nikon D3400 , Nikon D 510. экшн-камера, штатив

**Форма контроля:** педагогическое наблюдение, практическая работа, творческая работа.

### Тема 57. Создание пластилинового мультфильма.

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

**Практика:** Дидактическая игра с использованием ИКТ «Узнай персонажа». Работа с ноутбуками, мышью, программным обеспечением. Работа с фотоаппаратом, экшн-камерой. Работа с оборудованием для создания перекладной анимации.

**Оборудование:** ноутбук, мышь, фотоаппаратами Nikon D3400 , Nikon D 510. экшн-ка

**Форма контроля:** педагогическое наблюдение, практическая работа, творческая работа. мера, штатив, оборудование для создания перекладной анимации.

### Тема 58. Жили-были дед и баба...

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

**Практика:** Создание персонажей мультфильма и декораций. Работа с ноутбуками, мышью, программным обеспечением. Работа с фотоаппаратом, экшн-камерой. Работа с оборудованием для создания анимации.

**Оборудование:** ноутбук, мышь, фотоаппаратами Nikon D3400 , Nikon D 510. экшн-камера, штатив, оборудование для создания анимации.

**Форма контроля:** педагогическое наблюдение, практическая работа, творческая работа.

### Тема 59. Сказка оживает.

**Теория:** Распределение ролей.

**Практика:** Подбор освещения, компоновка кадра. На готовых и установленных декорациях расставляются персонажи мультфильма. Работа с ноутбуками, мышью, программным обеспечением. Работа с фотоаппаратом, экшн-камерой. Работа с оборудованием для создания анимации.

**Оборудование:** ноутбук, мышь, фотоаппаратами Nikon D3400 , Nikon D 510. экшн-камера, штатив, оборудование для создания перекладной анимации.

**Форма контроля:** педагогическое наблюдение, практическая работа, творческая работа

### Тема 60. Озвучивание мультфильма.

**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. Работа с ноутбуками, мышью, программным обеспечением. Работа с фотоаппаратом, экшн-камерой. Работа с оборудованием для создания анимации.

**Оборудование:** ноутбук, мышь, фотоаппаратами Nikon D3400 , Nikon D 510. экшн-камера, штатив, оборудование для создания

**Форма контроля:** педагогическое наблюдение, практическая работа, творческая работа.

#### **Тема 61. Съемка мультфильма.**

**Практика:** Происходит отработка правильной постановки персонажа в кадре: правильные движения (разовые и цикличные), правильный переход от кадра к кадру. Просмотр материала съемки. Работа с ноутбуками, мышью, программным обеспечением. Работа с фотоаппаратом, экшн-камерой. Работа с оборудованием для создания анимации.

**Оборудование:** ноутбук, мышь, фотоаппаратами Nikon D3400 , Nikon D 510. экшн-камера, штатив, оборудование для создания плоскостной и объемной анимации

**Форма контроля:** педагогическое наблюдение, практическая работа, творческая работа.

#### **Тема 62. Монтирование и запись мультфильма.**

**Практика:** Монтирование мультфильма в программе Movie Maker. Работа с ноутбуками, мышью, программным обеспечением. Работа с фотоаппаратом, экшн-камерой. Работа с оборудованием для создания анимации.

**Оборудование:** ноутбук, мышь, фотоаппаратами Nikon D3400 , Nikon D 510. экшн-камера, штатив, оборудование для создания плоскостной и объемной анимации

**Форма контроля:** педагогическое наблюдение, практическая работа, творческая работа.

#### **Тема 63. Кукольная анимация.**

**Теория:** История кукольной анимации. Придумывание сюжета.

**Практика:** Просмотр кукольных мультфильмов. Работа с 3D ручкой. Создание 3D персонажей. Работа с ноутбуками, мышью, программным обеспечением. Работа с фотоаппаратом, экшн-камерой. Работа с оборудованием для создания кукольной анимации.

**Оборудование:** ноутбук, мышь, фотоаппаратами Nikon D3400 , Nikon D 510. экшн-камера, штатив, оборудование для создания кукольной анимации.

**Форма контроля:** педагогическое наблюдение, практическая работа, творческая работа.

#### **Тема 64. Для чего нужны декорации?**

**Теория:** Обсуждение сценария в группе.

**Практика:** Изготовление декораций к мультфильму: различные фоны, на которых происходит действие в мультфильме. Установка декораций для съёмок. Регулировка штативов, надстройка фотоаппаратов, установка правильного освещения в оборудовании.

**Оборудование:** ноутбук, мышь, фотоаппаратами Nikon D3400 , Nikon D 510. экшн-камера, штатив,

**Форма контроля:** педагогическое наблюдение, практическая работа, творческая работа.

#### **Тема 65. Как куклы двигаются?(4 часа)**

**Теория:** Обсуждение в группе сценария.

**Практика:** На готовых и установленных декорациях расставляются персонажи мультфильма. Работа с ноутбуками, мышью, программным обеспечением. Работа с фотоаппаратом, экшн-камерой. Работа с оборудованием для создания анимации.

**Оборудование:** ноутбук, мышь, фотоаппаратами Nikon D3400 , Nikon D 510. экшн-камера, штатив, оборудование для создания плоскостной и объемной анимации

**Форма контроля:** педагогическое наблюдение, практическая работа, творческая работа.

#### **Тема 66. Съемка мультфильма.(4часа)**

**Практика:** Происходит отработка правильной постановки персонажа в кадре: правильные движения (разовые и циклические), правильный переход от кадра к кадру. Работа с ноутбуками, мышью, программным обеспечением. Работа с фотоаппаратом, экшн-камерой. Работа с оборудованием для создания анимации.

**Оборудование:** ноутбук, мышь, фотоаппаратами Nikon D3400 , Nikon D 510. экшн-камера, штатив, оборудование для создания плоскостной и объемной анимации

**Форма контроля:** педагогическое наблюдение, практическая работа, творческая работа.

#### **Тема 67. Озвучивание 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». Работа с ноутбуками, мышью, программным обеспечением. \

**Оборудование:** ноутбук, мышь, фотоаппаратами Nikon D3400 , Nikon D 510. экшн-камера, штатив,

**Форма контроля:** педагогическое наблюдение, практическая работа, творческая работа.

#### **Тема 68. Монтирование и запись мультфильма.**

**Практика:** Монтируем и записываем мультфильм. Работа с ноутбуками, мышью, программным обеспечением. Работа с Wifi-роутером.

**Оборудование:** ноутбук, мышь, фотоаппаратами Nikon D3400 , Nikon D 510. экшн-камера, штатив, оборудование для создания плоскостной и объемной анимации , программное обеспечение, Wifi-роутер.

**Форма контроля:** педагогическое наблюдение, практическая работа, творческая работа.

#### **Тема 69. Публикация готовых фильмов в интернет.**

**Практика:** Размещение мультфильма на Youtube.com. Работа с ноутбуками, мышью, программным обеспечением. Работа с Wifi-роутером.

**Оборудование:** ноутбук, мышь, программное обеспечение, Wifi-роутер.

**Форма контроля:** педагогическое наблюдение, практическая работа, творческая работа.

#### **Тема 70. Итоговая аттестация.**

**Теория:** Повторение пройденного материала.

**Практика:** Демонстрация работ учащихся. Работа с ноутбуками, мышью, программным обеспечением. Работа с Wifi-роутером.

**Оборудование:** ноутбук, мышь, программное обеспечение, Wifi-роутер.

**Форма контроля:** педагогическое наблюдение, практическая работа, творческая работа.

## 2. КОМПЛЕКС ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИХ УСЛОВИЙ

### 2.1 Календарный учебный график

Место проведения: МОУ Богдашкинская СШ

Время проведения занятий:

Год обучения: 2024-2025

Количество учебных недель: 36

Количество учебных дней:

Сроки учебных периодов: 1 полугодие – 09.09.2024-30.12.2024

2 полугодие – 09.01.2025-31.05.2025

№ п/п	Тема занятия	Кол-во часов	Форма занятия	Форма контроля	Месяц	Примечание
1.	Вводное занятие. Техника безопасности.	2	практическое занятие	педагогическое наблюдение, практическая работа, творческая работа.	11.09	
2.	Знакомство с мультимедиа. <b>Игра «Отгадай профессию».</b>	2	практическое занятие <i>Мероприятие профориентационной направленности</i>	педагогическое наблюдение, практическая работа, творческая работа.	13.09	
3.	Мультимедиа устройства.	2	практическое занятие	педагогическое наблюдение, практическая работа, творческая работа.	18.09	
4.	Работа с мультимедийными устройствами.	2	практическое занятие	педагогическое наблюдение, практическая работа, творческая работа.	20.09	
5.	Создание презентаций в среде PowerPoint. Вводное занятие.	2	практическое занятие	педагогическое наблюдение, практическая работа, творческая работа.	25.09	
6.	Знакомство с интерфейсом MS PowerPoint. Заполнение слайдов.	2	практическое занятие	педагогическое наблюдение, практическая работа, творческая работа.	27.09	
7.	Конструктор слайдов. Настройка эффектов анимации.	2	практическое занятие	педагогическое наблюдение, практическая работа, творческая работа.	02.10	

8.	Вставка рисунка, диаграммы, графика, звука. <b>Профессии мультипликации</b>	2	практическое занятие <i>Мероприятие профориентационной деятельности</i>	педагогическое наблюдение, практическая работа, творческая работа.	04.10	
9.	Демонстрация презентации.	2	практическое занятие	педагогическое наблюдение, практическая работа, творческая работа.	09.10	
10.	Создание самопрезентации.	2	практическое занятие	педагогическое наблюдение, практическая работа, творческая работа.	11.10	
11.	Защита самопрезентации. <b>Конкурс рисунков «Моя будущая профессия»</b>	2	практическое занятие <i>Мероприятие профориентационной деятельности</i>	педагогическое наблюдение, практическая работа, творческая работа.	16.10	
12.	Теория создания слайд фильмов.	2	практическое занятие	педагогическое наблюдение, практическая работа, творческая работа.	18.10	
13.	Создание слайдов мультфильмов.	2	практическое занятие	педагогическое наблюдение, практическая работа, творческая работа.	23.10	
14.	Конкурс слайдфильмов.	2	практическое занятие	педагогическое наблюдение, практическая работа, творческая работа.	25.10	
15.	Введение в компьютерную графику.	2	практическое занятие	педагогическое наблюдение, практическая работа, творческая работа.	30.10	
16.	Редакторы.	2	практическое занятие	педагогическое наблюдение, практическая работа, творческая работа.	01.11	
17.	Основы сканирования.	2	практическое занятие	педагогическое наблюдение, практическая работа, творческая работа.	06.11	
18.	Знакомство с графическим редактором Paint.	2	практическое занятие	педагогическое наблюдение, практическая работа, творческая работа.	08.11	
19.	Инструменты графического редактора.	2	практическое занятие	педагогическое наблюдение, практическая работа, творческая работа.	13.11	
20.	Выбор цвета. Палитра цвета. <b>Тренинг «Кто твой друг»</b>	2	практическое занятие <i>Комбинированное занятие. Мероприятие воспитательной деятельности. Тренинг</i>	педагогическое наблюдение, практическая работа, творческая работа.	15.11	

21.	Способы определения цвета. Инструменты.	2	практическое занятие	педагогическое наблюдение, практическая работа, творческая работа.	20.11	
22.	Инструмент графические объекты.	2	практическое занятие	педагогическое наблюдение, практическая работа, творческая работа.	22.11	
23.	Инструмент обработки изображений.	2	практическое занятие	педагогическое наблюдение, практическая работа, творческая работа.	27.11	
24.	Инструменты Кисть, Заливка	2	практическое занятие	педагогическое наблюдение, практическая работа, творческая работа.	29.11	
25.	Работа со слоями.	2	практическое занятие	педагогическое наблюдение, практическая работа, творческая работа.	04.12	
26.	Вставка, копирование, поворот.	2	практическое занятие	педагогическое наблюдение, практическая работа, творческая работа.	06.12	
27.	Фильтры, способы их применения. Виды фильтров.	2	практическое занятие	педагогическое наблюдение, практическая работа, творческая работа.	11.12	
28.	Работа с фрагментами рисунка.	2	практическое занятие	педагогическое наблюдение, практическая работа, творческая работа.	13.12	
29.	Фотомонтаж <b>«Все работы хороши»</b>	2	практическое занятие <i>Мероприятие профориентационной деятельности</i> Викторина	педагогическое наблюдение, практическая работа, творческая работа.	18.12	
30.	Коллаж	2	практическое занятие	педагогическое наблюдение, практическая работа, творческая работа.	20.12	
31.	<b>Создание проекта.</b>	2	практическое занятие	педагогическое наблюдение, практическая работа, творческая работа.	25.12	
32.	Защита проекта. <b>Мини-конференция «Профессии моей семьи»</b>	2	практическое занятие <i>Мероприятие профориентационной деятельности</i>	педагогическое наблюдение, практическая работа, творческая работа.	27.12	
33.	«Путешествие в мир мультимедиа». Виды мультимедийных фильмов.	2	практическое занятие	педагогическое наблюдение, практическая работа, творческая работа.	10.01	



34.	Парад мультпрофессий.	2	практическое занятие	педагогическое наблюдение, практическая работа, творческая работа.	15.01	
35.	Знакомство с компьютерной программой Movie Maker.	2	практическое занятие	педагогическое наблюдение, практическая работа, творческая работа.	17.01	
36.	Наш первый мультфильм.	2	практическое занятие	педагогическое наблюдение, практическая работа, творческая работа.	22.01	
37.	Герои мультфильма.	2	практическое занятие	педагогическое наблюдение, практическая работа, творческая работа.	24.01	
38.	Как оживить картинку.	2	практическое занятие	педагогическое наблюдение, практическая работа, творческая работа.	29.01	
39.	Различные механизмы анимирования объектов.	2	практическое занятие	педагогическое наблюдение, практическая работа, творческая работа.	31.01	
40.	Просмотр мультфильмов, сделанных в разных техниках.	2	практическое занятие	педагогическое наблюдение, практическая работа, творческая работа.	05.02	
41.	История фотографии.	2	практическое занятие	педагогическое наблюдение, практическая работа, творческая работа.	07.02	
42.	Устройство фотокамеры. Обзор программ для обработки фото.	2	практическое занятие	педагогическое наблюдение, практическая работа, творческая работа.	12.02	
43.	Начальные навыки фотографирования.	2	практическое занятие	педагогическое наблюдение, практическая работа, творческая работа.	14.02	
44.	Фотографирование сюжетов сказки.	2	практическое занятие	педагогическое наблюдение, практическая работа, творческая работа.	19.02	
45.	Копирование фотографий в папку компьютера. Программа Movie Maker.	2	практическое занятие	педагогическое наблюдение, практическая работа, творческая работа.	21.02	
46.	Вставка фотографий на ленту времени в программу Movie Maker.	2	практическое занятие	педагогическое наблюдение, практическая работа, творческая работа.	26.02	
47.	Создание названия мультстудии. «Заставка» в технике «Перекладка».	2	практическое занятие	педагогическое наблюдение, практическая работа, творческая работа.	28.02	

48.	Озвучивание мультфильма. <b>Мы за ЗОЖ</b>	2	практическое занятие <i>Мероприятие воспитательной деятельности. Акция</i>	педагогическое наблюдение, практическая работа, творческая работа.	05.03	
49.	Видеопереходы и видеоэффекты.	2	практическое занятие	педагогическое наблюдение, практическая работа, творческая работа.	07.03	
50.	Плоскостная анимация.	2	практическое занятие	педагогическое наблюдение, практическая работа, творческая работа.	12.03	
51.	Как герои двигаются?	2	практическое занятие	педагогическое наблюдение, практическая работа, творческая работа.	14.03	
52.	Подготовка декораций.	2	практическое занятие	педагогическое наблюдение, практическая работа, творческая работа.	19.03	
53.	Мы – аниматоры.	2	практическое занятие	педагогическое наблюдение, практическая работа, творческая работа.	21.03	
54.	Мы – звукорежиссеры. Съемка. Монтаж фильма.	2	практическое занятие	педагогическое наблюдение, практическая работа, творческая работа.	26.03	
55.	Лего-анимация.	2	практическое занятие	педагогическое наблюдение, практическая работа, творческая работа.	28.03	
56.	Построение декораций.	2	практическое занятие	педагогическое наблюдение, практическая работа, творческая работа.	02.04	
57.	Подборка героев	2	практическое занятие	педагогическое наблюдение, практическая работа, творческая работа.	04.04	
58.	Съемка мультфильма.	2	практическое занятие	педагогическое наблюдение, практическая работа, творческая работа.	09.04	
59.	Озвучивание. Монтирование и запись мультфильма.	2	практическое занятие	педагогическое наблюдение, практическая работа, творческая работа.	11.04	
60.	Создание пластилинового мультфильма.	2	практическое занятие	педагогическое наблюдение, практическая работа, творческая работа.	16.04	
61.	Жили-были дед и баба...	2	практическое занятие	педагогическое наблюдение, практическая работа, творческая работа.	18.04	
62.	Сказка оживает. «Путь к успеху»	2	практическое занятие <i>Конкурс Мероприятие воспитательной</i>	педагогическое наблюдение, практическая работа, творческая работа.	23.04	

			<i>деятельности.Тренинг</i>			
63	Озвучивание мультфильма.	2	практическое занятие	педагогическое наблюдение, практическая работа, творческая работа.	25.04	
64	Съемка мультфильма.	2	практическое занятие	педагогическое наблюдение, практическая работа, творческая работа.	30.04	
65	Монтирование и запись мультфильма.	2	практическое занятие	педагогическое наблюдение, практическая работа, творческая работа.	07.05	
66	Кукольная анимация.	2	практическое занятие	педагогическое наблюдение, практическая работа, творческая работа.	14.05	
67	Для чего нужны декорации?	2	практическое занятие	педагогическое наблюдение, практическая работа, творческая работа.	16.05	
68	Как куклы двигаются?	4	практическое занятие	педагогическое наблюдение, практическая работа, творческая работа.	21.05	
69	Съемка мультфильма.	4	практическое занятие	педагогическое наблюдение, практическая работа, творческая работа.	23.05	
70	Озвучивание мультфильма.	2	практическое занятие	педагогическое наблюдение, практическая работа, творческая работа.	28.05	
71	Монтирование и запись мультфильма.	2	практическое занятие	педагогическое наблюдение, практическая работа, творческая работа.	30.05	
72	Публикация готовых фильмов в интернет. Итоговая аттестация.	2	рефлексия	педагогическое наблюдение, практическая работа, творческая работа.	30.05	

## 2.2. Формы аттестации/контроля

**Формы аттестации/контроля для выявления предметных и метапредметных результатов:**

тестирование, творческая работа, творческий проект, конкурс,

**Формы аттестации/контроля формы для выявления личностных качеств:**

наблюдение, беседа, опросы, анкетирование, портфолио,

**Особенности организации аттестации/контроля:**

Результаты образовательной деятельности отслеживаются путем проведения входной, текущей и итоговой аттестации обучающихся.

Аттестационный материал составлен в соответствии с целями и задачами дополнительной общеразвивающей программы: что ребёнок должен знать, уметь к концу учебного года.

Процесс обучения по дополнительной общеразвивающей программе предусматривает следующие формы диагностики и аттестации:

1. Входная диагностика (начало учебного года)
2. Текущая диагностика проводится по завершении полугодия и года обучения (при переводе на следующий учебный год).
3. Итоговая диагностика проводится после завершения всей учебной программы.

Входная диагностика проводится при зачислении ребёнка на обучение по программе с целью определения наличия специальных знаний и компетенций в соответствующей образовательной области для установления уровня сложности освоения программы. Входной контроль проводится в форме собеседования, или тестирования.

Текущая диагностика проводится на каждом занятии с целью выявления правильности применения теоретических знаний на практике. Текущий контроль может быть реализован посредством следующих форм: наблюдение, индивидуальные беседы, тестирование, творческие работы, проблемные (ситуативные) задачи, практические работы, защита проектов и т. д. Комплексное применение различных форм позволяет своевременно оценить, насколько освоен учащимися изучаемый материал, и при необходимости скорректировать дальнейшую реализацию программы.

Итоговая диагностика проводится по итогам окончания курса дополнительного образования в форме зачёта.

Цель – проверка как теоретических знаний, так и практических умений и навыков; выявление приоритетных направлений в обучении для того или иного ребенка.

Формы отслеживания и фиксации образовательных результатов: аналитическая справка о реализации программы и уровне ее освоения воспитанниками, фотоматериалы, отзывы детей и родителей, грамоты, дипломы, творческая работа, проектная работа, материалы диагностики.

Формы предъявления и демонстрации образовательных результатов: аналитическая справка, готовая практическая работа.

Формы проведения аттестации:

- творческие задания;
- беседа, опрос.
- презентация творческих проектов;
- выпуск анимационных фильмов.

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

Основным результатом завершения прохождения программы является создание конкретного продукта – защита творческого проекта по созданию мультфильма.

### 2.3.Оценочные материалы

Диагностика результатов освоения программы, способом определения результативности реализации программы служит мониторинг образовательного процесса. Процедура мониторинга проводится в начале, в середине и в конце учебного года на основе диагностических методик определения уровня развития ключевых и специальных компетентностей, контрольных опросов, тестирования и педагогического наблюдения. Критериями эффективности реализации программы являются динамика основных показателей воспитания и социализации обучающихся, предметно-деятельностных компетенций.

#### Основные критерии освоения содержания программы

Критерий	Уровень выраженности оцениваемого качества		
	низкий	средний	высокий
Мотивация учебной деятельности	Равнодушен к получению знаний, познавательная активность отсутствует	Осваивает материал с интересом, но познавательная активность ограничивается рамками программы	Стремится получать прочные знания, активно включается в познавательную деятельность, проявляет инициативу
Степень обучаемости	Усваивает материал только при непосредственной помощи педагога	Усваивает материал в рамках занятия, иногда требуется незначительная помощь со стороны педагога	Учебный материал усваивает без труда, интересуется дополнительной информацией по предлагаемой деятельности
Навыки учебного труда	Планирует и контролирует свою деятельность только под руководством педагога, темп работы низкий	Может планировать и контролировать свою деятельность с помощью педагога, не всегда организован, темп работы не всегда стабилен	Умеет планировать и контролировать свою деятельность, организован, темп работы высокий
Теоретическая подготовка	Объем усвоенных знаний менее 1\2, не владеет специальной терминологией	Объем усвоенных знаний более 1\2, понимает значение специальных терминов, но иногда сочетает специальную терминологию с бытовой	Теоретические знания полностью соответствуют программным требованиям, специальные термины употребляет осознанно и в

			полном соответствии с их содержанием
Практическая подготовка	Объем усвоенных умений менее 1\2, не может работать самостоятельно, практически постоянно вынужден обращаться за помощью, затрудняется при работе с оборудованием	Объем усвоенных умений более 1\2, иногда испытывает затруднения и нуждается в помощи педагога, работает с оборудованием с незначительной помощью педагога	Практические умения и навыки полностью соответствуют программным требованиям, успешно применяет их в самостоятельной работе, работает с оборудованием самостоятельно

#### **Критерии определения уровня усвоения образовательной программы обучающимися:**

Уровни	Количество баллов	Показатели, критерии
0–начальная	0-1	-отсутствие навыков работы, незнание материала;
1 – репродуктивный	2-4	-владение простейшими навыками работы, частичное знание материала;
2–поисково-исполнительский	5-7	-владение простым и сложным материалом с опорой на готовые проекты и без них;
3 – творческий	8	-самостоятельное комбинирование и разработка авторских проектов по заданной теме.

В результате аттестации обучающимся присваивается соответствующий уровень подготовки, по которому определяется уровень усвоения знаний обучающихся по дополнительной общеразвивающей программе.

#### **2.4. Методическое обеспечение программы**

##### **Методические материалы:**

Документация учебного кабинета:

1. Нормативные документы и учебная литература.
2. Правила техники безопасности работы в учебном кабинете и инструктажа обучающихся по технике безопасности.

Обучение по дополнительной общеразвивающей программе «Мультимир» очное.

В ходе занятий используются следующие методы обучения: словесный, наглядный, практический, объяснительно–иллюстративный, репродуктивный, частично поисковый, проблемный, игровой; и воспитания: убеждение, поощрение, упражнение, стимулирование, мотивация и др.

Чтобы обучение носило творческий характер, каждый из методов применяется с нарастанием проблемы: от прямого воздействия (словесные и наглядные методы), через задания и закрепления (практический и творческий), создание поисковых ситуаций (показ вариантов выполнения заданий разными способами) к проблемному обучению

(самостоятельный поиск детьми способов деятельности).

### **Методики и технологии:**

Методы, в основе которых лежит уровень деятельности детей:

объяснительно-иллюстративный – обучающиеся воспринимают и усваивают готовую информацию;

репродуктивный - учащиеся воспроизводят полученные знания и освоенные способы деятельности;

частично-поисковый - участие детей в коллективном поиске, решение поставленной задачи совместно с педагогом;

исследовательский - самостоятельная творческая работа обучающихся с различными источниками информации, вычлениют проблемы для организации исследования, ищут пути реализации этих проблем

В данной программе используются современные образовательные технологии:

Личностно-ориентированные, которые обеспечивают комфортные условия в семье и образовательном учреждении, бесконфликтные и безопасные условия развития личности обучающегося, реализацию имеющихся природных потенциалов.

Игровые, представляющие собой целостное образование, охватывающее определенную часть учебного процесса и объединенное общим содержанием, сюжетом, персонажем.

Здоровьесберегающие: зрительная гимнастика, смена статичных и динамичных поз, динамические разминки, малоподвижные игры речевого характера, упражнения для коррекции мелкой и общей моторики.

Информационно- коммуникационные: мультимедийные презентации, интерактивные игры.

Технология группового обучения. Групповая форма работы позволяет быстро организовывать работу. Обучение производится в статистической и динамической паре во время повторения уже изученного материала. Это способствует за короткий срок справиться с проверкой всей группы, причем детям доведется побывать как в роли обучающегося, так и педагога. Широко используется самопроверка или взаимопроверка заданий или упражнений. Такой метод позволяет обучающемуся чувствовать себя свободно, а каждый из них имеет возможность не только проверить, но и самостоятельно выявить ошибки и подсказать их пути решения.

### **Краткое описание работы с методическими материалами:**

В данной программе используются современные образовательные технологии:

Личностно-ориентированные, которые обеспечивают комфортные условия в семье и образовательном учреждении, бесконфликтные и безопасные условия развития личности обучающегося, реализацию имеющихся природных потенциалов.

Игровые, представляющие собой целостное образование, охватывающее определенную часть учебного процесса и объединенное общим содержанием, сюжетом, персонажем.

Здоровьесберегающие: зрительная гимнастика, смена статичных и динамичных поз, динамические разминки, малоподвижные игры речевого характера, упражнения для коррекции мелкой и общей моторики.

Информационно- коммуникационные: мультимедийные презентации, интерактивные игры.

Технология группового обучения. Групповая форма работы позволяет быстро организовывать работу. Обучение производится в статистической и динамической паре во время повторения уже изученного материала. Это способствует за короткий срок справиться с проверкой всей группы, причем детям доведется побывать как в роли обучающегося, так и педагога. Широко используется самопроверка или взаимопроверка заданий или упражнений. Такой метод позволяет обучающемуся чувствовать себя свободно, а каждый из них имеет возможность не только проверить, но и самостоятельно выявить ошибки и подсказать их пути решения.

### 2.5. Условия реализации программы

Для эффективной реализации настоящей программы необходимы определённые условия: наличие помещения для учебных занятий, рассчитанного на 10 человек и отвечающего правилам СанПин;  
наличие ученических столов и стульев, соответствующих возрастным особенностям обучающихся;  
шкафы стеллажи для оборудования, а также разрабатываемых и готовых прототипов проекта;  
наличие необходимого оборудования согласно списку;  
наличие учебно-методической базы: качественные иллюстрированные определители животных и растений, научная и справочная литература, наглядный материал, раздаточный материал, методическая литература.

#### Материально-техническое обеспечение программы:

- материальная база (кабинет, оборудование – столы, стулья)
- ноутбук или мультимедийная система;
- дидактический материал (демонстрационный материал - сюжетные картины, предметные картины; раздаточный материал - предметные картинки )
- канцелярские принадлежности
- конструкторы (лего)

Наименование	Количество	Область применения
1.Мышь компьютерная	3	Для работы на ноутбуке
2. Графический планшет	5	Для создания графических моделей
3. 3D-ручка	4	Для создания 3д моделей
4. Комплект расходных материалов для 3D-ручки	5	Для создания 3д моделей
5. Ноутбук (тип 2)	3	Для съёмки, демнстрации для монтирования отснятого материала
6. Фотоаппарат (тип 1)	2	Для съёмки материала
7. Экшн-камера (тип 1)	1	Для съёмки материала
8. Штатив	2	Для удержания фотоаппарата
9. Оборудование для создания перекладной анимации	1	Для создания мультфильма
10. Оборудование для создания кукольной анимации	1	Для создания мультфильма
11. Оборудование для создания плоскостной и объемной анимации	1	Для создания мультфильма



12. Световой планшет	10	Для перевода рисунков и персонажей
13. WiFi-роутер	1	Для подключения интернета
14. Программное обеспечение	1	Для создания и монтирования мультфильмов

### Информационное обеспечение программы:

Наименование	Ссылка
История развития мультипликации;	<a href="http://refdb.ru/look/2974939.html">http://refdb.ru/look/2974939.html</a>
Технологические этапы создания мультфильма с детьми;	<a href="http://nsportal.ru/user/164133/page/tehnologicheskie-etapy-sozdaniya-multfilma-s-detmi">http://nsportal.ru/user/164133/page/tehnologicheskie-etapy-sozdaniya-multfilma-s-detmi</a>
Мастер-класс для педагогов "Создание мультфильмов вместе с детьми" (Фестиваль педагогических идей "открытый урок").	<a href="https://urok.1sept.ru/articles/643088">https://urok.1sept.ru/articles/643088</a>
Иткин, В.В. Как сделать мультфильм интересным [Электронный ресурс] / В.В. Иткин – Режим доступа:	<a href="http://www.drawmanga.ru">http://www.drawmanga.ru</a>
Как делают мультфильмы – технология	<a href="http://ulin.ru/whatshow.htm">http://ulin.ru/whatshow.htm</a>
История развития мультипликации;	<a href="http://refdb.ru/look/2974939.html">http://refdb.ru/look/2974939.html</a>
Технологические этапы создания мультфильма с детьми	<a href="http://nsportal.ru/user/164133/page/tehnologicheskie-etapy-sozdaniya-multfilma-s-detmi">http://nsportal.ru/user/164133/page/tehnologicheskie-etapy-sozdaniya-multfilma-s-detmi</a>

Для обучения с применением дистанционных образовательных технологий используются технические средства.

Реализация программы «Страна мастеров» возможна с применением дистанционных технологий в ходе педагогического процесса, при котором целенаправленное опосредованное взаимодействие обучающегося и педагога осуществляется независимо от места их нахождения на основе педагогически организованных информационных технологий. Основу образовательного процесса составляет целенаправленная и контролируемая интенсивная самостоятельная работа учащегося, который может учиться в удобном для себя месте, по расписанию, имея при себе комплект специальных средств обучения и согласованную возможность контакта с педагогом.

Основными задачами являются:

- интенсификация самостоятельной работы учащихся;
- предоставление возможности освоения образовательной программы в ситуации невозможности очного обучения (карантинные мероприятия);

- повышение качества обучения за счет средств современных информационных и коммуникационных технологий, предоставления доступа к различным информационным ресурсам

#### **Платформы для проведения видеоконференций:**

- Webinar
- Сферум

#### **Средства для организации учебных коммуникаций:**

- Коммуникационные сервисы социальной сети «ВКонтакте»
- Мессенджеры (Skype, VKmessenger, Телеграмм )
- Облачные сервисы Яндекс, Mail,

#### **Кадровое обеспечение программы:**

Для реализации программы требуется педагог дополнительного образования с уровнем образования и квалификации, соответствующим профессиональному стандарту «Педагог дополнительного образования детей и взрослых».

### **2.6. Воспитательный компонент**

#### **Цель воспитательной работы**

Создание условий для развития, саморазвития и самореализации личности обучающихся через... Создание условий для достижения учащимися необходимого для жизни в обществе социального опыта и формирования принимаемой обществом системы ценностей, создание условий для многогранного развития и социализации каждого учащегося.

#### **Задачи воспитательной работы**

- формировать опыт взаимоотношений среди учащихся, готовности к взаимодействию и сотрудничеству;
- содействовать воспитанию нравственной, творческой личности, способной к самосовершенствованию, стремящейся к правде, добру, красоте.
- формировать у детей установку на позитивную социальную деятельность в информационном обществе;
- воспитывать интерес к лучшим образцам мультипликации и стремление к самостоятельному творчеству.

Задачи, реализуемые в процессе сотрудничества с родителями:

- ознакомление родителей с содержанием и методикой учебно- воспитательного процесса, организуемого педагогами;
- психолого-педагогическое просвещение родителей;
- вовлечение родителей в совместную с детьми деятельность;
- корректировка воспитания в семьях отдельных учащихся.

#### **Приоритетные направления воспитательной деятельности**

гражданско-патриотическое воспитание, воспитание положительного отношения к труду и творчеству, здоровьесберегающее воспитание, социокультурное и медиакультурное воспитание, культурологическое и эстетическое воспитание, профориентационное воспитание

#### **Формы воспитательной работы**

беседа, экскурсия, викторина, фестиваль, сюжетно-ролевая игра,

#### **Методы воспитательной работы**

рассказ, беседа, пример, упражнение, приучение, поручение, создание воспитывающих ситуаций, игра, поощрение, наблюдение, анализ результатов деятельности,

#### **Планируемые результаты воспитательной работы**

- формирование ценностного отношения к труду, настойчивость в достижении цели;
- умение выражать себя в различных доступных и привлекательных для ребенка видах

творческой и технической деятельности.

### Календарный план воспитательной работы

№ п/п	Название мероприятия	Задачи	Форма проведения	Сроки проведения
1.	Единый день безопасности несовершеннолетних	<ul style="list-style-type: none"> <li>– профилактика чрезвычайных происшествий с несовершеннолетними;</li> <li>– реализация социально-профилактических мер, направленных на устранение причин и условий, им способствующих;</li> <li>– защита законных прав и интересов несовершеннолетних;</li> <li>– обеспечение безопасности детей;</li> <li>– оказание несовершеннолетним различных видов помощи.</li> </ul>	Акция	ежемесячно
	Первые мультфильмы	Обогатить знания детей в области истории создания мультипликации	<i>Мероприятие воспитательной деятельности.</i> Познавательная игра	сентябрь
	Проект «Мир профессий»	Обогащать и активизировать знания детей о различных профессиях; Развивать, любознательность, конструктивные умения; воспитывать уважение к людям труда.	<i>Мероприятие профориентационной деятельности</i>	сентябрь
	Конкурс рисунков «Моя будущая профессия»	Обогащать и активизировать знания детей о различных профессиях; Развивать, любознательность, конструктивные умения; воспитывать уважение к людям труда.	<i>Мероприятие профориентационной деятельности</i>	октябрь
	Тренинг «Кто твой друг»	Учить детей дорожить друзьями и дружескими отношениями; Способствовать созданию благоприятного психологического климата в коллективе, Помочь в приобретении положительного социального опыта, необходимого для эффективной социальной адаптации	<i>Комбинированное занятие.</i> <i>Мероприятие воспитательной деятельности.</i> Тренинг	декабрь

«Все работы хороши»	Обогащать и активизировать знания детей о различных профессиях; Развивать, любознательность, конструктивные умения; воспитывать уважение к людям труда.	Практическое занятие <i>Мероприятие профориентационной деятельности</i> Викторина	февраль
Мини-конференция «Профессии моей семьи»	Познакомить с разнообразием предприятий и профессий Ульяновской области; Воспитывать уважение к человеку труда	Практическое занятие <i>Мероприятие профориентационной деятельности</i>	март
Мы за ЗОЖ	Воспитывать ответственное отношения учащихся к своему здоровью и здоровью окружающих людей; Развивать навыки сотрудничества со сверстниками.	<i>Мероприятие воспитательной деятельности.</i> Акция	апрель
Обобщающее занятие. «Путь к успеху»	Способствовать пониманию смыслового содержания жизненного пути, жизненных целей и ценностей; Способствовать умению выбирать альтернативы в пользу активной жизненной позиции и здорового образа жизни. Воспитывать позитивное отношение к жизни, к труду	<i>Конкурс Мероприятие воспитательной деятельности.</i> Тренинг	май

### 3. Список литературы

#### для педагога:

1. «Искусство в школе»: общественно-педагогический и научно-методический журнал. №№ 5-7. – 2012.
2. «Рисуем на компьютере» Н. Куприянов, СПб.: Питер, 2011 г.
3. «Трюки и эффекты CorelDraw - 12» -СПб.: Питер, 2011, Ю. Гурский, И. Гурская, А. Жвалевский.
4. Агапова И.А., Лучшие модели оригами для детей. – М., 2007
5. Алехин А.Д. Когда начинается художник. – М., 1993
6. Алпатов М. Немеркнущее наследие. – М., 1990
7. Анофриков П.И. Принцип работы детской студии мультипликации Учебное пособие. Детская киностудия «Поиск» / П.И. Анофриков. – Новосибирск, 2008
8. Анофриков П.И. Принципы работы детской студии мультипликации / П.И. Анофриков. – Новосибирск: Детская киностудия «Поиск», 2012. – 17 с.
9. АРТ-класс. – М., 2002
10. Бадаев В.С. Русская кистевая роспись: учеб. пособие для студентов вузов, обучающихся по специальности «Изобразительное искусство». – М., 2007
11. Бардулин В.А. и др. Основы художественного ремесла. В 2-х частях. – М., 1986 Воронов В. С. О крестьянском искусстве: Избранные труды. – М., 1972
12. Василенко М. Народное искусство: избранные труды о народном творчестве X – XX век. - М., 1974
13. Велинский Д.В. Технология процесса производства мультфильмов в техниках

- перекладки: методическое пособие / Д.В. Велинский. – Новосибирск: Детская киностудия «Поиск», 2011. – 18 с.
14. Горичева В.С. Сказку сделаем из глины, теста, снега, пластилина. – Ярославль, 2004
  15. Дайн Г.Л. Игрушечных дел мастера. – М., 1993
  16. Дайн Г.Л. Русская игрушка. – М., 1987
  17. Джонсон К. Наброски и рисунок. – Мн., 2003
  18. Довгялло, Н. Техника и материалы в анимационном фильме. // Искусство в школе. №3. – 2007
  19. Додсон Б. Ключи к искусству рисунка. – Мн., 2004
  20. —Искусство в школе| № 2 2000. Редакция журнала —Искусство в школе|.
  21. Иткин В. Карманная книга мульт-жюриста: учебник неругачих обсуждений / В. Иткин. – Новосибирск: Детская киностудия «Поиск», 2013. – 21 с.
  22. Иткин В.В. Карманная книга мультжюриста. Учебное пособие для начинающих мультипликаторов. Детская киностудия «Поиск» / В. Иткин. – Новосибирск, 2006 Иванов-Вано. Рисованный фильм// <http://risfilm.narod>
  23. Красный Ю.Е. Мультфильм руками детей / Ю.Е. Красный, Л.И. Курдюкова. – М, 2007
  24. Красный Ю.Е., Курдюкова Л.И. Мультфильм руками детей. – М.: Просвещение, 2013. – 176с.
  25. Пауэлл У. Разберемся в цветовой гамме. – М., 2004
  26. Программы курса «Основы информатики и вычислительной техники» (В. Тимашов, Т.Карасева, В. Гомзякова, Республиканский институт повышения квалификации работников образования. 2011)
  27. Программы общеобразовательных учреждений «Изобразительное искусство и художественный труд» Б.М. Неменский, М. «Просвещение», 2011.
  28. Уилкоккс М. Синий и желтый не дают зеленый: Как получить цвет, который действительно нужен. – М., 2004
  29. Энциклопедия отечественной мультипликации / сост. С.В. Капков – М.: Алгоритм, 2011. – 816с.

**для обучающихся:**

1. Журнал —Юный художник|.
2. Красный Ю.Е. Мультфильм руками детей / Ю.Е. Красный, Л.И. Курдюкова. – М, 2007
3. Курчевский В. Быль и сказка о карандашах и красках. – М., 2008
4. М.: Алгоритм, 2014. – 816с.
5. Мария Семенова. Мы – славяне. - Санкт – Петербург, Издательство —Азбука|, 1998
- Алехин А.Д. Когда начинается художник. – М., 1993
6. Норштейн, Ю. Снег на траве // Искусство кино. – №9. – 2011. – С. 118 135.

**для родителей (законных представителей):**

1. Норштейн, Ю. Снег на траве // Искусство кино. –№11.–2011.–108-128.
2. Норштейн, Ю.Б. Снег на траве / в двух книгах. – М.: изд-во «Красная площадь», 2012.
3. Халатов, Н. Мы снимаем мультфильмы / Н. Халатов. – М.: Молодая гвардия, 2013.
4. Хитрук, Ф.С. Профессия – аниматор / Федор Хитрук (в 2 тт.) – М.: Гаятри,
5. Энциклопедия отечественной мультипликации / сост. С.В. Капков –