

муниципальное автономное общеобразовательное учреждение  
«Средняя общеобразовательная школа» с. Летка

Утверждено  
приказом №221 от 30.08.2023г.  
по MAOY «COШ» с. Летка

Дополнительная общеобразовательная программа

***Занимательная анимация***

создана на основе федерального компонента государственного стандарта дополнительного образования и программы для учреждений дополнительного образования «Мультфильм – как средство развития творческих способностей детей», Тихонова Е.Р., педагог дополнительного образования детской киностудии «Поиск», научный консультант: Павлова Т.Л., к.п.н., зав. кафедрой НГПУ, Новосибирск, 2019г.

Направленность:  
техническая  
для учащихся 7-17 лет  
4 года обучения

Составитель:  
Кетов Анатолий Ильич  
педагог дополнительного  
образования

## ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

На сегодняшний день все актуальнее звучит вопрос о новых технологиях, которые способствуют формированию таких качеств личности, как инициативность, способность творчески мыслить и находить нестандартные решения. Одним из важных мотивов занятий в школе является интерес. Интерес – это активная познавательная направленность на предмет, явление или деятельность, связанная с положительным эмоциональным отношением к ним. Предметом такой заинтересованности может стать создание мультипликационного фильма. Всем известно, что анимация – один из любимых жанров у детей. А раннее приобщение ученика к применению компьютерных технологий имеет ряд положительных сторон, как в плане развития его личности, так и для последующего изучения школьных предметов и в дальнейшей профессиональной подготовке, облегчая социализацию школьника, вхождение его в информационное общество. В этом заключается новизна программы.

Основное направление деятельности кружка – изучение различных бесплатных анимационных программ, игровых анимационных программ. Создание короткометражных мультфильмов методом покадровой съёмки с применением цифровых технологий в различных техниках (пластилиновая, бумажная перекладка, объёмная анимация и другие). Поскольку мультипликация находится на стыке таких видов искусства, как кинематограф, театр, комикс, изобразительное искусство и музыка, то и программа кружка включает разнообразные виды деятельности: рисование, литературное творчество, лепку, аппликацию и, конечно же, съёмку и монтаж мультфильмов! Школьники изучают историю мультипликации – от оптических игрушек до современных мультфильмов, знакомятся с техниками мультипликации, с программами монтажа и средствами выразительности, применяемыми в мультипликации. Учатся набирать текст на клавиатуре, работать с электронными документами, с цифровым фотоаппаратом и микрофоном, учатся записывать звук, создавать цифровую фотографию и

видео, монтировать мультфильм на компьютере с помощью программы Windows Movie Maker.

Мультипликация, безусловно, один из активных элементов в ряду мультимедийных возможностей.

**Актуальность программы** обуславливается важностью междисциплинарным взаимодействием различных видов искусства и науки в развитии и воспитании детей.

**Новизна** программы: в том, что широта, привлеченных к созданию мультфильма, областей искусств тесно переплетаясь с наукой, дает некий синтез, позволяющий открыть новые перспективы в творчестве детей и решающей сразу несколько задач. Это и медиаобразовательная задача, поскольку происходит знакомство с тем, как создаются аудиовизуальные медиатексты (видеофильмы), и творческое развитие детей, и обобщение тех знаний, которые они получили на различных предметах художественно-эстетического цикла (живопись, рисунок, лепка, беседы об изобразительном искусстве). А так же программа расширяет кругозор участников учебного процесса: художники соприкасаются с знаниями музыкального и театрального направлениями, музыканты и театралы с изобразительной деятельностью.

В ходе групповой работы детям предоставляется возможность самостоятельно построить свою работу на основе принципа взаимозаменяемости, ощутить помощь со стороны друг друга, учесть возможности каждого на конкретном этапе деятельности. Всё это способствует более быстрому и качественному выполнению задания. Групповая работа позволяет выполнить наиболее сложные и масштабные работы с наименьшими материальными затратами. Особым приёмом при организации групповой формы работы является ориентирование детей на создание «творческих пар» или подгрупп с учетом их возраста и опыта работы в кружке.

Для реализации программы будут использоваться следующие методы работы:

- а) методы организации и осуществления деятельности (словесные, наглядные, практические, самостоятельной работы и работы под руководством педагога);
- б) методы стимулирования и мотивации учения (методы формирования интереса — познавательные компьютерные игры, создание ситуаций успеха);
- в) методы контроля и самоконтроля (фронтальный и дифференцированный, текущий и итоговый).

Каждое занятие по теме программы, как правило, включает теоретическую часть и практическое выполнение задания.

**Цель программы:** обучение работе с анимационными программами по созданию короткометражных мультфильмов.

**Задачи:**

***Образовательные:***

- обучение компьютерным программам, технологиям как основе научно-технического прогресса в мультипликации;
- обучение основам графической изобразительной грамоте и формирование художественных знаний, умений и навыков;
- сформировать определенные навыки и умения; закрепить их в анимационной деятельности;
- обучение различным видам анимационной деятельности с применением различных художественных материалов.

***Развивающие:***

- развитие художественно-творческих, индивидуально выраженных способностей личности ребенка;
- развивать художественно-эстетический вкус, фантазию, изобретательность, логическое мышление и пространственное воображение.

### **Воспитательные:**

- воспитание нравственных качеств личности школьника, эмоционально-эстетического восприятия окружающего мира;
- воспитывать внимание, аккуратность, целеустремленность;
- формировать этические нормы в межличностном общении;
- обогащать визуальный опыт учеников через просмотр мультфильмов и участие в мероприятиях.

### **Характеристика программы**

**Тип:** *дополнительная общеобразовательная программа*      *дополнительная общеразвивающая программа*

**Вид:** *модифицированная*

**Направленность:** *техническая*

**по характеру деятельности:** *познавательная, развивающая творческую одаренность*

**по возрастному принципу:** *разновозрастная*

**по масштабу действия:** *учрежденческая*

**по срокам реализации:** *4 лет*

**Состав обучающихся:** *учащиеся начальной и средней школы*

**Условия набора:** *по желанию*

*По данной программе допускается обучение детей с ОВЗ, но по упрощенному, адаптированному варианту.*

### **Режим занятий:**

<i>-1 год обучения</i>	<i>4 часа в неделю 144 часа в год</i>
<i>-2 год обучения</i>	<i>6 часов в неделю 216 часа в год</i>
<i>-3 год обучения</i>	<i>6 часов в неделю 216 часа в год</i>
<i>-4 год обучения</i>	<i>6 часов в неделю 216 часа в год</i>

**Форма проведения занятий:**

*-всем составом творческого объединения.*

*-подгруппой.*

*-индивидуально.*

Занятия проводятся совместно с педагогом, практикующим прикладное и художественное направления. Теоретическая часть подразумевает групповые занятия. Практические занятия могут проводиться как индивидуально, так и с группой обучающихся. Практические занятия по отдельным темам (компьютерный монтаж) там, где возможности помещения или специального оборудования не позволяют проводить занятия с группой полного состава, проводятся по подгруппам – по 5- 6 человек. Оптимальная численность группы обучения – 15 человек.

По программе «Занимательная анимация» допустимо работать с детьми с ОВЗ, но по облегченному, адаптированному варианту.

**Продолжительность занятия:**

*40 минут, с перерывом между занятиями 5 -10 минут.*

## **ОЖИДАЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ И СПОСОБЫ ИХ ПРОВЕРКИ.**

Итоговый контроль приобретенных практических умений и навыков осуществляется по качеству и количеству видеопроектов за год, по результатам участия в различных творческих конкурсах и фотовыставках.

### **Предполагаемые результаты программы.**

1. Разработка сценария и составление текста к фильму.
2. Изготовление иллюстрационного фона и персонажей фильма.
3. Владение техникой фотосъемки. Умение использовать в работе основные композиционные правила построения снимка.
4. Покадровая фотосъёмка отдельных сцен фильма.
5. Обработка материала в монтажной программе

### **Воспитанник должен знать:**

1. Отечественных и мировых создателей лучших анимационных фильмов (художник мультипликатор М.А. Котёночкин; художник мультипликатор Уолт Дисней и др).
2. Истоки мультипликации.
3. Виды мультипликации.
4. Средства создания мультипликации.
5. Технология и методы создания мультипликации.
6. Этапы создания мультипликационного фильма.
7. Основы функционирования цифровой фотокамеры.
8. Принцип обработки материала в видеомонтажной программе (Pinnacle).

### **Воспитанник должен уметь:**

1. Анализировать анимационное произведение.
2. Изготовить материал для анимации.
3. Фотографировать цифровой фотокамерой.
4. Практически пользоваться естественным и искусственным освещением.
5. Выстраивать логический видеоряд.
6. Воспроизводить видеоряд на экране монитора.

**Результатом обучения** является создание анимационных фильмов.

При оценке работ, обучающихся обращается внимание на оригинальность сюжета, содержание текста, техничность выполнения работы. При анализе уровня усвоения программного материала педагог использует карты достижений обучающихся, где усвоение программного материала и развитие других качеств ребенка определяются в три уровня:

**отличный** – программный материал усвоен полностью, обучающийся имеет высокие достижения; активно проявляет интерес к мультипликационной деятельности, эмоционально отзывчив, использует различные средства художественного творчества, проявляет творчество и инициативу на занятиях.

**хороший** – усвоение программы в полном объеме, при наличии несущественных ошибок; активен периодами, интерес к анимационной деятельности кратковременный, не всегда проявляет творчество и инициативу.

**удовлетворительный** – усвоение программы в неполном объеме, допускает существенные ошибки в теоретических и практических заданиях; пассивен, творчество и самостоятельность отсутствуют.



## **ОСОБЕННОСТИ ОРГАНИЗАЦИИ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО ПРОЦЕССА**

Обучаться по программе могут все желающие дети 6-18 лет. В объединения второго и последующих лет обучения могут быть зачислены учащиеся, не занимающиеся в группе 1 года обучения, но успешно прошедшие собеседование. Состав групп и количество учащихся формируется в зависимости от санитарно-эпидемиологических требований к устройству, содержанию и организации режима работы. Для эффективности освоения программного материала занятия необходимо проводить небольшими подгруппами (3-4 человека) или индивидуально. Для наиболее одаренных детей курс программы может меняться и усложняться, с ними проводятся индивидуальные занятия.

По данной программе могут заниматься дети, имеющие ограниченные возможности здоровья с учетом облегченного варианта. Расписание и продолжительность занятий кружка составляется с учетом наиболее благоприятного режима труда и отдыха учащихся, их возрастных особенностей, установленных санитарно-гигиеническими нормами (САНПИН 2.4.4.3172-14 «Санитарно-эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации режима работы образовательных организаций дополнительного образования детей», утвержденного постановлением Главного государственного санитарного врача РФ от 04.07.2014 г. № 41).

Программа является вариативной, допускает некоторые изменения в содержании занятий, форме их проведения, в перечне работ, количестве часов на изучение программного материала.

В каникулярное время кружок может работать по специальному расписанию и плану (по согласованию с администрацией).

Курс обучения включает в себя теоретическую, практическую, творческую, индивидуальную работу с учащимися, участие в конкурсах, выставках.

Программа построена на принципах: доступности и посильности; систематичности и последовательности; наглядности; личностно-ориентированного подхода; практической и творческой направленности; вариативности; эмоционально - положительного отношения к деятельности; учета индивидуальных особенностей.

## УЧЕБНЫЙ ПЛАН

№ п/п	Наименование разделов (или тем)	Общее количество часов	Из них	
			Теория	Практика
<b>1 года обучения.</b>				
1	Вводное занятие	1	1	
2	Что такое мультипликация и анимация	19	3	16
3	Создание рисунков.	38	3	35
4	Создание движущих изображений в программе Microsoft PowerPoint	25	3	22
5	Создание мультфильмов в программе «Конструктор мультфильмов».	61	4	57
	<b>Итого</b>	144	14	130
<b>2 года обучения.</b>				
1	Вводное занятие	1	1	
2	Натурная мультипликация	105	5	100
3	Пластилиновая мультипликация	110	8	102
	<b>Итого</b>	216	14	202

<b>3 года обучения.</b>				
1	Вводное занятие	1	1	
2	«Учимся создавать рисунки в песочном лотке, используя для проецирования Оверхед-проектор Рахilux 285».	25	1	24
3	«Создание анимации и мультфильмов из песочных рисунков»	82	7	75
4	«Работа с программой Pivot Stickfigure Animator»	59	4	55
5	«Построение работы с программой Pivot Stickfigure Animator с загрузкой сегментов персонажа, предметов и фонов» Обрезка на сегменты объекты, рисунки, с помощью программы PhotoScissors	49	4	45
	<b>Итого</b>	216	17	199

<b>4 года обучения.</b>				
1	Вводное занятие	1	1	
2	Тема: «Кукольная мультипликация»	92	5	87
3	Тема «Мультфильмы на мультстанке»	74	4	70
4	Тема Программа «Scratch» - визуальный язык программирования	49	8	41
	<b>Итого</b>	<b>216</b>	<b>18</b>	<b>198</b>

## ЭТАПЫ ПЕДАГОГИЧЕСКОГО КОНТРОЛЯ

### 1 год обучения

Вид	Цели, задачи	Содержание	Форма	Критерии
Входящий	Определение исходного уровня знаний учащегося, определение направления индивидуальной работы	Собеседование с учащимися по теме «Компьютер, мультфильмы»	Собеседование	- последовательность рассказа -используемый материал -самостоятельность
Текущий	Определение знаний по теме «Конструктор мультфильмов»	Выполнить несколько рисунков на компьютере (на выбор) Выполнить несколько кадров в программе «Конструктор мультфильмов» (на выбор)	Выставка работ	-оригинальность - качество -эстетичность - сложность - самостоятельность
Тематический	Определение знаний по теме «Освоение технологии обработки фото и видео информации»	Обработать несколько фото на компьютере (на выбор) Законченный мультфильм в программе «Конструктор мультфильмов»	Самостоятельная работа	- последовательность выполнения -используемый материал -самостоятельность - навыки восприятия видеоматериала
Итоговый	Обобщение ЗУН полученных за 1 год обучения	На творческий отчет обучающиеся представляют свои работы, выполненные в течение учебного года.	Творческий отчет	- творчество и фантазия. оригинальность. - гармоничность - аккуратность - эстетичность -сложность Самостоятельность

## 2 год обучения

Вид	Цели, задачи	Содержание	Форма	Критерии
Входящий	Определение исходного уровня знаний учащегося, определение направления индивидуальной работы	Собеседование с учащимися по теме «Натурная мультипликация» «Пластилиновая мультипликация».	Собеседование	- последовательность рассказа -используемый материал -самостоятельность
Текущий	Определение знаний по теме «Натурная мультипликация» «Пластилиновая мультипликация».	Выполнить несколько короткометражных роликов на компьютере (на выбор)	Выставка работ	-оригинальность - качество -эстетичность - сложность - самостоятельность
Тематический	Определение знаний по теме «Освоение технологии обработки фото и видео информации»	Обработать фото материал на компьютере создав мультфильм с полноценным сюжетом (на выбор)	Самостоятельная работа	- последовательность выполнения -используемый материал -самостоятельность - навыки восприятия видеоматериала
Итоговый	Обобщение ЗУН полученных за 2 год обучения	На творческий отчет обучающиеся представляют свои работы, выполненные в течение учебного года.	Творческий отчет	- творчество и фантазия. оригинальность. - гармоничность - аккуратность - эстетичность -сложность Самостоятельность

### 3 год обучения

Вид	Цели, задачи	Содержание	Форма	Критерии
Входящий	Определение исходного уровня знаний учащегося, определение направления индивидуальной работы	Собеседование с учащимися по теме «Анимация и мультфильмы из песочных рисунков» «Работа с программой Pivot Stickfigure Animator» «PhotoScissors»	Собеседование	- последовательность рассказа -используемый материал -самостоятельность
Текущий	Определение знаний по теме 1.«Техника рисования песком и построение сюжета» 2.«Работа с программой Pivot Stickfigure Animator» и «PhotoScissors»	1.Выполнить несколько рисунков из песка в лотке зафиксировать на фото и обработать на компьютере (на выбор) 2. Научиться работать в программе «Pivot Stickfigure Animator» и «PhotoScissors»	Выставка работ	-оригинальность - качество -эстетичность - сложность - самостоятельность
Тематический	Определение знаний по теме «Освоение технологии обработки фото и видео информации»	1.Обработать покадровую съёмку песочных рисунков на компьютере и выстроить в сюжет (на выбор) 2.«Работа с программой Pivot Stickfigure Animator» Загрузка сегментов персонажа, предметов и фонов и выстроить в сюжет. «PhotoScissors» Обрезка на	Самостоятельная работа	- последовательность выполнения -используемый материал -самостоятельность - навыки восприятия видеоматериала

		сегменты объекты, рисунки(на выбор)		
Итоговый	Обобщение ЗУН полученных за 3 год обучения	На творческий отчет обучающиеся представляют свои работы, выполненные в течение учебного года.	Творчес кий отчет	- творчество и фантазия. оригинальность. - гармоничность - аккуратность - эстетичность - сложность Самостоятельность

#### 4 год обучения

Вид	Цели, задачи	Содержание	Форма	Критерии
Входящий	Определение исходного уровня знаний учащегося, определение направления индивидуальной работы	Собеседование с учащимися по теме «Кукольная мультипликация», «Мультфильмы на мультстанке», «Scratch»-программирование	Собеседование	- последовательность рассказа -используемый материал -самостоятельность
Текущий	Определение знаний по теме «Кукольная мультипликация», «Мультфильмы на мультстанке», «Scratch»-программирование	Выполнить несколько короткометражных роликов на компьютере (на выбор)	Выставка работ	-оригинальность - качество -эстетичность - сложность - самостоятельность
Тематический	Определение знаний по теме «Освоение технологии обработки фото и видео информации», «Анимация»	Обработать фото материал на компьютере создав мультфильм с полноценным сюжетом (на выбор), анимировать	Самостоятельная работа	- последовательность выполнения -используемый материал -самостоятельность - навыки восприятия видеоматериала
Итоговый	Обобщение ЗУН полученных за 4 год обучения	На творческий отчет обучающиеся представляют свои работы, выполненные в течение учебного года.	Творческий отчет	- творчество и фантазия. оригинальность. - гармоничность - аккуратность - эстетичность -сложность Самостоятельность



## **СОДЕРЖАНИЕ.**

### **Тема «Создание рисунков».**

Компьютерная графика. Примеры графических редакторов. Панель инструментов графического редактора. Основные операции при рисовании: рисование и стирание точек, линий, фигур. Заливка цветом. Другие операции.

В результате изучения данной темы учащиеся смогут научиться: выполнять основные операции при рисовании с помощью одной из компьютерных программ; сохранять созданные рисунки и вносить в них изменения.

### **Тема Создание движущих изображений в программе Microsoft PowerPoint**

Анимация. Компьютерная анимация. Основные способы создания компьютерной анимации: покадровая рисованная анимация, конструирование анимации, программирование анимации. Примеры программ для создания анимации (Перволого 3.0, Лого Миры3.0). Основные операции при создании анимации. Этапы создания мультфильма.

В результате изучения данной темы учащиеся смогут научиться:

- выполнять основные операции при создании движущихся изображений с помощью одной из программ;
- сохранять созданные движущиеся изображения и вносить в них изменения. При выполнении проектных заданий школьники будут учиться придумывать рисунок, предназначенный для какой-либо цели, и создавать его при помощи компьютера. В результате работы над созданием мультфильмов у детей сформируются следующие общеучебные умения и навыки:
- умение самостоятельно и мотивированно организовывать свою познавательную деятельность (от постановки цели до получения и оценки результата);
- участие в проектной деятельности, в организации и проведении учебно-исследовательской работы;
- создание собственных произведений, в том числе с использованием мультимедийных технологий.

## **Тема «Создание мультфильмов в программе «Конструктор мультфильмов».**

Разработка сценария. Выбор актёра. Коллекция действий актёра.  
Анимация актёра. Смена действия актёра. Одновременное действие актёров  
Выбор звука и музыкального сопровождения. Работа с текстом. Анимация  
текста. Работа над созданием индивидуальных проектов - мультфильмов.

В результате работы с данной программой у учащихся происходит:

1. Развитие логического мышления - для того, чтобы создать свой мультфильм, нужно продумать его сюжет, выбрать декорации, героев, расставить их по своим местам, заставить двигаться. Развитие воображения - в распоряжении ребенка различные герои, музыка, смешные звуки. Все эти отдельные образы необходимо преобразовать в целостное и законченное действие, сочинить собственную сказку.
2. Знакомство с технологией создания мультфильмов - мультипликатору предоставляется настоящая студия мультипликации, в которой он сможет смонтировать мультфильм, озвучить его, добавить титры и записать на диск.
3. Формирование чувства композиции и художественно-графических умений, навыков конструирования и проектирования - параллельно с работой за компьютером учащимся необходимо смоделировать будущий мультфильм, нарисовать эскизы и будущих героев.
4. Приобщение к творческому процессу и развитие терпения и трудолюбия - на создание простейшего мультфильма уйдет минут 20, но для того, чтобы сделать законченный мультфильм, необходимо много потрудиться.
5. Развитие базовых пользовательских навыков работы на компьютере и освоение средств информационных технологий.

## **Тема «Натурная мультипликация».**

Составление плана рассказа и видеоряда, иллюстрирующего рассказ.  
Проработка образов и изготовление персонажей. Создание декораций. Подбор  
освещения, компоновка кадра. Организация фиксации. Процесс съемки  
Монтаж фото и видео материалов по сценарному плану.  
Формирование фильма из последовательности кадров. Аудиозапись рассказа,  
соответствующего видеоряду. Создание заставок, титров, звукового и  
музыкального сопровождения. Формирование проигрываемого видео-файла.

Работа над созданием проектов – мультфильмов. Презентация мультфильмов.

Учащиеся изучают этапы проекта:

- совместная разработка сценария;
- изготовление персонажей и декораций мультфильма;
- конструирование анимации;
- подбор освещения;
- покадровое фотографирование сцен мультфильма;
- монтаж мультфильма в программе Киностудия или Movie Maker:

импорт фотографий;

размещение их как видеоряда на монтажной линейке;

создание входных (название фильма) и финальных титров;

запись комментариев через встроенный микрофон;

выбор музыкального сопровождения и импорт музыкальных треков;

редактирование видео и аудио клипов;

совместное обсуждение и анализ мультфильма.

### **Тема «Пластилиновая мультипликация».**

Секреты пластилиновой анимации. Обсуждение и поиск темы для сюжета.

Написание сценария. Разбивка и рисование (схема) сцен.

Создание эскизов (рисунки) героев, декораций. Создании каркасов.

Лепка героев и декораций. Поэтапная съемка сцен. Просмотр материала

Монтаж. Озвучка. Создание титров. Работа над созданием проектов - мультфильмов.

Учащимися изучаются:

Написание сценария. Разбивка и рисование (схем) сцен. Составление историй, сюжета. Выбор места и персонажей.

Изготовление пластилиновых героев и создание декораций подбор по цвету и размеру. Фактура и свойства материала. Температура. Блики.

Анимация материала: из цельного однотонного куска, с заменой, из цветных фрагментов.

Скелет. Суставы. Сгибы. Лицо. Глаза. Шарниры. Сменные части лица.

Походка. Жест. Характер. Единство стилистики движения. Ключевые кадры и фазы. Деформация. Движение и пауза. Выразительная точность действия.

Фильмы делаются путём покадровой съёмки пластилиновых объектов с модификацией (этих объектов) в промежутках между кадрами.

Выбираются критерии для съемки, предназначенной для конкретной ситуации.

Самостоятельно снимаются мультфильмы. Анализируются плюсы и минусы работы.

## **Тема «Создание анимации и мультфильмов из песочных рисунков».**

Обсуждение и поиск темы для сюжета. Написание сценария. Разбивка и рисование (схема) сцен. Создание эскизов (рисунки) героев. Рисование кадров. Поэтапная съемка сцен. Монтаж. Озвучка. Создание титров.

Совместно с учащимися разрабатываются приёмы работы с песком, тем самым добиваясь самых разных эффектов (подчас недоступных другим видам графики).

Рисуются изображения (деревья, портреты, животные и т.д.) путём тонкого нанесения слоя песка (или сходного сыпучего материала) на светящуюся поверхность лотка и проецируются с помощью «Оверхед-Рахилух 285» проектора на стену. Камера, закреплённая на штативе, фиксирует получившуюся картинку или весь процесс её создания.

Составляются истории, сюжеты. Пишутся сценарии. Делается разбивка и рисование (схем) сцен, выбор места и персонажей, монтаж.

## **Тема «Работа с программой Pivot Stickfigure Animator» «PhotoScissors».**

Знакомство с интерфейсом программы. *переводится (Ручка Оси рисунок аниматор)*

Сценарий. Части сценария. Создание эскиза мульт-героя.

Герой в мультипликации. Разработка авторских героев. Раскадровка. Рисуем фон. Знакомство с техникой мультипликационной перекладки. Создаем героев. Положение «фас» «профиль». Создаем крупный план героев, используя инструменты трансформации. Выстраивание сцен сюжета с техникой мультипликационной перекладки.

Программа Pivot Stickfigure Animator имеет приятный интерфейс. Утилита богата инструментами, которые дают возможность увеличивать и уменьшать размеры человечка, его отдельных частей, добавлять несколько схем-фигур на один слайд, вставлять тексты, которые могут видоизменяться и т. д. Благодаря Pivot Stickfigure Animator, можно создавать простые анимации, героями которых станут человечки из палочек. С помощью этой полезной программы не составит труда нарисовать символы, и, определив точки их соединения, вдохнуть в них жизнь. Создавая один за другим слайды с забавными человечками, изменяя их положение. Можно создать целый фильм, при этом обогатив его фоном и новыми символами, и фигурами. Простая в управлении программа поможет создать двумерный анимационный проект.

Сбор материала для мультипликации с различных источников (*интернет, графические программы, компьютерные игры, авторское фото и т.д.*)  
Обрезка на сегменты объекты, рисунки, с помощью программы Photo Scissors  
Редактирование и анимация персонажей

PhotoScissors - это простая программа, с помощью которой можно легко и просто удалить ненужный фон из фотографии или какую-нибудь часть фотографии.

В результате изучения данной темы, учащиеся смогут научиться:

Работать с помощью программы «Pivot Stickfigure Animator» и «PhotoScissors», тем самым создавая нужное плавное графическое движение объектов и персонажей. Менять фоны.

Составлять истории, сюжеты. Писать сценарии. Разбивать и рисовать сцены.

### **Тема: «Кукольная мультипликация»**

Кукольная анимация - вид объёмной анимации. При создании ее используются куклы-актёры и объёмная сцена-макет. Сцена и кукла покадрово фотографируется, после каждого кадра в сцену вносятся какие-то изменения. Если кукла, например, должна шагать, то она сначала - наклоняется немножко в корпусе, соответственно сдвигается одна ее нога и рука - фотографируется, потом двигается другая нога и рука и т.д. Полученные кадры, в специальной программе по анимации соединяются в последовательности и возникает иллюзия шагания куклы.

Кукольная анимация, на этапе изготовления куклы-персонажа, будет сложнее пластилиновой анимации, к тому же для показа мимики героя требуется изготовить дополнительные, сменные головы, в края одежды вклеить проволоку, чтобы одежда могла развиваться от ветра и при ходьбе куклы. Все это процесс достаточно трудоемкий, и к труду надо подготовиться, но трудозатраты стоят того, потому что материал из которого делается кукла-актер (пластик, проволока, нитки, ткань, кожа, шерсть, бусины для глаз) много прочнее пластилина, кукла может "работать" не на одном мультфильме, а на нескольких, а при аккуратности "жить" - бесконечно.

Профессия кукольника включает в себя и художника и визажиста, и портного, и сапожника, и парикмахера, поэтому ребенок получает множество навыков, от умения держать иголку до навыка скульптора.

А иметь куклу, которая может оживать, у которой двигаются руки, ноги, туловище, голова, кисть, стопа, развивается платье - это прекрасная мечта, которая может осуществиться.

### **Тема «Мультфильмы на мультстанке»**

Мультстанок — это такая конструкция для съемки анимации, состоящая из нескольких ярусов стекол, камеры и освещения. Мультстанок должен быть очень хорошо закреплен, чтобы в кадре не было «землетрясения», безопасен и удобен. Он вызывает желание заняться одним из самых притягательных видов искусств — анимацией.

Мультстанок - это оборудование для съёмки stop-motion (покадровой) анимации.

Мульттики можно снимать и без станка, но чтобы достичь высокого качества изображения, чтобы камера не тряслась между кадрами, чтобы не появилось смазанных снимков - мультстанок необходим.

### **Тема Программа «Scratch» - визуальный язык программирования**

Приложение Scratch представляет собой среду для создания программ и анимации.

Scratch — это визуальный язык программирования для детей, абсолютно уникальная среда для обучения программированию. Ее отличие от других систем программирования заключается в том, что она полностью визуальная. Обучение с ней превратится в увлекательное занятие или игру для детей.

## Содержание 1 года

Содержание курса	Количество часов	Перечень универсальных действий обучающихся
Вводное занятие	1	Беседа по технике безопасности
Тема «Что такое мультипликация и анимация».	19	<b>Знать:</b> Что такое мультипликация и анимация.
Тема «Создание рисунков».	38	<b>Уметь:</b> выполнять основные операции при рисовании с помощью одной из компьютерных программ; сохранять созданные рисунки и вносить в них изменения.
Тема Создание движущих изображений в программе Microsoft PowerPoint	25	<b>Уметь:</b> выполнять основные операции при создании движущихся изображений с помощью программы Microsoft PowerPoint
Тема «Создание мультфильмов в программе «Конструктор мультфильмов».	61	<b>Уметь:</b> создавать сюжет, героев. <b>Знать:</b> преобразование множества заготовок в целостное и законченное действие

## Содержание 2 года

Содержание курса	Количество часов	Перечень универсальных действий обучающихся
Вводное занятие	1	Беседа по технике безопасности
Тема «Натурная мультипликация».	105	<p><b>Знать:</b> Что такое «Натурная мультипликация»</p> <p><b>Уметь:</b> Создавать сюжет, героев. Выполнять основные операции при создании движущихся изображений с помощью одной из программ и вносить в них изменения.</p>
Тема «Пластилиновая мультипликация».	110	<p><b>Знать:</b> Что такое «Пластилиновая мультипликация».</p> <p><b>Уметь:</b> Создавать сюжет, лепить предметы, героев. Выполнять основные операции при создании движущихся изображений с помощью одной из программ и вносить в них изменения.</p>



### Содержание 3 года

Содержание курса	Количество часов	Перечень универсальных действий обучающихся
Вводное занятие	1	Беседа по технике безопасности
Тема «Учимся создавать рисунки в песочном лотке, используя для проецирования Оверхед-проектор Рахилух 285».	25	<b>Знать:</b> Что такое песочная анимация. <b>Уметь:</b> выполнять основные операции при рисовании песком.
Тема «Создание анимации и мультфильмов из песочных рисунков»	82	<b>Уметь:</b> Фотографировать и с помощью одной из компьютерных программ сохранять созданные рисунки и вносить в них изменения.
Тема «Работа с программой Pivot Stickfigure Animator»	59	<b>Знать:</b> как работать с программой «Pivot Stickfigure Animator» <b>Уметь:</b> создавать сюжет, героев. Выстраивание сцен сюжета с техникой мультипликационной перекладки
Тема «Построение работы с программой Pivot Stickfigure Animator с загрузкой сегментов персонажа, предметов и фонов » Обрезка на сегменты объекты, рисунки, с помощью программы PhotoScissors».	49	<b>Знать:</b> как преобразовать из множества заготовок в целостное и законченное действие <b>Уметь:</b> работать основными операциями при создании движущихся изображений с помощью программы «Pivot Stickfigure Animator» <b>Знать:</b> как работать с программой «PhotoScissors». <b>Уметь:</b> Обрезать на сегменты объекты, рисунки, с помощью программы «PhotoScissors».

## Содержание 4 года

Содержание курса	Количество часов	Перечень универсальных действий обучающихся
Вводное занятие	1	Беседа по технике безопасности
Тема: «Кукольная мультипликация»	92	<p><b>Знать:</b> Что такое «Кукольная мультипликация»</p> <p><b>Уметь:</b> Создавать сюжет, героев. Выполнять основные операции движения персонажей и объектов при создании мультипликации. Вносить в них изменения при создании видео ряда. Сохранять форматы.</p>
Тема «Мультфильмы на мультстанке»	74	<p><b>Знать:</b> Как делать «Мультфильмы на мультстанке».</p> <p><b>Уметь:</b> Создавать сюжет, фотографировать качественно предметы, героев. Выполнять основные операции при создании движущихся изображений с помощью одной из программ и вносить в них изменения.</p>
Тема Программа «Scratch» - визуальный язык программирования	49	<p><b>Знать:</b> Программу «Scratch»</p> <p><b>Уметь:</b> Создавать игры, анимации. Программировать. Выполнять основные команды при создании движущихся изображений в программе «Scratch»</p>

- календарно-тематическое планирование является обязательным приложением к программе и оформляется в виде таблицы.

*1 год обучения*

№	Тема занятия	Количество часов
<b>Вводное занятие</b>		
1	Вводное занятие. Техника безопасности и организация рабочего места.	1
<b>Тема «Что такое мультипликация и анимация».</b>		
2	Что такое мультипликация?	1
3	Виды мультипликации	1
4	Основные принципы мультипликации	1
5	Что такое анимация?	1
6	Как создают мультфильмы?	1
7	Этапы создания мультфильма.	1
8	Разделение работ на несколько основных этапов.	1
9	Немного об истории анимации.	1
10	Виды анимации.	1
11	Традиционная анимация( просмотр мультфильмов)	1
12	Порошковая анимация( просмотр мультфильмов)	1
13	Силуэтная Пластилиновая анимация (просмотр мультфильмов)	1
14	Рисованная анимация ( просмотр мультфильмов)	1
15	Объёмная анимация ( просмотр мультфильмов)	1

16	Кукольная анимация ( просмотр мультфильмов)	1
17	Компьютерная анимация( просмотр отрывков)	1
18	2D векторная анимация( просмотр мультфильмов)	1
19	3D анимация( просмотр мультфильмов)	1
20	Как можно самому снять мультфильм.	1
<b>Тема: «Создание рисунков»</b>		
21	Компьютерная графика.	1
22	Виды графических изображений	1
23	Примеры графических редакторов.	1
24	Графических редактор «Paint»	1
25	Панель инструментов графического редактора.	1
26	Работа с карандашом	1
27	Работа с кистями	1
28	Работа с распылителями	1
29	Работа с ластиком	1
30	Работа с шириной линий	1
31	Работа с готовыми фигурами	1
32	Работа с заливками	1
33	Создание рамок	1
34	Создание надписей	1
35	Проверка и правка текста	1
36	Работа с размерами и начертание шрифта.	1
37	Масштабирование	1
38	Работа с пипеткой	1

39	Работа с размерами рисунка	1
40	Ознакомление пикселями экранных изображений. Дюймы или сантиметры. Подготовка для печати изображений.	1
41	Работа с черно-белой или цветной палитрой	1
42	Выбор фрагмента изображения.	1
43	Метод перетаскивания	1
44	Использование команд	1
45	Сохранение рисунка	1
46	Создаём рисунки на свободную тему	1
47	Создания рисунка «Море». Обсуждение проекта. Проработка сюжета.	1
48	Рисуем пляж	1
49	Рисуем пальмы	1
50	Рисуем киоск с мороженым	1
51	Рисуем волны	1
52	Рисуем отблески волн	1
53	Рисуем корабли	1
54	Рисуем чайк	1
55	Рисуем солнце	1
56	Рисуем облака	1
57	Рисуем морскую звезду	1
58	Делаем подборку рисунков прозрачными и сохраняем.	1
<b>Тема Создание движущих изображений в программе Microsoft PowerPoint</b>		
59	Ознакомление с программой PowerPoint	1
60	Создание фона	1

61	Выбор фигур (объектов, рисунков с прозрачным фоном )	1
62	Заливка фигур (покраска) Добавление фигур. Добавление текста.	1
63	Передвижение фигуры	1
64	Настройка звукового сопровождения	1
65	Подгонка длительности кадров	1
66	Перевод в видеоформат	1
67	<b>Анимация «Космос».</b> Обсуждение проекта.	1
68	Слайд 1 Выбор фона. Создаём звезды, планеты, луну Передвижение фигур	1
69	Слайд 2 Создаём летательный аппарат Передвижение фигуры	1
70	Слайд 3 Создаём космонавта, инопланетян. Передвижение фигур Добавление фраз.	1
71	Слайд 4,5,6,7 Передвижение фигур Добавление фраз.	1
72	Монтаж. Наложением эффектов анимации. Длительности кадров.	1
73	Настройка звукового сопровождения	1
74	Перевод в видеоформат	1
75	<b>Анимация «Дорога».</b> Обсуждение проекта.	1
76	Слайд 1 Выбор фона. Поле проезжая часть. Деревья, кустарники. Передвижение фигур	1
77	Слайд 2 Создаём автомобили (используя машины игры «мастерская авто») Передвижение фигуры	1
78	Слайд 3 Создаём прохожих (используя героев игр «одевалок») Передвижение фигур Добавление фраз.	1
79	Слайд 4,5,6,7 Передвижение фигур Добавление фраз.	1
80	Монтаж. Наложением эффектов анимации. Длительности кадров.	1
81	Настройка звукового сопровождения	1
82	Перевод в видеоформат	1
83	Просмотр обсуждение работ индивидуальных проектов - мультфильмов.	1

<b>Тема Создание мультфильмов в программе «Конструктор»</b>		
84	Ознакомление с программой конструктор «Незнайка на луне»	1
85	Разработка сценария.	1
86	Выбор фонов и установка	1
87	Выбор реквизита и расстановка декораций	1
88	Выбор актёра№ 1 Коллекция действий актёра	1
89	Выбор актёра№ 2 Коллекция действий актёра	1
90	Выбор актёра№ 3 Коллекция действий актёра	1
91	Выбор актёра№ 4 Коллекция действий актёра	1
92	Выбор актёра№ 5 Коллекция действий актёра	1
93	Анимация актёра№1 Смена действия актёра.	1
94	Анимация актёра№2 Смена действия актёра.	1
95	Анимация актёра№3 Смена действия актёра.	1
96	Анимация актёра№4 Смена действия актёра.	1
97	Анимация актёра№5 Смена действия актёра.	1
98	Одновременное действие актёров1-100 кадр	1
99	Одновременное действие актёров 100-200 кадр	1
100	Одновременное действие актёров 200-300 кадр	1
101	Одновременное действие актёров 300-400 кадр	1
102	Одновременное действие актёров 400-500 кадр	1
103	Одновременное действие актёров 500-600 кадр	1
104	Одновременное действие актёров 600-700 кадр	1
105	Одновременное действие актёров 700-800 кадр	1
106	Одновременное действие актёров 800-900 кадр	1

107	Одновременное действие актеров 900-1000 кадр	1
108	Выбор звука и музыкального сопровождения 1-200 кадр	1
109	Выбор звука и музыкального сопровождения 200-400 кадр	1
110	Выбор звука и музыкального сопровождения 400-600 кадр	1
111	Выбор звука и музыкального сопровождения 600-800 кадр	1
112	Выбор звука и музыкального сопровождения 800-1000 кадр	1
113	Работа с текстом. Анимация текста.	1
114	Ознакомление с программой конструктор <b>«Бременские музыканты»</b>	1
115	Разработка сценария.	1
116	Выбор фонов и установка	1
117	Выбор реквизита и расстановка декораций	1
118	Выбор актёра№ 1 Коллекция действий актёра	1
119	Выбор актёра№ 2 Коллекция действий актёра	1
120	Выбор актёра№ 3 Коллекция действий актёра	1
121	Выбор актёра№ 4 Коллекция действий актёра	1
122	Выбор актёра№ 5 Коллекция действий актёра	1
123	Анимация актёра№1 Смена действия актёра.	1
124	Анимация актёра№2 Смена действия актёра.	1
125	Анимация актёра№3 Смена действия актёра.	1
126	Анимация актёра№4 Смена действия актёра.	1
127	Анимация актёра№5 Смена действия актёра.	1
128	Одновременное действие актеров1-100 кадр	1
129	Одновременное действие актеров 100-200 кадр	1
130	Одновременное действие актеров 200-300 кадр	1



131	Одновременное действие актеров 300-400 кадр	1
132	Одновременное действие актеров 400-500 кадр	1
133	Одновременное действие актеров 500-600 кадр	1
134	Одновременное действие актеров 600-700 кадр	1
135	Одновременное действие актеров 700-800 кадр	1
136	Одновременное действие актеров 800-900 кадр	1
137	Одновременное действие актеров 900-1000 кадр	1
138	Выбор звука и музыкального сопровождения 1-200 кадр	1
139	Выбор звука и музыкального сопровождения 200-400 кадр	1
140	Выбор звука и музыкального сопровождения 400-600 кадр	1
141	Выбор звука и музыкального сопровождения 600-800 кадр	1
142	Выбор звука и музыкального сопровождения 800-1000 кадр	1
143	Работа с текстом. Анимация текста.	1
144	Просмотр готовых работ. Обсуждение готовых работ, размещение в информационной среде.	1

- календарно-тематическое планирование является обязательным приложением к программе и оформляется в виде таблицы.

**2 год обучения**

№	Тема занятия	Количество часов
<b>Вводное занятие</b>		
1	Вводное занятие. Техника безопасности и организация рабочего места.	1
<b>Тема «Натурная мультипликация»</b>		
2	Обсуждение темы проекта. Проработка сюжета.	1
3	Составление плана.	1
4	Составление рассказа.	1
5	Составление видеоряда.	1
6	Проработка образов	1
7	Изготовление персонажа № 1.	1
8	Изготовление персонажа № 2.	1
9	Изготовление персонажа № 3.	1
10	Изготовление персонажа № 4.	1
11	Изготовление персонажа № 5.	1
12	Изготовление декорации № 1	1
13	Изготовление декорации № 2	1
14	Изготовление декорации № 3	1
15	Изготовление декорации № 4	1

16	Изготовление декорации № 5	1
17	Изготовление декорации № 6	1
18	Изготовление декорации № 7	1
19	Изготовление декорации № 8	1
20	Изготовление декорации № 9	1
21	Изготовление декорации № 10	1
22	Подбор освещения, угла наклона светильников по отношению к освещаемой зоне	1
23	Подбор освещения. Горизонтальный. Задний.	1
24	Подбор освещения. Боковой. Верхний.	1
25	Подбор освещения. Рамповый. Верхний передний. Диагональный.	1
26	Компоновка кадров.	1
27	Фазы поворота персонажа № 1	1
28	Фазы поворота персонажа № 2	1
29	Фазы поворота персонажа № 3	1
30	Фазы поворота персонажа № 4	1
31	Фазы поворота персонажа № 5	1
32	Организация фиксации персонажа № 1	1
33	Организация фиксации персонажа № 2	1
34	Организация фиксации персонажа № 3	1
35	Организация фиксации персонажа № 4	1
36	Организация фиксации персонажа № 5	1
37	Организация фиксации декораций	1
38	Выбор точек съёмки и ракурсов	1

39	Составление таблицы включающей параметры каждого кадра (план, свет, содержание, реквизиты, длительность, ракурс, звук и т.д. )	1
40	Составление таблицы параметров для 1-20 кадр	1
41	Составление таблицы параметров для 20-40 кадр	1
42	Составление таблицы параметров для 40-60 кадр	1
43	Составление таблицы параметров для 60-80 кадр	1
44	Составление таблицы параметров для 80-100 кадр	1
45	Процесс съемки. Фазы движения.	1
46	Съемка 1-10 кадр	1
47	Съемка 10-20 кадр	1
48	Съемка 20-30 кадр	1
49	Съемка 30-40 кадр	1
50	Съемка 40-50 кадр	1
51	Съемка 50-60 кадр	1
52	Съемка 60-70 кадр	1
53	Съемка 70-80 кадр	1
54	Съемка 80-90 кадр	1
55	Съемка 90-100 кадр	1
56	Обсуждение фотографий с художественной и смысловой точек зрения, создание коллекции фотографий к проекту.	1
57	Монтаж фото материалов по сценарному плану. Формирование фильма из последовательности кадров в программе <b>«Киностудия»</b>	1
58	<b>«Киностудия»</b> Структура программы	1
59	<b>«Киностудия»</b> Добавление контента для работы. Загрузка фотографий и видео	1
60	<b>«Киностудия»</b> Средства для работы с видео. Визуальные эффекты.	1

61	«Киностудия» Нарезка	1
62	«Киностудия» Работа со звуком. Звуковой микшер Пропорции	1
63	«Киностудия». Автофильм	1
64	«Киностудия» Обработка фотографий	1
65	«Киностудия» Анимация.	1
66	«Киностудия» Работа с текстом	1
67	«Киностудия». Сохранение фильма. Форматы.	1
68	«Киностудия» Публикация фильма в интернете.	1
69	Монтаж 1-20 кадр	1
70	Монтаж 20-40 кадр	1
71	Монтаж 40-60 кадр	1
72	Монтаж 1-20 кадр	1
73	Монтаж 60-80 кадр	1
74	Монтаж 80-100 кадр	1
75	Обсуждение созданного видео ряда	1
76	Аудиозапись рассказа, соответствующего видеоряду с помощью программы « <b>Audacity</b> »	1
77	«Audacity» Интерфейс	1
78	«Audacity» Запись звука	1
79	«Audacity» Захват звука	1
80	«Audacity» Звуковая дорожка	1
81	«Audacity» Обрезка треков	1
82	«Audacity» Склейка треков	1
83	«Audacity» Микширование	1

84	«Audacity» Удаление шума	1
85	«Audacity» Сохранение.	1
86	«Audacity» Экспорт	1
87	Аудиозапись для 1-20 кадра	1
88	Аудиозапись для 20-40 кадра	1
89	Аудиозапись для 40-60 кадра	1
90	Аудиозапись для 60-80 кадра	1
91	Аудиозапись для 80-100 кадра	1
92	Обсуждение созданного аудио ряда	1
93	Поиск и создание звукового и шумового сопровождения.	1
94	Звуковое и шумовое сопровождение 1-20 кадр	1
95	Звуковое и шумовое сопровождение 20-40 кадр	1
96	Звуковое и шумовое сопровождение 40-60 кадр	1
97	Звуковое и шумовое сопровождение 60-80 кадр	1
98	Звуковое и шумовое сопровождение 80-100 кадр	1
99	Обсуждение звукового и шумового сопровождения	1
100	Создание заставок и титров для 1-20 кадра	1
101	Создание заставок и титров для 20-40 кадра	1
102	Создание заставок и титров для 40-60 кадра	1
103	Создание заставок и титров для 60-80 кадра	1
104	Создание заставок и титров для 80-100 кадр	1
105	Обсуждение заставок и титров сделанных к видео ряду. Сохранение мультфильма	1
106	Просмотр готовых работ. Обсуждение готовых работ, размещение в информационной среде.	1

<b>Тема: «Пластилиновая мультипликация»</b>		
107	Техника безопасности.	1
108	История пластилиновой анимации.	1
109	Секреты пластилиновой анимации.	1
110	Обсуждение и поиск темы для сюжета.	1
111	Знакомство с материалом, просмотр анимационных роликов.	1
112	Просмотр видео материала. Основные техники анимации.	1
113	Просмотр видео материала. Значение музыки в анимации.	1
114	Просмотр видео материала. Основы композиции, основы анатомии людей, животных.	1
115	Просмотр видео материала. Лепка на плоскости.	1
116	Просмотр видео материала. Лепка объемных персонажей.	1
117	Написание сценария. 1-100 кадр	1
118	Написание сценария. 100-200 кадр	1
119	Написание сценария. 200-300 кадр	1
120	Написание сценария. 300-400 кадр	1
121	Написание сценария. 400-500 кадр	1
122	Разбивка и рисование (схема) сцен.1-100 кадр	1
123	Разбивка и рисование (схема) сцен.100-200 кадр	1
124	Разбивка и рисование (схема) сцен.200-300 кадр	1
125	Разбивка и рисование (схема) сцен.300-400 кадр	1
126	Разбивка и рисование (схема) сцен.400-500 кадр	1
127	Создание эскизов (рисунки) героев 1-100 кадр	1
128	Создание эскизов (рисунки) героев 100-200 кадр	1
129	Создание эскизов (рисунки) героев 200-300 кадр	1

130	Создание эскизов (рисунки) героев 300-400 кадр	1
131	Создание эскизов (рисунки) героев 400-500 кадр	1
132	Создание декораций. (каркасов) 1-100 кадр	1
133	Создание декораций. (каркасов) 100-200 кадр	1
134	Создание декораций. (каркасов) 200-300 кадр	1
135	Создание декораций. (каркасов) 300-400 кадр	1
136	Создание декораций. (каркасов) 400-500 кадр	1
137	Лепка декораций 1-50 кадр	1
138	Лепка декораций 50-100 кадр	1
139	Лепка декораций 100-150 кадр	1
140	Лепка декораций 150-200 кадр	1
141	Лепка декораций 200-250 кадр	1
142	Лепка декораций 250-300 кадр	1
143	Лепка декораций 300-350 кадр	1
144	Лепка декораций 350-400 кадр	1
145	Лепка декораций 400-450 кадр	1
146	Лепка декораций 450-500 кадр	1
147	Лепка героев №1	1
148	Лепка героев №2	1
149	Лепка героев №3	1
150	Лепка героев №4	1
151	Лепка героев №5	1
152	Лепка героев №6	1
153	Лепка героев №7	1



154	Лепка героев №8	1
155	Поэтапная съемка сцен. Просмотр материала 1-20кадр	1
156	Поэтапная съемка сцен. Просмотр материала 20-40 кадр	1
157	Поэтапная съемка сцен. Просмотр материала 40-60 кадр	1
158	Поэтапная съемка сцен. Просмотр материала 60-80 кадр	1
159	Поэтапная съемка сцен. Просмотр материала 80-100 кадр	1
160	Поэтапная съемка сцен. Просмотр материала 100-120 кадр	1
161	Поэтапная съемка сцен. Просмотр материала 120-140 кадр	1
162	Поэтапная съемка сцен. Просмотр материала 140-160 кадр	1
163	Поэтапная съемка сцен. Просмотр материала 160-180 кадр	1
164	Поэтапная съемка сцен. Просмотр материала 180-200 кадр	1
165	Поэтапная съемка сцен. Просмотр материала 200-220 кадр	1
166	Поэтапная съемка сцен. Просмотр материала 220-240 кадр	1
167	Поэтапная съемка сцен. Просмотр материала 240-260 кадр	1
168	Поэтапная съемка сцен. Просмотр материала 260-280 кадр	1
169	Поэтапная съемка сцен. Просмотр материала 280-300 кадр	1
170	Поэтапная съемка сцен. Просмотр материала 300-320 кадр	1
171	Поэтапная съемка сцен. Просмотр материала 320-340 кадр	1
172	Поэтапная съемка сцен. Просмотр материала 340-360 кадр	1
173	Поэтапная съемка сцен. Просмотр материала 360-380 кадр	1
174	Поэтапная съемка сцен. Просмотр материала 380-400 кадр	1
175	Поэтапная съемка сцен. Просмотр материала 400-420 кадр	1
176	Поэтапная съемка сцен. Просмотр материала 420-440 кадр	1
177	Поэтапная съемка сцен. Просмотр материала 440-460 кадр	1

178	Поэтапная съемка сцен. Просмотр материала 460-480 кадр	1
179	Поэтапная съемка сцен. Просмотр материала 480-500 кадр	1
180	Монтаж 1-25 кадр (PowerPoint)	1
181	Монтаж 25-50 кадр	1
182	Монтаж 50-75 кадр	1
183	Монтаж 75-100 кадр	1
184	Монтаж 100-125 кадр	1
185	Монтаж 125-150 кадр	1
186	Монтаж 150-175 кадр	1
187	Монтаж 175-200 кадр	1
188	Монтаж 200-225 кадр	1
189	Монтаж 225-250 кадр	1
190	Монтаж 250-275 кадр	1
191	Монтаж 275-300 кадр	1
192	Монтаж 300-325 кадр	1
193	Монтаж 325-350 кадр	1
194	Монтаж 350-375 кадр	1
195	Монтаж 375-400 кадр	1
196	Монтаж 400-425 кадр	1
197	Монтаж 425-450 кадр	1
198	Монтаж 450-475 кадр	1
199	Монтаж 475-500 кадр	1
200	Озвучка 1-50 кадр	1
201	Озвучка 50-100 кадр	1

202	Озвучка 100-150 кадр	1
203	Озвучка 150-200 кадр	1
204	Озвучка 200-250 кадр	1
205	Озвучка 250-300 кадр	1
206	Озвучка 300-350 кадр	1
207	Озвучка 350-400 кадр	1
208	Озвучка 400-450 кадр	1
209	Озвучка 450-500 кадр	1
210	Создание титров 1-100 кадр	1
211	Создание титров 100-200 кадр	1
212	Создание титров 200-300 кадр	1
213	Создание титров 300-400 кадр	1
214	Создание титров 400-500 кадр	1
215	Сохранение мультфильма	1
216	Просмотр и обсуждение готовых работ, размещение в информационной среде.	1

- календарно-тематическое планирование является обязательным приложением к программе и оформляется в виде таблицы.

### 3 год обучения

№	Тема занятия	Количество часов
<b>Вводное занятие</b>		
1	Вводное занятие. Техника безопасности и организация рабочего места.	1
<b>Тема «Учимся создавать рисунки в песочном лотке, используя для проецирования Оверхед-проектор Рахилux 285».</b>		
2	Правила техники безопасности Знакомство детей с техникой рисования на песке	1
3	Как различные образы деревьев, кустов. Составление целостного образа из отдельных частей.	1
4	Создание образов различных деревьев, кустов.	1
5	Составление целостного образа из отдельных частей.	1
6	Рисование весенних цветов.	1
7	Рисование осенних цветов.	1
8	Составление цветочных композиций.	1
9	Рисование маленьких бабочек, используя разные приёмы рисования на песке.	1
10	Рисование больших бабочек разных форм, используя разные приёмы рисования на песке.	1
11	Составление композиций из бабочек.	1
12	Учимся моделировать старые виды транспорта путем дополнения деталями готовой формы	1

13	Учимся моделировать новые виды транспорта путем дополнения деталями готовой формы	1
14	Учимся моделировать необычные виды транспорта путем дополнения деталями готовой формы	1
15	Рисование портрета пап, братьев, дедушек.	1
16	Рисование друзей по представлению.	1
17	Упражнения для развития мелкой моторики	1
18	Рисование звезд и комет	1
19	Рисование планет, космических кораблей	1
20	Рисование тарелок, инопланетян.	1
21	Рисование морских пейзажей	1
22	Рисование морских обитателей, рыб.	1
23	Учимся договариваться и планировать коллективную работу. Коллективная работа «Морское дно».	1
24	Рисование хрустальных снежинок, морозных узоров.	1
25	Превращение изображения человека в изображение снеговика.	1
26	Превращение осеннего пейзажа в зимний	1
<b>Тема «Создание анимации и мультфильмов из песочных рисунков».</b>		
27	Обсуждение и поиск темы для сюжета.	1
28	Написание сценария.	1
29	Разбивка сцен.	1
30	Рисование (схем)	1
31	Создание эскиза (рисунок) герой №1	1
32	Создание эскиза (рисунок) герой №2	1
33	Создание эскиза (рисунок) герой №3	1

34	Создание эскиза (рисунок) герой №4	1
35	Создание эскиза (рисунок) герой №5	1
36	Создание эскиза (рисунок) герой №6	1
37	Создание эскиза (рисунок) герой №7	1
38	Создание эскиза (рисунок) герой №8	1
39	Создание эскиза (рисунок) герой №9	1
40	Создание эскиза (рисунок) герой №10	1
41	Как рисуются кадры поэтапных сцен.	1
42	Рисование кадров 1-5 кадр Поэтапная съемка сцен. Просмотр материала	1
43	Рисование кадров 5-10 кадр Поэтапная съемка сцен. Просмотр материала	1
44	Рисование кадров 10-15 кадр Поэтапная съемка сцен. Просмотр материала	1
45	Рисование кадров 15-20 кадр Поэтапная съемка сцен. Просмотр материала	1
46	Рисование кадров 20-25 кадр Поэтапная съемка сцен. Просмотр материала	1
47	Рисование кадров 25-30 кадр Поэтапная съемка сцен. Просмотр материала	1
48	Рисование кадров 30-35 кадр Поэтапная съемка сцен. Просмотр материала	1
49	Рисование кадров 35-40 кадр Поэтапная съемка сцен. Просмотр материала	1
50	Рисование кадров 40-45 кадр Поэтапная съемка сцен. Просмотр материала	1
51	Рисование кадров 45-50 кадр Поэтапная съемка сцен. Просмотр материала	1
52	Рисование кадров 50-55 кадр Поэтапная съемка сцен. Просмотр материала	1
53	Рисование кадров 55-60 кадр Поэтапная съемка сцен. Просмотр материала	1
54	Рисование кадров 60-65 кадр Поэтапная съемка сцен. Просмотр материала	1
55	Рисование кадров 65-70 кадр Поэтапная съемка сцен. Просмотр материала	1

56	Рисование кадров 70-75 кадр Поэтапная съемка сцен. Просмотр материала	1
57	Рисование кадров 75-80 кадр Поэтапная съемка сцен. Просмотр материала	1
58	Рисование кадров 80-85 кадр Поэтапная съемка сцен. Просмотр материала	1
59	Рисование кадров 85-90 кадр Поэтапная съемка сцен. Просмотр материала	1
60	Рисование кадров 90-95 кадр Поэтапная съемка сцен. Просмотр материала	1
61	Рисование кадров 95-100 кадр Поэтапная съемка сцен. Просмотр материала	1
62	Редактирование кадров 1-5 кадр	1
63	Редактирование кадров 5-10 кадр	1
64	Редактирование кадров 10-15 кадр	1
65	Редактирование кадров 15-20 кадр	1
66	Редактирование кадров 20-25 кадр	1
67	Редактирование кадров 25-30 кадр	1
68	Редактирование кадров 30-35 кадр	1
69	Редактирование кадров 35-40 кадр	1
70	Редактирование кадров 40-45 кадр	1
71	Редактирование кадров 45-50 кадр	1
72	Редактирование кадров 50-55 кадр	1
73	Редактирование кадров 55-60 кадр	1
74	Редактирование кадров 60-65 кадр	1
75	Редактирование кадров 65-70 кадр	1
76	Редактирование кадров 70-75 кадр	1
77	Редактирование кадров 75-80 кадр	1
78	Редактирование кадров 80-85 кадр	1

79	Редактирование кадров 85-90 кадр	1
80	Редактирование кадров 90-95 кадр	1
81	Редактирование кадров 95-100 кадр	1
82	Монтаж 1-5 кадр	1
83	Монтаж 5-10 кадр	1
84	Монтаж 10-15 кадр	1
85	Монтаж 15-20 кадр	1
86	Монтаж 20-25 кадр	1
87	Монтаж 25-30 кадр	1
88	Монтаж 30-35 кадр	1
89	Монтаж 35-40 кадр	1
90	Монтаж 40-45 кадр	1
91	Монтаж 45-50 кадр	1
92	Монтаж 50-55 кадр	1
93	Монтаж 55-60 кадр	1
94	Монтаж 60-65 кадр	1
95	Монтаж 65-70 кадр	1
96	Монтаж 70-75 кадр	1
97	Монтаж 75-80 кадр	1
98	Монтаж 80-85 кадр	1
99	Монтаж 85-90 кадр	1
100	Монтаж 90-95 кадр	1
101	Монтаж 95-100 кадр	1
102	Озвучка 1-25 кадр	1



103	Озвучка 25-50 кадр	1
104	Озвучка 50-75 кадр	1
105	Озвучка 75-100 кадр	1
106	Сохранение анимации	1
107	Просмотр готовых работ, размещение в информационной среде.	1
108	Обсуждение готовых работ, размещение в информационной среде.	1
<b>Тема «Работа с программой Pivot Stickfigure Animator»</b>		
109	Знакомство с интерфейсом программы. <i>переводиться (Ручка Оси рисунок аниматор)</i>	1
110	Сценарий.	1
111	Части сценария	1
112	Создание эскиза мульт-героя.	1
113	Герой в мультипликации.	1
114	Разработка авторских героев	1
115	Разработка сценария.	1
116	Разработка музыкального оформления.	1
117	Разработка шумового оформления.	1
118	Что такое раскадровка? Раскадровка	1
119	Раскадровка 1-100 кадр	1
120	Раскадровка 100-200 кадр	1
121	Раскадровка 200-300 кадр	1
122	Раскадровка 300-400 кадр	1
123	Раскадровка 400-500 кадр	1
124	Раскадровка 500-600 кадр	1

125	Раскадровка 600-700 кадр	1
126	Раскадровка 700-800 кадр	1
127	Раскадровка 800-900 кадр	1
128	Раскадровка 900-1000 кадр	1
129	Рисуем фон №1 к мультфильму	1
130	Рисуем фон №2 к мультфильму	1
131	Рисуем фон №3 к мультфильму	1
132	Рисуем фон №4 к мультфильму	1
133	Рисуем фон №5 к мультфильму	1
134	Рисуем героя №1 к мультфильму	1
135	Рисуем героя №2 к мультфильму	1
136	Рисуем героя №4 к мультфильму	1
137	Рисуем героя №5 к мультфильму	1
138	Рисуем героя №6 к мультфильму	1
139	Знакомство с техникой мультипликационной перекладки	1
140	Знакомство с техникой перекладки Pivot Stickfigure Animator	1
141	Создаем героя №1 Положение «фас»	1
142	Создаем героя №2 Положение «фас»	1
143	Создаем героя №3 Положение «фас»	1
144	Создаем героя №1 Положение «Профиль»	1
145	Создаем героя №2 Положение «Профиль»	1
146	Создаем героя №3 Положение «Профиль»	1
147	Создаем дальний план героев используя инструменты трансформации	1

148	Создаем общий план героев используя инструменты трансформации	1
149	Создаем 1 средний план героев используя инструменты трансформации	1
150	Создаем 2 средний план героев используя инструменты трансформации	1
151	Создаем детальный план героев используя инструменты трансформации	1
152	Создаем крупный план героев используя инструменты трансформации	1
153	Выстраивание сцен сюжета с техникой мультипликационной перекладки	1
154	Выстраивание 1 сцены	1
155	Выстраивание 2 сцены	1
156	Выстраивание 3 сцены	1
157	Выстраивание 4 сцены	1
158	Выстраивание 5 сцены	1
159	Выстраивание 6 сцены	1
160	Выстраивание 7 сцены	1
161	Выстраивание 8 сцены	1
162	Выстраивание 9 сцены	1
163	Выстраивание 10 сцены	1
164	Работа с текстом	1
165	Сохранение мультфильма	1
166	Просмотр готовых работ	1
167	Обсуждение готовых работ.	1
<b>Тема «Построение работы с программой Pivot Stickfigure Animator с загрузкой сегментов персонажа, предметов и фонов » Обрезка на сегменты объекты, рисунки, с помощью программы PhotoScissors</b>		
168	Разработка сценария.	1

169	Разработка авторских героев	1
170	Разработка авторских героя № 1	1
171	Разработка авторских героя № 2	1
172	Разработка авторских героя № 3	1
173	Разработка авторских героя № 4	1
174	Разработка авторских героя № 5	1
175	Раскадровка 1-200 кадр	1
176	Раскадровка 200-400 кадр	1
177	Раскадровка 400-600 кадр	1
178	Раскадровка 600-800 кадр	1
179	Раскадровка 800-1000 кадр	1
180	Сбор материала для мультипликации с различных источников ( <i>авторское фото</i> )	1
181	Сбор материала для мультипликации с различных источников ( <i>интернет.</i> )	1
182	Сбор материала для мультипликации с различных источников ( <i>графические программы.</i> )	1
183	Сбор материала для мультипликации с различных источников ( <i>компьютерные игры.</i> )	1
184	Знакомство с программой PhotoScissors <i>переводиться (Фото Ножницы)</i>	1
185	Обрезка на сегменты объекты, рисунка №1, с помощью программы Photo Scissors	1
186	Обрезка на сегменты объекты, рисунка №2, с помощью программы Photo Scissors	1
187	Обрезка на сегменты объекты, рисунка №3, с помощью программы Photo Scissors	1
188	Обрезка на сегменты объекты, рисунка №4, с помощью программы Photo Scissors	1
189	Обрезка на сегменты объекты, рисунка №5, с помощью программы Photo Scissors	1
190	Обрезка на сегменты объекты, рисунка №6, с помощью программы Photo Scissors	1

191	Обрезка на сегменты объекты, рисунка №7, с помощью программы Photo Scissors	1
192	Редактирование и анимация персонажа( <i>конечностей, суставов</i> ).№1	1
193	Редактирование и анимация персонажа( <i>конечностей, суставов</i> ).№2	1
194	Редактирование и анимация персонажа( <i>конечностей, суставов</i> ).№3	1
195	Редактирование и анимация персонажа( <i>конечностей, суставов</i> ).№4	1
196	Редактирование и анимация персонажа( <i>конечностей, суставов</i> ).№5	1
197	Редактирование и анимация объекта №1	1
198	Редактирование и анимация объекта №2	1
199	Редактирование и анимация объекта №3	1
200	Редактирование и анимация объекта №4	1
201	Редактирование и анимация объекта №5	1
202	Редактирование и анимация объекта №6	1
203	Редактирование и анимация объекта №7	1
204	Редактирование и анимация объекта №8	1
205	Редактирование и анимация объекта №9	1
206	Редактирование и анимация объекта №10	1
207	Редактирование и анимация фона №1	1
208	Редактирование и анимация фона №2	1
209	Редактирование и анимация фона №3	1
210	Редактирование и анимация фона №4	1
211	Редактирование и анимация фона №5	1
212	Редактирование и анимация фона №6	1
213	Редактирование и анимация фона №7	1

214	Сохранение мультфильма	1
215	Просмотр готовых работ, размещение в информационной среде.	1
216	Обсуждение готовых работ, размещение в информационной среде.	1

- календарно-тематическое планирование является обязательным приложением к программе и оформляется в виде таблицы.

**4 год обучения**

№	Тема занятия	Количество часов
<b>Вводное занятие</b>		
1	Вводное занятие. Техника безопасности и организация рабочего места.	1
<b>Тема: «Кукольная мультипликация»</b>		
2	Обсуждение темы проекта. Проработка сюжета.	1
3	Составление плана.	1
4	Составление рассказа.	1
5	Составление видеоряда.	1
6	Проработка образов	1
7	Роль персонажа № 1.	1
8	Роль персонажа № 2.	1
9	Роль персонажа № 3.	1
10	Роль персонажа № 4.	1
11	Роль персонажа № 5.	1
12	Создание декорации № 1	1
13	Создание декорации № 2	1
14	Создание декорации № 3	1
15	Создание декорации № 4	1

16	Создание декорации № 5	1
17	Создание декорации № 6	1
18	Создание декорации № 7	1
19	Создание декорации № 8	1
20	Создание декорации № 9	1
21	Создание декорации № 10	1
22	Подбор освещения, угла наклона светильников по отношению к освещаемой зоне	1
23	Подбор освещения. Горизонтальный. Задний.	1
24	Подбор освещения. Боковой. Верхний.	1
25	Подбор освещения. Рамповый. Верхний передний. Диагональный.	1
26	Компоновка кадров.	1
27	Фазы поворота персонажа № 1	1
28	Фазы поворота персонажа № 2	1
29	Фазы поворота персонажа № 3	1
30	Фазы поворота персонажа № 4	1
31	Фазы поворота персонажа № 5	1
32	Организация фиксации персонажа № 1	1
33	Организация фиксации персонажа № 2	1
34	Организация фиксации персонажа № 3	1
35	Организация фиксации персонажа № 4	1
36	Организация фиксации персонажа № 5	1
37	Организация фиксации декораций	1
38	Выбор точек съёмки и ракурсов	1



39	Составление таблицы, включающей параметры каждого кадра (план, свет, содержание, реквизиты, длительность, ракурс, звук и т.д.)	1
40	Составление таблицы параметров для 1-20 кадр	1
41	Составление таблицы параметров для 20-40 кадр	1
42	Составление таблицы параметров для 40-60 кадр	1
43	Составление таблицы параметров для 60-80 кадр	1
44	Составление таблицы параметров для 80-100 кадр	1
45	Процесс съемки. Фазы движения.	1
46	Съемка 1-10 кадр	1
47	Съемка 10-20 кадр	1
48	Съемка 20-30 кадр	1
49	Съемка 30-40 кадр	1
50	Съемка 40-50 кадр	1
51	Съемка 50-60 кадр	1
52	Съемка 60-70 кадр	1
53	Съемка 70-80 кадр	1
54	Съемка 80-90 кадр	1
55	Съемка 90-100 кадр	1
56	Обсуждение фотографий с художественной и смысловой точек зрения, создание коллекции фотографий к проекту.	1
57	Монтаж фото материалов по сценарному плану. Формирование фильма из последовательности кадров в программе « <b>Киностудия</b> »	1
58	Монтаж 1-20 кадр	1
59	Монтаж 20-40 кадр	1
60	Монтаж 40-60 кадр	1

61	Монтаж 1-20 кадр	1
62	Монтаж 60-80 кадр	1
63	Монтаж 80-100 кадр	1
64	Обсуждение созданного видео ряда	1
65	Аудиозапись рассказа, соответствующего видеоряду с помощью программы « <b>Audacity</b> »	1
66	Аудиозапись для 1-20 кадра	1
67	Аудиозапись для 20-40 кадра	1
68	Аудиозапись для 40-60 кадра	1
69	Аудиозапись для 60-80 кадра	1
70	Аудиозапись для 80-100 кадра	1
71	Обсуждение созданного аудио ряда	1
72	Поиск и создание звукового и шумового сопровождения.	1
73	Звуковое и шумовое сопровождение 1-20 кадр	1
74	Звуковое и шумовое сопровождение 20-40 кадр	1
75	Звуковое и шумовое сопровождение 40-60 кадр	1
76	Звуковое и шумовое сопровождение 60-80 кадр	1
77	Звуковое и шумовое сопровождение 80-100 кадр	1
78	Обсуждение звукового и шумового сопровождения	1
79	Создание заставок и титров для 1-20 кадра	1
80	Создание заставок и титров для 20-40 кадра	1
81	Создание заставок и титров для 40-60 кадра	1
82	Создание заставок и титров для 60-80 кадра	1
83	Создание заставок и титров для 80-100 кадр	1
84	Сохранение мультфильма. Обсуждение заставок и титров	1

	сделанных к видео ряду.	
85	Просмотр готовых работ. Обсуждение готовых работ, размещение в информационной среде.	1
86	Обсуждение звукового и шумового сопровождения	1
87	Создание заставок и титров для 1-20 кадра	1
88	Создание заставок и титров для 20-40 кадра	1
89	Создание заставок и титров для 40-60 кадра	1
90	Создание заставок и титров для 60-80 кадра	1
91	Создание заставок и титров для 80-100 кадр	1
92	Обсуждение заставок и титров сделанных к видео ряду. Сохранение мультфильма	1
93	Просмотр готовых работ. Обсуждение готовых работ, размещение в информационной среде.	1
<b>Тема Мультфильмы на «Мультстанке»</b>		
94	Обсуждение темы проекта. Проработка сюжета.	1
95	Составление плана.	1
96	Составление рассказа.	1
97	Составление видеоряда.	1
98	Проработка образов ( <i>из вырезанной бумаги, из пластилина, из мелких деталей и т. д.</i> )	1
99	Изготовление персонажа № 1.	1
100	Изготовление персонажа № 2.	1
101	Изготовление персонажа № 3.	1
102	Изготовление персонажа № 4.	1
103	Изготовление персонажа № 5.	1
104	Фазы поворота персонажа № 1	1
105	Фазы поворота персонажа № 2	1

106	Фазы поворота персонажа № 3	1
107	Фазы поворота персонажа № 4	1
108	Фазы поворота персонажа № 5	1
109	Создание декорации № 1	1
110	Создание декорации № 2	1
111	Создание декорации № 3	1
112	Создание декорации № 4	1
113	Создание декорации № 5	1
114	Создание декорации № 6	1
115	Создание декорации № 7	1
116	Создание декорации № 8	1
117	Создание декорации № 9	1
118	Создание декорации № 10	1
119	Компоновка кадров. Распределение декораций и персонажей по уровням ( <i>верхнем, нижнем, на фоне</i> )	1
120	Организация фиксации персонажа	1
121	Составление таблицы параметров для 1-20 кадр	1
122	Составление таблицы параметров для 20-40 кадр	1
123	Составление таблицы параметров для 40-60 кадр	1
124	Составление таблицы параметров для 60-80 кадр	1
125	Составление таблицы параметров для 80-100 кадр	1
126	Выбор точек съёмки и ракурсов	1
127	Обсуждение процесса съёмки. Фазы движения.	1
128	Съёмка 1-10 кадр Организация фиксации и компоновка персонажей	1

129	Съемка 10-20 кадр Организация фиксации и компоновка персонажей	1
130	Съемка 20-30 кадр Организация фиксации и компоновка персонажей	1
131	Съемка 30-40 кадр Организация фиксации и компоновка персонажей	1
132	Съемка 40-50 кадр Организация фиксации и компоновка персонажей	1
133	Съемка 50-60 кадр Организация фиксации и компоновка персонажей	1
134	Съемка 60-70 кадр Организация фиксации и компоновка персонажей	1
135	Съемка 70-80 кадр Организация фиксации и компоновка персонажей	1
136	Съемка 80-90 кадр Организация фиксации и компоновка персонажей	1
137	Съемка 90-100 кадр Организация фиксации и компоновка персонажей	1
138	Обсуждение фотографий с художественной и смысловой точек зрения, создание коллекции фотографий к проекту.	1
139	Монтаж фото материалов по сценарному плану. Формирование фильма из последовательности кадров в программе « <b>Киностудия</b> »	1
140	Монтаж 1-20 кадр	1
141	Монтаж 20-40 кадр	1
142	Монтаж 40-60 кадр	1
143	Монтаж 1-20 кадр	1
144	Монтаж 60-80 кадр	1
145	Монтаж 80-100 кадр	1
146	Обсуждение созданного видео ряда	1
147	Аудиозапись рассказа, соответствующего видеоряду с помощью программы « <b>Audacity</b> »	1
148	Аудиозапись для 1-20 кадра	1
149	Аудиозапись для 20-40 кадра	1
150	Аудиозапись для 40-60 кадра	1

151	Аудиозапись для 60-80 кадра	1
152	Аудиозапись для 80-100 кадра	1
153	Обсуждение созданного аудио ряда	1
154	Поиск и создание звукового и шумового сопровождения.	1
155	Звуковое и шумовое сопровождение 1-20 кадр	1
156	Звуковое и шумовое сопровождение 20-40 кадр	1
157	Звуковое и шумовое сопровождение 40-60 кадр	1
158	Звуковое и шумовое сопровождение 60-80 кадр	1
159	Звуковое и шумовое сопровождение 80-100 кадр	1
160	Обсуждение звукового и шумового сопровождения	1
161	Создание заставок и титров для 1-20 кадра	1
162	Создание заставок и титров для 20-40 кадра	1
163	Создание заставок и титров для 40-60 кадра	1
164	Создание заставок и титров для 60-80 кадра	1
165	Создание заставок и титров для 80-100 кадр	1
166	Обсуждение заставок и титров, сделанных к видео ряду. Сохранение мультфильма	1
167	Просмотр готовых работ. Обсуждение готовых работ, размещение в информационной среде.	1
<b>Тема Программа Scratch - визуальный язык программирования</b>		
168	Знакомство со Scratch	1
169	Управление несколькими объектами	1
170	Последовательное и одновременное выполнение	1
171	<i>Самостоятельная работа</i>	1
172	Интерактивность, условия и переменные	1

173	<i>Самостоятельная работа</i>	1
174	Случайные числа	1
175	<i>Самостоятельная работа</i>	1
176	Рисование в Scratch	1
177	<i>Самостоятельная работа</i>	1
178	Диалог с программой	1
179	<i>Самостоятельная работа</i>	1
180	Создание объектов и костюмов	1
181	<i>Самостоятельная работа</i>	1
182	Использование библиотеки объектов	1
183	<i>Самостоятельная работа</i>	1
184	Смена фона	1
185	<i>Самостоятельная работа</i>	1
186	Составление сценария анимации. <b>Анимация «Проезжая часть».</b>	1
187	Выбираем персонаж <i>(или создаём сами)</i>	1
188	Собираем из команд <i>(блоков)</i> фон <i>(пешеходный переход)</i> , для будущей анимации	1
189	Собираем из команд <i>(блоков)</i> декорацию <i>(светофор)</i> , для будущей анимации	1
190	Составляем команды для движения персонажа	1
191	Звуко – шумовое оформление анимации	1
192	Просмотры и редактирование анимации. Обсуждение о проделанной работе.	1
193	Анимация «Затерянные в космосе»	1
194	Обсуждение готовой работы. Индивидуальная корректировка.	1
195	Создаем анимационную игру «Кот и мышь»	1

196	Обсуждение готовой работы. Индивидуальная корректировка.	1
197	Создаем анимационную игру «Магический шар»	1
198	Обсуждение готовой работы. Индивидуальная корректировка.	1
199	Создаем анимационную игру «Пинг-понг»	1
200	Обсуждение готовой работы. Индивидуальная корректировка.	1
201	Создаем анимационную игру «Охота на ведьм»	1
202	Обсуждение готовой работы. Индивидуальная корректировка.	1
203	Создаем анимационную игру «Лабиринт»	1
204	Обсуждение готовой работы. Индивидуальная корректировка.	1
205	Создаем анимационную игру «Наглый краб»	1
206	Обсуждение готовой работы. Индивидуальная корректировка.	1
207	Создаем анимационную игру «Кот и пес»	1
208	Обсуждение готовой работы. Индивидуальная корректировка.	1
209	Создаем анимационную игру «Летучая мышь»	1
210	Обсуждение готовой работы. Индивидуальная корректировка.	1
211	Создаем анимационную игру «Змейка»	1
212	Обсуждение готовой работы. Индивидуальная корректировка.	1
213	Создаем анимационную игру «Ловец шариков»	1
214	Обсуждение готовой работы. Индивидуальная корректировка.	1
215	Просмотр готовых работ, размещение в информационной среде.	1
216	Обсуждение готовых работ, размещение в информационной среде.	1



## Перечень информационно-методического обеспечения

### *Печатные пособия:*

1. «Искусство рисования в PAINT» ,Москва 2021 год, «Учитель»
2. « Как нарисовать все, что вы узнали о мультяшках» ,Е.Мартинкевич 2021, « Попурри»

### *Цифровые ресурсы:*

1. <http://www.toondra.ru/>
2. <http://www.progimp.ru/>
3. <http://www.intuit.ru/>
4. [http://www.lostmarble.ru/help/art\\_cartoon/](http://www.lostmarble.ru/help/art_cartoon/)

### *Оборудование:*

1. Компьютерный класс
2. Цифровые камеры
3. Проектор
4. Планшеты
5. Набор для рисования и лепки.

## ЛИТЕРАТУРА

1. Анофриков П.И. Принцип работы детской студии мультипликации Учебное пособие. Детская киностудия «Поиск» / П.И. Ануфриков. - Новосибирск, 2018 г.
2. Велинский Д.В.. Технология. процесса. производства. мультфильмов в техниках перекладки. Методическое пособие.- Новосибирск, 2020 г.
3. Горичева В.С., Нагибина Сказку сделаем из глины, теста, снега, пластилина. – Ярославль, 2018г.
4. Дубова М.В. Организация проектной деятельности младших школьников/ М.: Палас, 2018.
5. Велинский Д.В.. Методическое пособие для начинающих мультипликаторов. Детская киностудия «Поиск» Новосибирск, 2018 г.
6. Красный Ю.Е. Мультфильм руками детей / Ю.Е. Красный, Л.И. Курдюкова. – Москва.,2020 г.
7. Леготина С.Н. Элективный курс «Мультимедийная презентация. Компьютерная графика. – Волгоград, ИТД «Корифей», 2019г.
8. Хоаким Чаварра, Ручная лепка. – М., 2018г.

Ресурсы Интернета:

1. Интернет- ресурс [wikipedia.org](http://wikipedia.org)
2. Мастер-класс для педагогов

"Создание мультфильмов вместе с детьми" (Фестиваль педагогических идей «открытый урок» <http://festival.1september.ru/articles/643088/>

3. Проект пластилиновый мультфильм  
<http://www.docme.ru/doc/272791/proekt-plastilinovyj-mul. tfil. m>

4. «Пластилиновый мультфильм» (Учитель для коллег и родителей)  
<http://uchitel39.ru/tvorchestvo/proekty/proekt-plastilinyj-multfilm>
5. Мини-проект «Пластилиновый мультфильм» (педагогический интернет – портал «О детстве» <http://www.o-detstve.ru/forchildren/researchproject/14924.html>)
6. Создаём мультик в редакторе презентаций  
<https://tvojkomp.ru/sozdaem-multik-v-prezentatsii/>
7. Как пользоваться программой AUDACITY  
<https://losst.ru/kak-polzovatsya-programmoj-audacity>
8. Анимация в 2019. Полный разбор (тренды с примерами)  
<https://videoinfographica.com/animation/>
9. Как пользоваться Paint 3D  
<https://comp-doma.ru/paint-3d.html>
10. Бесплатные уроки Scratch  
<https://brainbasket.org/ru/besplatnyie-uroki-scratch/>