

**МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ОСНОВНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ШКОЛА № 66 г.ТОМСКА**

Принято на заседании
Педагогического совета
Протокол №1
от "31" августа 2021г.



Утверждаю директор
А.А.Сотникова
Приказ № 112
от «01» сентября 2021г.

ПРОГРАММА
по дополнительному образованию
(кружок «Мультстудия «Радуга»)

Возраст обучающихся 7-13 лет
Срок реализации программы 1 год.

Разработчик программы:

учитель музыки Пегешева С.Ю.

г. Томск

2021г.

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

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

Реалии нашего времени: рост цифровых технологий, увеличение потока информации, доступность сетевых ресурсов предъявляют новые требования к воспитанию и развитию подрастающего поколения.

Современной эффективной технологией, которая способствует рациональной организации воспитательно-образовательного процесса, применению личностно-ориентированного подхода, активному использованию технических средств обучения, интеллектуальному развитию ребёнка и раскрытию его творческих способностей является анимационная технология. Мультипликация как вид детского творчества существует более двух десятков лет во многих странах мира. Различные фестивали, смотры, конкурсы по мультипликации проводятся на самых разных уровнях и вызывают большой интерес у людей разного возраста. Благодаря новым компьютерным технологиям это когда-то новое искусство стало одним из видов творчества, доступным для многих. Мультфильмы теперь с успехом делают и дети.

«Анимация», или, как мы чаще называем, «мультипликация» – необычайное искусство, объединяющее воедино самые разные виды творчества. В анимационном кино посредством слова, звука, изображения отображаются мысли и чувства творящего, которым может быть не только взрослый человек, но и ребёнок. Возможности проявления детского творчества (сочинительство, изобразительная и анимационная деятельность, техника звуковой речи) при использовании современных коммуникативно-информационных технологий приобретают новую форму своего отражения. Именно мультипликация помогает максимально сблизить интересы взрослого и ребенка, потому как создание фильма — это сложный, многоструктурный процесс, результат которого зависит от слаженности в работе всего детско-взрослого творческого коллектива.

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

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

Все дети любят смотреть мультфильмы. Мультфильмы помогают им узнавать мир, развивают воображение, пространственное мышление, логику, расширяют кругозор. Но дети не задумываются об этом. Они просто очень любят мультфильмы! Программа предоставляет возможность каждому обучающемуся освоить духовное наследие предыдущих поколений, узнать историю

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

Новизна программы заключается в следующем:

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

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

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

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

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

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

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

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

Задачи:

обучающие:

- познакомить обучающихся с основными видами мультипликации;
- научить создать перекладную рисованную, пластилиновую и кукольную анимацию и в этих техниках озвучить мультфильмы;
- научить различным видам анимационной деятельности с применением различных художественных материалов;
- познакомить обучающихся с основными технологиями создания мультфильмов, планированию общей работы, разработке и изготовлению марионеток, фонов и декораций, установке освещения, съёмке кадров, озвучиванию и сведению видео- и звукорядов;
- обучить компьютерным технологиям как основе научно-технического прогресса в мультипликации.

развивающие:

- развивать интерес к мультипликации и желание к самостоятельному творчеству;
- развивать художественно-эстетический вкус, фантазию, изобретательность, логическое мышление и пространственное воображение.

воспитательные:

- воспитывать лучшие качества личности: самостоятельность, ответственность, коллективизм и взаимопомощь, последовательность и упорство в достижении цели, самокритичность и т.д.
- содействовать профессиональному самоопределению обучающихся.

Адресат программы. Возраст детей, участвующих в реализации дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы составляет 9 - 12 лет.

Объём программы – 31 час.

Формы организации образовательного процесса. Форма занятий – фронтальные, индивидуальные, групповые.

Срок освоения дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы - 1 год.

Режим занятий Занятия проводятся 1 раз в неделю, количество детей в группе – от 5 человек.

Набор на обучение свободный, без предварительных вступительных испытаний.

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

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

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

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

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

Программа построена с учётом эмоциональной отзывчивости детей, любознательности и способности овладевать определёнными теоретическими знаниями в области мультипликации, практическими навыками в области изобразительного и декоративно-прикладного искусства и работы на компьютере и графическом планшете в программах: «Мультипликатор», «Киностудия», «Microsoft PowerPoint», «Movie Maker», «Paint»...

Основная форма работы в студии – практические занятия.

Практическая часть состоит из следующих разделов:

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

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

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

2. *Декоративно-прикладное творчество.*

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

3. Анимационный тайминг.

Раскадровка сюжета, анимационное действие и т.д.

4. Художественное оформление мультипликационного фильма.

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

Принципы отбора содержания. Весь период обучения содержит некоторые повторяющиеся разделы, содержание которых позволяет обучающимся постепенно совершенствовать мастерство, улучшать качество изготавливаемых мультфильмов.

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

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

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

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

- *Литературное творчество*: создают свой сюжет мультфильма, делают литературный сценарий и др.

- *Изобразительная деятельность*: выбирают наиболее выразительные сюжеты тематической композиции, проводят подготовительную работу (рисуют, лепят, клеят фоны и персонажей, мастерят, соединяют различные материалы, изготавливают декорации); знакомятся со спецификой различных материалов (пластилин, бумага, крупа, глина, песок и т.д.) и учатся работать с ними, создают свой персонаж, учатся различать цвета, смешивать краски и др.

- *Азбука звука*: развивают речевой аппарат, отбирают звуки, шумы, пишут звуковой диктант, учатся выражать эмоции, работать с микрофоном, звукоподражать, делают запись закадрового текста – озвучивание и др.

- *Киноведение*: учатся смотреть, постигать язык кино, анализировать изобразительно-выразительные средства, делают киноведческий анализ и т.д.

- *Азбука актерского мастерства*: учатся распознавать эмоции, анализируют эмоциональное состояние героев и т. д.

Анимация: работают с графическими планшетами, в программах, позволяющих совмещать несколько слоев, делают раскадровку сюжета, анимационное действие, рассчитывают движение по времени и в пространстве и т.д.

- *Основы режиссуры*: знакомятся с построением киносюжета, создают сюжеты на разные темы, учатся разъединять сюжет по эпизодам и собирать в одно целое, снимают свои этюды и мультфильмы и т.д.

- *Видеомонтаж*: делают компьютерное преобразование и художественное оформление мультипликационного фильма, его монтаж.

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

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

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

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

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

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

Наиболее эффективными методами работы по программе являются:

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

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

Выпускники студии мультипликации в результате прохождения программного материала по изучению основ художественной мультипликации *будут знать:*

- правила техники безопасности, требования к организации рабочего места;
- историю создания мультипликации, творчество великих мультипликаторов;
- виды мультипликации, хотя в условиях ограниченности времени и средств упор будет сделан лишь на перекладную анимацию и пластилин, как на самые доступные и быстрые техники с достаточно широкими возможностями;
- специальные термины и понятия в области киноискусства и в частности мультипликации, например, такие, как сценарий, режиссура, завязка, пик сюжета, развязка, главный акцент, крупный план, средний и задний планы, раскадровка, марионетка, фазы движения, начальные и конечные титры, озвучивание, сведение видеоряда и звукоряда, конвертация т.д.;

будут уметь:

- работать с графическим планшетом и ПК в программах: «Мультипликатор», «Microsoft PowerPoint», «Movie Maker», «Adobe Photoshop», «Paint».
- умело сочетать различные материалы для реализации творческого замысла, создавать марионетки персонажей, фоны и декорации;
- использовать цвет, как средство передачи настроения, различные по характеру линии для передачи наибольшей выразительности образа. Применять цветовой и тоновый контраст, контраст величин, контраст динамики и спокойствия;
- владеть средствами выразительности, узнают о фазах движения, научатся показывать эмоции и речь персонажей;
- работать с микрофоном, видеокамерой и с другими техническими средствами, научатся устанавливать необходимое освещение, снимать кадры, создавать титры и многое другое;
- смогут разрабатывать собственные сценарии и последовательно их воплощать в небольшие мультфильмы с помощью самых простых и доступных технических средств – вплоть до обычного фотоаппарата или даже мобильного телефона;
- активно применять информационные образовательные ресурсы в учебной деятельности и для решения различных жизненных ситуаций; *у них будут развиты:*

- образное мышление, воображение, творческая активность, фантазия;
- самостоятельность в создании творческого проекта;
- общеучебные умения и навыки, универсальные способы деятельности и ключевые компетенций;
- будут обладать следующими качествами:
- самостоятельное мышление, потребность в самообразовании и дальнейшем развитии профессиональных навыков и умений в области мультипликации;
- самокритичность в оценке своих творческих и профессиональных способностей;
- умение воспринимать прекрасное в жизни и в искусстве.

Механизм оценивания образовательных результатов:

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

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

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

Организационно-педагогические условия реализации программы заключаются в том, что вопросы гармоничного развития и творческой самореализации личности обучающихся находят свое разрешение в условиях анимационной студии. Открытие в себе неповторимой индивидуальности поможет ребенку реализовать себя в учёбе, творчестве, в общении с другими.

Прогнозируемые результаты

1. При разработке данной программы, ставятся следующие конечные цели:

1.1. У детей формируются социально-коммуникативные навыки посредством активной мультипликации; воспитывается усидчивость, целеустремленность, желание довести начатое дело до конечного результата – получить творческий продукт своих стараний.

1.2. Личностное развитие детей становится гармоничным и проходит своевременно, согласно возрастным рамкам развития.

1.3. Развиваются высшие психические функции (память, внимание, мышление, воображение, восприятие), формируется их устойчивость.

1.4. Активно развивается монологическая и диалогическая речь, навыки общения и коммуникации.

1.5. Дети приобретают навыки создания мультипликации (анимации).

К концу года обучения учащиеся должны знать:

- правила безопасности труда и личной гигиены при работе с различными материалом;

- название и назначение инструментов для работы с бумагой, картоном, и др. материалами;
- начальные сведения из истории создания мультипликации;
- виды мультфильмов (по жанру, по метражу, по варианту исполнения);
- различные виды декоративного творчества в анимации (рисунок, лепка, природный и другие материалы);
- этапы создания мультфильма;
- новые приемы работы с различными материалами - бумага, картон, пластилин и др.

уметь:

- изготавливать персонажей мультфильмов из пластилина, бумаги и др.;
- определять порядок действий, планировать этапы своей работы;
- применять различные виды декоративного творчества в анимации (рисунок, лепка, природный и другие материалы);
- комбинировать различные приемы работы для достижения поставленной технической задачи.

Учет успеваемости по программе:

Основным показателем успеваемости учащихся является выполнение учебного плана.

Контроль за успеваемостью осуществляется во время подготовки и проведения отчетных фестивалей по киноискусству.

Оценивать результаты работы ученика необходимо по возможности комплексно, исходя из художественного развития личности ребенка в целом. Нужно уделять самое серьезное внимание как качеству выполнения учеником фильма на занятиях и отчетных фестивалях, других публичных мероприятиях, так и развитию его творческих способностей, художественного вкуса, интеллекта, умению самостоятельно и разносторонне изучать различные технологии создания мультфильма.

Оценочными можно считать участие обучающегося в демонстрационных показах.

При определении итоговой (переводной) оценки учитывается следующее:

1. результаты работы ученика на занятиях;
2. участие обучающегося в течение года в показах, конкурсах, фестивалях, других общественных мероприятиях.

Каждая работа учащегося должна тщательно обсуждаться. Принимается во внимание подбор материалов, техник исполнения, качество выполнения работы, авторское решение в оформлении фильма, индивидуальность выполненной работы. При обсуждении фильма намечаются пути устранения существующих недостатков. Чтобы эта важнейшая форма методической работы приносила максимальную пользу, педагог дополнительного образования детей обязан соблюдать тактичность и доброжелательность в своих критических замечаниях и советах.

По результатам деятельности в течение года проводится диагностика освоения программы:

Время проведения	Цель проведения	Форма контроля
Начальный или входной контроль		
Начало учебного года	Определение уровня развития детей, их творческих способностей	Беседа анкетирование
Текущий контроль		
В течение учебного года	Определение степени усвоения учащимися учебного материала. Определение готовности детей к восприятию нового материала. Повышение ответственности и заинтересованности воспитанников в обучении. Выявление детей, отстающих и опережающих обучение. Подбор наиболее эффективных методов и средств обучения.	Педагогическое наблюдение, опрос, итоговое занятие, самостоятельная работа.
Промежуточный контроль		
По окончании изучения темы или раздела. В конце четверти, полугодия.	Определение степени усвоения учащимися учебного материала. Определение результатов обучения.	Конкурс, фестиваль, праздник, опрос, творческая работа, открытое занятие, защита проектов, презентация творческих работ, демонстрация фильмов, анкетирование
Итоговый контроль		
В конце учебного года	Определение уровня развития детей, их творческих способностей. Определение результатов обучения. Ориентирование учащихся на дальнейшее обучение. Получение сведений для совершенствования образовательной программы и методов обучения.	Фестиваль, конкурс, творческая работа, презентация творческих работ, демонстрация фильмов, открытое занятие, защита проектов, коллективный анализ фильмов, самоанализ, тестирование, анкетирование

Формы подведения итогов реализации дополнительной образовательной программы:

В ходе реализации программы регулярно проводятся:

- предварительные просмотры фильмов
- демонстрационные занятия для сверстников
- открытые занятия для родителей
- защита творческих проектов
- участие в научно-исследовательских конференциях
- участие в кинофестивалях детского творчества
- отчетные фестивали
- публикации готовых фильмов в Интернет
- трансляции в городском общественном транспорте (социально-значимые ролики).

Все это позволяет учащимся почувствовать себя успешными, развивать уверенность в себе и в своих способностях, что приводит к раскрытию их творческого потенциала.

УЧЕБНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН

Наименование темы	Количество занятий			Формы аттестации/контроля
	всего	теория	практика	
Вводное занятие. Знакомство с компьютером.	1	1	-	беседа
С компьютером на «Ты». ОС Windows.	1	1	-	тестирование
Графический планшет. Основы работы	3	1	2	практическая работа
Сеть Интернет.	2	1	1	работа в сети
Основы работы в графическом редакторе.	2	1	1	практическая работа
Работа над творческим проектом.	2	1	1	беседа
История создания детской анимации.	1	1	-	презентация
Обзор программа для видео обработки	1	1	-	презентация
Видеоредактор Киностудия, Киностудия Movie Maker	2	1	1	практическая работа
Работа с фотоаппаратом. Фотосъемка кадров мультфильма.	3	1	2	практическая работа
Работа со звуком.	2	1	1	практическая работа
Работа над творческим проектом. Авторский мультфильм в стиле StopMotion.	5	2	3	презентация проекта
Защита творческих проектов.	2	-	2	защита проекта
Съемка видеоролика про объединение «Мультстудия Радуга»	1	-	1	видеоролик
Итоговое занятие.	1	-	1	видеоролик
Резерв.	2	-	2	видеоролик
ИТОГО:	31	13	18	

Календарный учебный график
(1 занятие в неделю, всего 31 занятие в год)

№ п/п	месяц	число	Время проведения занятий	Форма занятия	Количество часов	Тема занятия	Место проведения	Форма контроля
1	сентябрь	21.09	15.00-15.40	теоретическое	1	Вводное занятие Знакомство с компьютером.	учебный класс	беседа
2		28.09 05.10	15.00-15.40	практическое	2	С компьютером на «Ты». ОС Windows.	учебный класс	тестирование
3	октябрь	12.10 19.10 26.10	15.00-15.40	практическое	3	Графический планшет.	учебный класс	практическая работа
4	ноябрь	09.11 16.11	15.00-15.40	практическое	2	Сеть Интернет.	учебный класс	работа в сети
5		23.11 30.11	15.00-15.40	практическое	2	Основы работы в графическом редакторе.	учебный класс	практическая работа
6	декабрь	07.12 14.12	15.00-15.40	практическое	2	Работа над творческим проектом.	учебный класс	беседа
7		21.12	15.00-15.40	теоретическое	1	История создания детской анимации.	учебный класс	презентация
8		28.12	15.00-15.40	теоретическое	1	Обзор программа для видео обработки	учебный класс	презентация
9	январь	22.01 18.01	15.00-15.40	практическое	2	Видеоредактор WindowsMovie Maker	учебный класс	практическая работа
10		25.01 01.02	15.00-15.40	практическое	2	Работа с фотоаппаратом. Фотосъемка кадров мультфильма.	учебный класс	практическая работа
11	февраль	08.02 15.02	15.00-15.40	практическое	2	Работа со звуком.	учебный класс	практическая работа
12	март	22.02 01.03 08.03 15.03 05.04	15.00-15.40	практическое	5	Работа над творческим проектом. Авторский мультфильм в стиле Stop	учебный класс	презентация проекта

						Motion.		
13	апрель	12.04 19.04	15.00- 15.40	практическое	2	Защита творческих проектов	учебный класс	защита проекта
14		26.04	15.00- 15.40	практическое	1	Съемка видеоролика про объединение «Мультстудия Радуга»	учебный класс	видеоролик
15	май	10.05	15.00- 15.40	практическое	1	Итоговое занятие	учебный класс	видеоролик
16		17.05 24.05	15.00- 15.40	практическое	2	Резерв.	учебный класс	видеоролик

ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ
(1 занятие в неделю, всего 31 занятие в год)

<i>№</i>	<i>Тема занятия</i>	<i>Количество занятий</i>	<i>Краткое содержание</i>
1.	Вводное занятие Знакомство с компьютером.	1	Знакомство с учащимися. Правила поведения в компьютерном классе. Правила пожарной безопасности. Основные виды упражнения для глаз, физические упражнения после работы на компьютере.
2.	С компьютером на «Ты». ОС Windows.	2	Основы работы с Windows. Элементы интерфейса. Рабочий стол Windows. Операции с файлами и папками.
3.	Графический планшет.	3	Основы работы, предназначение программы. Внешний вид. Панель инструментов, палитра. Основные операции. Основные инструменты. Работа с цветом. Рисование основных фигур. Сохранение и загрузка изображений. Основы техники редактирования графики Масштаб. Дополнительные возможности графического планшета.
4.	Сеть Интернет.	2	Понятие адреса в Интернете. Правила Интернет-этикета. Поисковые системы. Поиск информации.
5.	Основы работы в графическом редакторе.	2	Предназначение, основы работы. Понятие слайда. Настройка планшета. Настройка показа. Графические возможности.
6.	Работа над творческим проектом.	2	Создание творческого проекта на выбранную тему.
7.	История создания детской анимации.	1	Викторина «Путешествие в историю детской анимации». Знакомство с видами мультипликационных фильмов. Мультфильм в стиле StopMotion в разных технологиях (кукольная анимация, пластилиновая анимация, силуэтная и коллажная анимация, компьютерная анимация, электронная анимация, техника порошка)

8.	Обзор программа для видео обработки	1	Обзор существующих программа для видео обработки. Возможности, преимущества, цена.
9.	Видеоредактор Windows Movie Maker	2	Назначение. Возможности. Инструменты. Запись видео. Монтаж фильма. Сохранение фильма на компьютере.
10.	Работа с фотоаппаратом. Фотосъемка кадров мультфильма.	2	История создания фотографии. Познавательная викторина по истории фотографии. Устройство фотокамеры. Начальные навыки фотографирования. Рекомендации по технике фотосъемки. Основные возможности программы Microsoft Office Picture Manager.
11.	Работа со звуком.	2	Запись звука и музыки. Редактирование музыки и звука. Ознакомление с принципами записи звука и его синхронизации с видео. Знакомство с методами обработки аудио и конверторами типа wav, MP3 и т.п. работа с аудио-редакторами АудиоМАСТЕР, Audacity. Запись и подборка звуков к готовым видеоматериалам.
12.	Работа над творческим проектом. Авторский мультфильм в стиле Stop Motion.	5	Подбор материала к своему мультфильму на выбранную тему. Составление сценария. Герои мультфильма. Декорации для мультфильма. Покадровая съемка мультфильма. Монтаж мультфильма в программе Windows Movie Maker.
13.	Защита творческих проектов	2	Защита учащимися своих творческих проектов (созданных медиапродуктов – мультфильмов)
14.	Съемка видеоролика про объединение «Мультстудия Радуга»	1	Съемка видеоролика про мультстудию. Монтаж ролика с использование различных мультимедиа технологий.
15.	Итоговое занятие	1	Подведение итогов за год
16.	Резерв.	2	Участие в конкурсах. Проведение праздничных программ, лекций, бесед, посещение выставок и внутришкольных воспитательных мероприятий.

МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ПРОГРАММЫ

Перечень учебно-методического и программного обеспечения:

1. Операционная система Windows;
2. Полный пакет офисных приложений Microsoft Office;
3. Графические планшеты с программным обеспечением;
4. Антивирусная программа Dr.Web;
5. Обучающие детские игры;
6. Графические редакторы;
7. Видео редакторы;
8. Аудиоредакторы;
9. Учебно-методический комплект (УМК) по информатике и ИКТ для школы (<http://school-cjllektion/edu/ru>).

Условия реализации образовательной программы

Организационные условия, позволяющие реализовать содержание учебного курса, предполагают наличие *специального учебного кабинета, а также:*

- персональных компьютеров;
- локальной сети;
- графических планшетов;
- интерактивной доски;
- принтера;
- сканера;
- цифрового фотоаппарата;
- штатива для цифрового фотоаппарата;
- диктофона или микрофона, подключенного к компьютеру для записи голоса;
- флеш-накопителей для записи и хранения материалов;
- лампы дневного света с подвижным механизмом, изменяющим направление освещения;
- художественных и иные материалы для создания героев и декораций.

СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННОЙ ЛИТЕРАТУРЫ

Список литературы, использованной педагогом

1. Анофриков П.И. Принцип работы детской студии мультипликации. Учебное пособие. Детская киностудия «Поиск» / П.И. Анофриков. - Новосибирск, 2008.
2. В. Паронджонов, Занимательная информатика. – М.: «Дрофа», 2008. – 192 с.: ил.
3. Зеленина Е.Л. Играем, познаем, рисуем. – М.: Просвещение, 2012.
4. Информатика в играх и задачах. Методические рекомендации для учителя. – М.: «Баласс», 2009.
5. Иткин В.В. Карманная книга мульт-жюриста. Учебное пособие для начинающих мультипликаторов. Детская киностудия «Поиск» /В.В. Иткин. – Новосибирск, 2006.
6. Комиссаров Д.А., Станкевич С.И. «Персональный учитель по персональному компьютеру» (Солон-пресс, Москва 2009)
7. Красный Ю.Е. Мультфильм руками детей / Ю.Е. Красный, Л.И. Курдюкова. – Москва, 2004.
8. Леонтьев В.П. Новейшая энциклопедия персонального компьютера 2009 – М.: Олма-пресс, 2009г.
9. Методическое пособие для начинающих мультипликаторов. Детская киностудия «Поиск» /Велинский Д.В. - Новосибирск, 2009.
10. С.Симонович «Компьютер в вашей школе», М., 2012г.
11. Селевко, Г.К. Современные образовательные технологии – М., 2015г.
12. Смыковская Т.К., Карякина И.И. Microsoft Power Point: серия «Первые шаги по информатике». Учебно-методическое пособие. – Волгоград, 2014.

Список литературы, рекомендованной учащимся и родителям

1. В. Паронджонов, Занимательная информатика. – М.: «Россмен», 2008г.
2. Ваню И.П. Рисованный фильм. – М.: Госкиноиздат, 2010г.

3. В мире искусства. Словарь основных терминов по искусствоведению, эстетике, педагогике и психологии искусства/ Сост. Т.К. Каракаш, А.А. Мелик-Пашаев, науч. ред. А.А. Мелик-Пашаев. – М., 2001.
4. Звук в фильме. Литература для детей. Рожков Р.Л. М.: 2008г.
5. Изобразительное искусство. Кузин В.А. – Москва, 2005г.
6. Информатика и ИКТ. - Н.В. Матвеева, Е.Н. Челак, Н.К.Конопатова и др. – 3-е изд. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2010.
7. Информатика: Базовый курс/ С.В. Симонович и др. – СПб: «Петербург», 2011.
8. Леонтьев В.П. Новейшая энциклопедия персонального компьютера 2009 – М.: Олма-пресс..
9. Мои друзья куклы. Каранович А. –М.: 1971.
10. Первин Ю.А. Информатика дома и в школе. Книга для ученика. – СПб.: БХВ-Петербург, 2003г.