

**МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ И НАУКИ РБ  
КОМИТЕТ ПО ОБРАЗОВАНИЮ г. УЛАН-УДЭ  
МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ  
ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ  
«СТАНЦИЯ ЮНЫХ ТЕХНИКОВ г. УЛАН-УДЭ»**

Принята на заседании  
Педагогического Совета  
от «\_\_\_» \_\_\_\_\_ 20 21 г.  
протокол № \_\_\_\_\_

**«УТВЕРЖДАЮ»:**  
Директор МБУ ДО «Станция  
юных техников г. Улан-Удэ»  
\_\_\_\_\_ П.Г. Филатов  
«\_\_\_» \_\_\_\_\_ 2021 г.

**Дополнительная  
общеобразовательная  
общеразвивающая программа  
художественной направленности  
«Студия мультипликации»**

*Автор-составитель:*  
Федорова Ирина Леонидовна,  
педагог дополнительного образования

**Возраст обучающихся – 7 – 16 лет  
Срок реализации – 3 года**

*Улан-Удэ  
2022 г.*

## Пояснительная записка.

В мире современных технологий компьютерная анимация становится все популярнее. Сегодня мультипликация уже перестала быть просто впечатляющим зрелищем, которое можно лишь воспринимать со всё большего числа окружающих человека экранов. Она – элемент "новой грамотности". Все большее число учащихся проявляют желание творить свою виртуальную реальность, используя различные компьютерные технологии. По мере компьютеризации нашей жизни, по мере наполнения школ современной техникой, всё больше и больше появляется людей, осознающих образовательные и просто коммуникационные возможности новых технологий и их большую доступность. И эти технологические изменения приводят постепенно к изменениям в самих наших представлениях о том, что такое грамотный человек.

Понятие грамотности во всё большей степени включает в себя, кроме традиционных чтения и письма, ещё и умение набирать текст на клавиатуре, записывать звук, создавать цифровую фотографию и видео, работать с электронными документами. Мультипликация, безусловно, один из активных элементов в этом ряду мультимедийных возможностей. Потребность в этой "новой грамотности" порождает новые образовательные запросы – грамоте надо учить и учиться. По счастью, для освоения мультипликации в школе есть добротная основа. Наша задача – помочь включиться в процесс освоения этой новой мультимедийной грамотности. Как показывает опыт уже многих школ, учителя и ученики могут сами делать для себя мультфильмы как в качестве развлечения, так и в качестве учебных пособий. А некоторые хотя и не могут пока, но хотят это делать. И этот общий интерес и желание – тоже добрая основа для освоения мультипликационной грамотности. Данная программа предназначена не только для знакомства с компьютером как техническим инструментом, но, в первую очередь, как с инструментом для самовыражения. На занятиях дети смогут сочетать свои умения рисовать, лепить из пластилина, сочинять веселые и поучительные истории и умения использовать компьютерные технологии для творчества.

Внеурочная деятельность «Студия мультипликации» предназначена для работы с детьми, которые хотят не просто играть или набирать текст на компьютере, а желающими реализовать свои творческие способности, утвердиться в каком-либо деле. Выполняя практические задания, учащиеся развиваются, создают сами творческие проекты. В процессе создания творческих работ учащиеся смогут освоить работу с дополнительным оборудованием: сканером, микрофоном; научатся быстро ориентироваться в системе, приложениях и программах, научатся работать с цифровыми фото и видеокамерами. Работая над мультимедийными проектами и представляя их, используя видеопроектор и интерактивную доску, дети осваивают новейшие технологии. Основное направление программы – художественно-эстетическое. Программа нацелена на создание короткометражных мультфильмов с помощью видеоредактора Pinnacle Studio 16 с использованием разных видов анимации: пластилиновая, кукольная, бумажная, песочная и т. д.

**Актуальность программы** заключается в реализации системно-деятельностного подхода на практике, что позволяет сформировать ИКТ - компетентности, которые являются фундаментом для формирования универсальных учебных действий. Тем самым позволяет раскрыть особенности каждого учащегося, даёт почувствовать себя более успешными. Программа осуществляет освоение умений работать с информацией (сбор, получение, преобразование, создание новых объектов) и использовать инструменты ИКТ (текстовый и графические редакторы, видеоредакторы и др.). Программа позволяет осуществить проектный подход к занятиям, а также объединить на одном уроке различные школьные дисциплины: рисование, музыку, математику, информатику, технологию, литературу, окружающий мир.

Процесс создания творческих работ воспитывает у учащихся усидчивость и развивает их творческий поиск. Подталкивает на создание работ воспитывающего характера, создание

проектов, которые можно использовать для проведения классных часов, внеклассных мероприятий и т.д., учит детей обсуждать проекты, работать в коллективе (прислушиваться к мнению товарищей, отстаивать свое мнение), учит находить и использовать в своей работе необходимую информацию.

Мультипликация – это групповой творческий процесс. Как и во взрослой команде мультипликаторов, дети пробуют разные функции: режиссёра, оператора, сценариста, художника-мультипликатора и т.д. В ходе работы происходит распределение функций и ролей между участниками в соответствии с теми работами, которые необходимо выполнить, а именно: написание текста сценария, выбор музыки, озвучивание. Качественная подготовка литературно-художественной части является залогом успешности будущей работы, поэтому при планировании данной деятельности выделено достаточно времени на разработку предварительного сценария и подготовку художественного оформления. Завершается данная работа просмотром и обсуждением готовых результатов, что является необходимым шагом к созданию новых работ.

### **Мотивация и ценность для ребёнка:**

Важной особенностью программы является её мотивационная направленность на любимый всеми детьми жанр киноискусства - мультфильмы: дети ещё не умеют говорить, читать, но уже с удовольствием их смотрят. И естественным становится желание детей самим создать мультфильм, узнать о том, как создаются любимые мультфильмы, познакомиться с именами известных мультипликаторов, научиться самим делать анимацию.

Ребята смогут удовлетворить собственные эстетические предпочтения в ходе подбора изображений и музыкального сопровождения. Обучающиеся получают возможность проще, интереснее, убедительнее, увлекательнее сообщить (показать и рассказать) что-то другому, возможность свободно оперировать своей коллекцией видеоизображений в соответствии с образовательной задачей, участвовать в увлекательной работе по созданию коротких видеосюжетов. Мотивационную роль играет возможность освоения любимого детского жанра видеопродукции, возможность попробовать себя в разных ролях: кукольника, декоратора, режиссёра, оператора, актёра, озвучивающего персонажи, и т.д. Ребята смогут освоить привлекательную технологию компьютерной анимации и получают возможность её самостоятельного использования для решения творческих задач, как предметных, так и личных.

### **Цель:**

Создание благоприятного пространства, расширяющего возможности для самореализации личности и способствующего успешному развитию творческого потенциала каждого ребенка в процессе выполнения творческой проектной деятельности группового характера по созданию мультфильмов.

Воспитание интереса обучающихся к познавательной, информационной и коммуникационной деятельности в процессе изучения компьютерных технологий, возможностей фотосъёмки, видеосъёмки, мультипликации.

Формирование конструкторских и исследовательских навыков активного творчества с использованием современных технологий. Развитие навыков планирования деятельности в процессе выполнения творческого проекта.

Формирование художественной, информационной культуры и эстетического чувства, художественного вкуса и творческого воображения обучающихся.

Формирование первоначальных представлений о профессиях связанных с мультипликацией, в которых информационные технологии играют ведущую роль.

## **Задачи:**

### *Образовательные:*

- ознакомиться со способами организации и поиска информации об истории анимации и мультипликации, способах создания анимации и профессиях, связанных с мультипликацией;
- овладеть умением работать с различными видами информации (в том числе текстовой, графической, звуковой, видеoinформацией) в процессе формирования навыков работы с цифровым фотоаппаратом и видеокамерой;
- освоить инструментальные компьютерные среды для работы с информацией разного вида (текстами, изображениями, анимированными изображениями, сочетаниями различных видов информации в одном информационном объекте);
- создать завершённые групповые творческие проекты с использованием освоенных инструментальных компьютерных сред (создать мини-мультфильм, видеоклип, анимационную работу и т.п.).

### *Развивающие:*

- воспитать ценностные основы информационной культуры, уважительного отношения к авторским правам;
- практически применить сотрудничество в коллективной информационной деятельности;
- развивать интеллектуальные, коммуникативные способности личности;
- воспитать позитивное восприятие компьютера как помощника в учёбе, как инструмента творчества, самовыражения и развития;
- формировать понимания необходимости оценки и самооценки выполненной работы по предложенным критериям;
- сформировать широкую мотивационную основу творческой деятельности, включающая социальные, учебно-познавательные и внешние мотивы.

### *Воспитательные:*

- воспитать у ребят установки на позитивную социальную деятельность в информационном обществе;
- воспитать у детей стремления выразить свои творческие способности в мультипликации, фото и видеосъёмке;
- воспитать самостоятельность при выполнении заданий;
- воспитать аккуратности и собранности при работе с техникой.

## **Принципы обучения:**

Обучение по данной программе направлено на цели всестороннего развития личности, на формирование не только знаний и умений, но и определенных нравственных и эстетических качеств, которые служат основой выбора жизненных идеалов и социального поведения, что соответствует *принципу развивающего и воспитывающего обучения*.

*В соответствии с принципом научности* содержание программы знакомит учащихся с объективными научными фактами, теориями, законами, отражает современное состояние наук.

Процесс обучения по данной программе стимулирует учеников использовать полученные знания в решении практических задач, анализировать и преобразовывать окружающую действительность, вырабатывая собственные взгляды по *принципу связи обучения с практикой*.

*Принцип систематичности и последовательности* предполагает преподавание и усвоение знаний по программе внеурочной деятельности в определенном порядке, системе, логичности построения содержания, а также процесса обучения.

*В соответствии с принципом доступности* программа учитывает особенности развития учащихся, материал анализируется с точки зрения их возможностей и такой организации обучения, чтобы они не испытывали интеллектуальных, моральных, физических перегрузок.

*Принцип наглядности применяется* в целесообразном привлечении органов чувств к восприятию и переработке учебного материала. В процессе обучения детям даётся возможность наблюдать, практически работать над созданием творческого проекта.

*В процессе реализации данной программы ярко выражен принцип сознательности и активности учащихся в обучении* согласно которому обучение эффективно тогда, когда ученики проявляют познавательную активность, являются субъектами деятельности. Это выражается в том, что учащиеся осознают цели учения, планируют и организуют свою работу, умеют себя проверить, проявляют интерес к знаниям, ставят проблемы и умеют искать их решения. Основной опорой идёт на интересы учащихся и одновременное формирование мотивов учения, среди которых на первом месте – познавательные интересы, профессиональные склонности. Стимулируются коллективные формы работы, взаимодействие учеников в процессе обучения.

В соответствии с *принципом прочности результатов обучения* формируется позитивное отношение, интерес к изучаемому материалу.

Данная программа внеурочной деятельности предполагает использование самых разнообразных форм организации обучения в соответствии с *принципом рационального сочетания коллективных и индивидуальных форм и способов учебной работы*.

Данная программа **рассчитана на 1 год, 35 учебных часа и предназначена для учащихся 4 классов**. Занятия проходят 3 раза в неделю по подгруппам 10 человек.

### **Ожидаемые результаты реализации программы**

**Личностные:** у обучающегося будут сформированы: широкая мотивационная основа творческой деятельности, включающая социальные, учебно-познавательные и внешние мотивы; ориентация на понимание причин успеха в создании мультфильма; учебно-познавательный интерес к новому учебному материалу и способам решения новой частной задачи;

Обучающийся получит возможность для формирования выраженной устойчивой учебно-познавательной мотивации учения и адекватного понимания причин успешности/неуспешности учебной деятельности.

#### **Метапредметные:**

**Регулятивные:** обучающийся научится принимать и сохранять учебную задачу, планировать своё действие в соответствии с поставленной задачей и условиями её реализации в сотрудничестве с учителем; вносить необходимые коррективы в действие после его завершения на основе его оценки и учёта характера сделанных ошибок;

получит возможность научиться самостоятельно учитывать выделенные учителем ориентиры действия в новом учебном материале.

**Коммуникативные:** обучающийся научится договариваться и приходить к общему решению в совместной деятельности, в том числе в ситуации столкновения интересов; получит возможность научиться учитывать и координировать в сотрудничестве отличные от собственной позиции других людей.

**Познавательные:** обучающийся научится осуществлять поиск необходимой информации для выполнения учебных заданий с использованием Internet, освоит навыки неписьменного повествования языком компьютерной анимации и мультипликации;

получит возможность научиться осуществлять расширенный поиск информации с использованием ресурсов библиотек и Интернета, осознанно и произвольно строить речевое высказывание в устной и письменной форме; осуществлять синтез как составление целого из частей, самостоятельно достраивая и восполняя недостающие компоненты.

**Предметные:** обучающийся научится осуществлять под руководством учителя элементарную проектную деятельность в малых группах: разрабатывать замысел мультфильма, искать пути его реализации, воплощать его в продукте, демонстрировать готовый продукт; определять последовательность выполнения действий; приобретёт навыки создания анимационных объектов в подходящей для среднего школьного возраста компьютерной программе; создавать собственный текст сценария; создавать видеопечки как сообщение в сочетании с собственной речью; приобретёт навыки покадровой съёмки и монтажа кадров с заданной длительностью, освоит операции редактирования видеоряда: разделение видеофрагмента, удаление видеофрагмента, наложение титров, спецэффектов, голосового и музыкального сопровождения;

получит возможность научиться создавать иллюстрации, диафильмы и видеоролики по содержанию произведения.

#### **План анализа результатов:**

Степень активности учащихся в группах.

Уровень знаний, умений, показанных учащимися в работе. Рекомендации к совершенствованию.

Оценивание работы каждого с помощью учащихся, выполняющих функции главных редакторов.

#### **Формы организации занятий:**

виртуальная экскурсия с использованием презентации и видеоурока «В мире мультипликации», просмотр мультфильмов с обсуждением, беседы, демонстрация-объяснение, практические занятия (компьютерный практикум), фото и видеосъёмки на природе или персонажей с декорацией, проект, презентация, ТКД, церемония.

**Формы подведения итогов:** презентация и защита готовых групповых проектов.

**Итог программы** – групповой проект «Мультфильм».

#### **Содержание программы «Студия мультипликации»**

##### **Всё о мультипликации(4 ч.)**

Вводная тема: «Путешествие в мир мультипликации». Вводная беседа о правилах поведения в кабинете информатики. Инструктаж по технике безопасности. Гимнастика для глаз и рук. Немного об истории анимации.

Все об анимации: кто рисует мультики - человек или компьютер? Компьютерная анимация. Основные способы создания компьютерной анимации: покадровая рисованная анимация, конструирование анимации, программирование анимации.

Примеры программ для создания анимации.

Парад мультпрофессий: какие именно специалисты трудятся над созданием мультфильмов.

### **Фотография и видеосъемка (3 ч.)**

Работа с фотоаппаратом и видеокамерой: знакомство с цифровым фотоаппаратом и видеокамерой; технические особенности фотоаппарата и видеокамеры, их возможности, функции.

Особенности фотографии, создание различных изображений. Копирование фотографий на ПК.

Особенности видеосъемки, видеосъемка сюжетов. Копирование видеофайлов на ПК.

### **Работа в киностудии Pinnacle Studio 16 (4 ч.)**

Работа в видеоредакторе: открытие созданных файлов в киностудии; раскадровка имеющихся файлов-кадров, их повторение в циклическом порядке;

установление временных рамок воспроизведения; наложение звука, титры, запись и сохранение клипа. Воспроизведение.

### **Создание и презентация групповых и индивидуальных творческих проектов (23 ч.)**

Работа над созданием проектов-мультфильмов: Обсуждение и выбор темы проекта. Проработка сюжета. Разработка сценария. Создание набросков-планов на бумаге.

Проработка образов и изготовление персонажей. Создание декораций.

Подбор освещения, компоновка кадра. Организация фиксации. Процесс съемки. Обсуждение фотографий с художественной и смысловой точек зрения, создание коллекции фотографий к проекту.

Видеосъемка сюжетов для групповых и индивидуальных проектов. Отсмотр материала.

Формирование фильма из последовательности кадров. Открытие созданных файлов; раскадровка имеющихся файлов-кадров, их повторение в циклическом порядке.

Монтаж фото и видео материалов по сценарному плану. Установление временных рамок воспроизведения.

Аудиозапись рассказа, соответствующего видеоряду.

Создание заставок, титров, звукового и музыкального сопровождения.

Формирование проигрываемого видео-файла.

Работа над созданием проектов – мультфильмов.

Защита проектной работы. Обсуждение готовых работ, размещение в информационной среде (в том числе участие в различных конкурсах).

## Тематическое планирование

	Название темы (раздела)	Всего часов	Основные виды деятельности
1	<b>Всё о мультипликации</b>	4	<p>Практические занятия с использованием элементов игр, дидактических и раздаточных материалов, сказок, инсценирование, ролевая игра – <i>первичное проектирование индивидуального маршрута восполнения проблемных зон</i> с целью научиться:</p> <p>определять проблемы собственной предметной, метапредметной деятельности;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• устанавливать причины возникновения проблем в осуществлении коммуникации;</li> <li>• определять объект и аспект анализа результатов предметной, метапредметной деятельности, требующей актуализации личностных качеств;</li> <li>• определять компоненты анализа;</li> </ul> <p>осуществлять наблюдение за собственной предметной и метапредметной деятельностью, мобилизующей и реализующей личностные качества.</p> <p>Осуществлять поиск необходимой информации для выполнения учебных заданий с использованием Internet.</p>
2	<b>Фотография и видеосъёмка</b>	3	<p>Умение работать с различными видами информации (в том числе текстовой, графической, звуковой, видеoinформацией), навыки работы с цифровым фотоаппаратом и видеокамерой.</p> <p>Аккуратность и собранность при работе с техникой.</p> <p>Самостоятельность при выполнении заданий.</p> <p>Умение принимать и сохранять учебную задачу, планировать своё действие в соответствии с поставленной задачей и условиями её реализации в сотрудничестве с учителем, вносить необходимые коррективы в действие после его завершения на основе его оценки и учёта характера сделанных ошибок</p>
3	<b>Работа в киностудии и Pinnacle Studio</b>	4	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Участие в индивидуальной и коллективной проектной деятельности по алгоритму решения предметной, метапредметной, личностной задач;</li> <li>• осуществление самоконтроля предметных, метапредметных действий, мобилизующих и реализующих личностные качества с учетом задания учителя;</li> </ul>



			<ul style="list-style-type: none"> <li>• определять проблемы собственной деятельности;</li> <li>• устанавливать причины возникновения проблем в осуществлении деятельности;</li> <li>• определять объект и аспект анализа;</li> <li>• определять компоненты анализа;</li> <li>• определять причинно-следственные компоненты анализа;</li> </ul> <p>осуществлять наблюдение.</p> <p>Умение работать в инструментальных компьютерных средах для работы с информацией разного вида.</p> <p>Аккуратность и собранность при работе с техникой.</p> <p>Самостоятельность при выполнении заданий.</p> <p>Умение принимать и сохранять учебную задачу, определять последовательность выполнения действий.</p> <p>Навыки создания анимационных объектов в подходящей для среднего школьного возраста компьютерной программе.</p> <p>Навыки покадровой съёмки и монтажа кадров с заданной длительностью.</p> <p>Освоить операции редактирования видеоряда: разделение видефрагмента, удаление видефрагмента, наложение титров, спецэффектов, голосового и музыкального сопровождения.</p>
4	<p><b>Создание и презентация групповых итоговых творческих проектов.</b></p>	23	<p>Создание завершённых групповых творческих проектов с использованием освоенных инструментальных компьютерных сред.</p> <p>Сотрудничество в коллективной информационной деятельности.</p> <p>Позитивное восприятие компьютера как помощника в учёбе, как инструмента творчества, самовыражения и развития.</p> <p>Понимание необходимости оценки и самооценки выполненной работы по предложенным критериям.</p> <p>Установка на позитивную социальную деятельность в информационном обществе.</p> <p>Стремление выразить свои творческие способности в мультипликации, фото и видеосъёмке.</p> <p>Аккуратность и собранность при работе с техникой.</p> <p>Умение принимать и сохранять учебную задачу, планировать своё действие в соответствии с поставленной задачей и условиями её реализации; вносить необходимые коррективы в действие после его завершения на основе его оценки и учёта характера</p>

сделанных ошибок.

Умение договариваться и приходить к общему решению в совместной деятельности, в том числе в ситуации столкновения интересов, учитывать и координировать в сотрудничестве отличные от собственной позиции других людей.

Навыки неписьменного повествования языком компьютерной анимации и мультипликации.

Умение осуществлять под руководством учителя элементарную проектную деятельность в малых группах: разрабатывать замысел мультфильма, искать пути его реализации, воплощать его в продукте, демонстрировать готовый продукт

1. Через включение в коллективный диалог, индивидуальный, коллективный проект участвовать в создании и реализации коммуникации как интеракции:

- оформлять свои мысли в устной и письменной речи с учетом учебных и жизненных ситуаций;
- читать вслух и про себя тексты учебников, других источников, понимать прочитанное.

1. Через включение в коллективный диалог, индивидуальный, коллективный проект участвовать в создании и реализации коммуникации как интеракции:

- понимать возможности различных позиций и точек зрения на какой либо предмет или вопрос;
- уважать позицию других людей, отличную от собственной;
- учитывать разные мнения и уметь обосновать собственное

- презентация индивидуального проекта;

- выступление на научно-практической конференции;

- проведение виртуальной экскурсии;

			мастер-класса и др.
	<b>Всего:</b>	34	

### Поурочное планирование

№ п	№	Тема занятия	Виды деятельности	Д	Д
<b>Всё о мультипликации (4 ч.)</b>					
1	1	Вводное занятие: «Путешествие в мир мультипликации» Инструктаж по технике безопасности.	Мотивационная основа творческой деятельности, включающая социальные, учебно-познавательные и внешние мотивы. Учебно-познавательный интерес к новому учебному материалу. Осуществлять поиск необходимой информации для выполнения учебных заданий с использованием Internet.	1	
2	2	Все об анимации: кто рисует мультики - человек или компьютер? Немного об истории анимации.	Осуществлять поиск необходимой информации для выполнения учебных заданий с использованием Internet.	8	
3	3	Примеры программ для создания анимации.		1	
4	4	Парад мультпрофессий.		2	
<b>Фотография и видеосъёмка (3ч.)</b>					

5	1	Работа с фотоаппаратом и видеокамерой.	Умение работать с различными видами информации (в том числе текстовой, графической, звуковой, видеоинформацией), навыки работы с цифровым фотоаппаратом и видеокамерой.	2	
6	2	Особенности фотографии, создание различных изображений. Копирование фотографий на ПК.	Аккуратность и собранность при работе с техникой. Самостоятельность при выполнении заданий. Умение принимать и сохранять учебную задачу, планировать своё действие в соответствии с поставленной задачей и условиями её реализации в сотрудничестве с учителем, вносить необходимые коррективы в действие после его завершения на основе его оценки и учёта характера сделанных ошибок.	6	
7	3	Особенности видеосъёмки, видеосъёмка сюжетов. Копирование видеофайлов на ПК.		1	

#### Работа в киностудии Pinnacle Studio 16 (4 ч.)

8	1	Работа в видеоредакторе киностудии Pinnacle Studio 16: открытие созданных файлов в киностудии	Умение работать в инструментальных компьютерных средах для работы с информацией разного вида. Аккуратность и собранность при работе с техникой. Самостоятельность при выполнении заданий.	2	
9	2	Раскадровка имеющихся файлов-кадров, их повторение в циклическом порядке.	Умение принимать и сохранять учебную задачу, определять последовательность выполнения действий. Навыки создания анимационных объектов в подходящей для среднего школьного возраста компьютерной программе.	2	
1	3	Установление временных рамок воспроизведения.	Навыки покадровой съёмки и монтажа кадров с заданной длительностью.	1	
1	4	Наложение звука, титры, запись и сохранение клипа. Воспроизведение.	Освоить операции редактирования видеоряда: разделение видеофрагмента, удаление видеофрагмента, наложение титров, спецэффектов, голосового и	1	

			музыкального сопровождения.		
--	--	--	-----------------------------	--	--

**Создание и презентация групповых и индивидуальных творческих проектов (23 ч.)**

1	1	Работа над созданием проектов-мультфильмов: Обсуждение и выбор темы проекта.	Создание завершенных групповых творческих проектов с использованием освоенных инструментальных компьютерных сред.  Сотрудничество в коллективной информационной деятельности.	2	
1	2	Проработка сюжета. Разработка сценария. Создание набросков-планов на бумаге.	Позитивное восприятие компьютера как помощника в учёбе, как инструмента творчества, самовыражения и развития.  Понимание необходимости оценки и самооценки выполненной работы по предложенным критериям.	1	
1	3	Проработка образов и	Установка на позитивную социальную деятельность в информационном обществе.	8	

		изготовление персонажей.	<p>Стремление выразить свои творческие способности в мультипликации, фото и видеосъёмке.</p> <p>Аккуратность и собранность при работе с техникой.</p> <p>Умение принимать и сохранять учебную задачу, планировать своё действие в соответствии с поставленной задачей и условиями её реализации; вносить необходимые коррективы в действие после его завершения на основе его оценки и учёта характера сделанных ошибок.</p> <p>Умение договариваться и приходить к общему решению в совместной деятельности, в том числе в ситуации столкновения интересов, учитывать и координировать в сотрудничестве отличные от собственной позиции других людей.</p> <p>Навыки неписьменного повествования языком компьютерной анимации и мультипликации.</p> <p>Умение осуществлять под руководством учителя элементарную проектную деятельность в малых группах: разрабатывать замысел мультфильма, искать пути его реализации, воплощать его в продукте, демонстрировать готовый продукт.</p>		
1	4	Создание декораций.		1	
1	5	Подбор освещения, компоновка кадра.		2	
1	6	Организация фиксации. Процесс съёмки.		2	
1	7	Обсуждение фотографий с художественной и смысловой точек зрения, создание коллекции фотографий к проекту.		1	
1	8	Видеосъёмка сюжетов для групповых и индивидуальных проектов.		1	
2	9	Отсмотр материала.		2	
2	1	Формирование фильма из последовательности кадров.		2	
2	1	Открытие созданных файлов; раскадровка		9	

		имеющихся файлов-кадров, их повторение в циклическом порядке.			
2	1	Монтаж фото и видео материалов по сценарному плану.		1	
2	1	Установление временных рамок воспроизведения.		2	
2	1	Аудиозапись рассказа, соответствующего видеоряду.		9	
2	1	Создание заставок, титров, звукового и музыкального сопровождения.		1	
2	1	Формирование проигрываемого видео-файла.		3	
2	1	Работа над созданием проектов мультфильмов.		6	
2	1	Работа над созданием проектов мультфильмов.		1	
3	1	Работа над созданием проектов		2	

		мультфильмов.			
3	2	Защита проектной работы.		2	
3	2	Обсуждение готовых работ, размещение в информационной среде.		4	
3	2	Подготовка общешкольного мероприятия.		1	
3	2	Общешкольное мероприятие «Защита годового проекта».		1	
3	2	Резерв		2	

**Оборудование и программное обеспечение:**

1. Компьютер
2. Принтер-сканер-ксерокс
3. Цифровой фотоаппарат
4. Цифровая видеокамера
5. Видеопроектор
6. Интерактивная доска
7. Операционная система Windows 7.
8. Графический редактор Paint.



### Список используемой литературы и источников

1. <http://vsobolev.com/kinostudiya-windows-live-windows-7/>
2. <http://www.hv1.su/node/273>
3. <http://nbazanovainfo.narod.ru/mult.htm> Мультипликация в школьной практике – средствами мобильного класса Авторы: Е. Г. Кабаков, Н. В. Дмитриева
4. [http://ru.wikipedia.org/wiki/Мультипликация\\_\(искусство\)](http://ru.wikipedia.org/wiki/Мультипликация_(искусство))
5. Как делают мультфильмы – технология <http://ulin.ru/whatshow.htm>
6. Что такое сценарий <http://www.kinotime.ru/>

### Тематика проектов:

- «Здоровый образ жизни»
- «Мир моей мечты»
- «Безопасная дорога»
- «Мир глазами ребёнка»
- «Путешествие медвежонка по Сызрани»
- «Ограниченные возможности здоровья»
- «Бродячий дружок»
- «Огню на ёлку хода нет!»
- «Экологическая»
- «Хобби»
- «Событие, мероприятие»