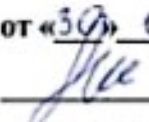



РЕСПУБЛИКА
ГІАЛГІАЙЧЕ



РЕСПУБЛИКА
ИНГУШЕТИЯ

ГАОУ «Лицей-центр одаренных детей «Олимп»

Согласовано
на заседании экспертного
совета
от «30» 08 2024г.
 зам. директора
центра одаренных детей
«Олимп»: И.А.Жаглина

УТВЕРЖДАЮ
ВРИО директора
ГАОУ «Лицей-центр одаренных
детей «Олимп»
 /М.К.Кавцигова/
«30» 08 2024г.

Направление: «Искусство»

Дополнительная общеобразовательная программа
«Сам себе режиссер»

Уровень программы: *стартовый*

Вид программы: *модифицированная*

Тип программы: *одноуровневая*

Адресат: *от 11 до 16 лет*

Срок реализации: *1 год 240 часов*

Форма обучения: *очная*

Автор-составитель: *Гойгова Л.Г.*

педагог дополнительного образования

СП Яндаре

2024-2025 уч.год

ПАСПОРТ ПРОГРАММЫ

Название программы	«САМ СЕБЕ РЕЖИССЕР»
Направленность программы	техническая
Классификация программы	общеразвивающая, модульная
Срок реализации программы	<p>1 года -240 часов</p> <p>Модуль 1. «Мультфильм как вид искусства» направлен на задания, которые ориентированы на субъективный опыт, чувства, результат представления детей о содержании анимационного творчества.</p> <p>Модуль 2. «Я художник» направлен на создание персонажей и эскизов декораций в графических редакторах и онлайн конструкторах мультфильмов «Мультатор», «Мульти-пульти».</p> <p>Модуль 3. «Мультпроекты». Углубление знаний об анимации и драматургии выражается в том, что дети уже не используют готовые сюжеты и не копируют ранее придуманные техники, а предлагают для съемки собственные истории и свое видение для их воплощения на экране.</p> <p>Модуль 4. «Я кинорежиссер»: направлен на итог реализации всей программы. Здесь обучающиеся разрабатывают творческие проекты, занимаются монтажом и выпуском мультфильмов, создают видеоролики.</p>
Год разработки	2024
Территория	ГАОУ «Лицей-центр одаренных людей «Олимп»
Аннотация	<p>Программа нацелена на развитие творческих способностей учащихся путем вовлечения их в деятельность по созданию мультфильма. Содержанием программы является изучение детьми основ мультипликации. В ходе освоения программы учащиеся знакомятся с процессом создания мультфильмов в разных техниках, пробуют себя в качестве операторов, режиссеров, художников, сценаристов. Практическую часть программы составляет создание мультфильмов по авторским сценариям детей</p>
Цель	Освоение обучающимися приемов создания видео и анимационных фильмов на базе мультимедийных

	<p>платформ: «Студия Мульти-Пульти», Movie Maker, AVS Video Editor, а, также, создание и ведение блога «Сам себе режиссер» и размещение на нем созданных авторских фильмов.</p>
Задачи	<ul style="list-style-type: none"> - сформировать у обучающихся практические навыки работы с различными видами информации, в том числе графической, текстовой, звуковой, приобщить к проектно-творческой деятельности. - познакомить с инструментальными компьютерными средами для работы с информацией разного вида (текстами, изображениями, анимированными изображениями, схемами предметов, сочетаниями различных видов информации в одном информационном объекте); - научить создавать завершённые проекты с использованием освоенных инструментальных компьютерных сред (создание мини-мультфильма, видеоклипа, аппликационной работы); - способствовать развитию пространственного воображения, логического и визуального мышления, мелкой моторики рук; - сформировать систему первоначальных представлений о профессиях, в которых информационные технологии играют ведущую роль; - способствовать воспитанию интереса к информационной и коммуникационной деятельности, ценностных основ информационной культуры обучающихся, уважительного отношения к авторским правам; - сформировать опыт практического применения сотрудничества в коллективной информационной деятельности; - способствовать формированию здорового образа жизни; - организовать условия для позитивного восприятия компьютера как помощника в учёбе, как инструмента творчества, самовыражения и развития.
Документы, послужившие основанием для разработки проекта	<ul style="list-style-type: none"> - Конституция Российской Федерации. - Конвенция о правах ребенка. - Федеральный закон № 273-ФЗ от 21.12.2012 года «Об образовании Российской Федерации». - Приказ Министерства просвещения РФ от 09 ноября 2018 г. №196 «Об утверждении Порядка организации и

	<p>осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам».</p> <ul style="list-style-type: none"> - Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеобразовательных общеразвивающих программ (Минобрнауки РФ ФГАУ «ФИРО» г. Москва, 2015 г.). - Постановление от 04.07.2014 г. № 41 «Об утверждении СанПиН 2.4.4.3172-14 (Санитарно-эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации режима работы образовательных организаций дополнительного образования детей)
Возраст обучающихся	11-16 лет
Образовательные форматы	Компьютерный практикум, лабораторные работы, исследования, проблемная дискуссия, проектная сессия, деловые и ролевые игры, лекция, беседа, видео занятия, индивидуальная работа, конкурсы, групповая дискуссия, защита идеи-проекта, мастер-классы
Условия реализации программы (оборудование, инвентарь, специальные помещения, ИКТ и др.)	<p>Техническое обеспечение.</p> <p><i>Для очных занятий:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Средства обучения: теоретический кабинет, оборудованный в соответствии с санитарно-гигиеническими требованиями на 15 ученических мест, доска для фломастеров, доступ к сети Интернет, рабочие тетради, наглядные пособия, мультимедийные презентации. <p>Оборудование:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Комплект компьютерного оборудования для обучающегося – 15 шт.; - Принтер-сканер-ксерокс - Цифровой фотоаппарат - Цифровая видеокамера - Видеопроектор <p>Программное обеспечение</p> <ul style="list-style-type: none"> - Операционная система Windows. - Графические редакторы Paint, Adobe Photoshop. - Конструктор мультфильмов «Мультити – Пульти» - Видеоредактор Movie Maker - Микрофон <p><i>Для заочных, дистанционных занятий и самообучения:</i></p> <p>Персональный компьютер. Операционная система Windows. Установленный браузер. Доступ в интернет.</p>

Ожидаемые результаты освоения программы	Обучающиеся получают основные умения и навыки в области кинематографии, освоят специальные программы для видеомонтажа («Студия Мультி-Пульти», AVS Video Editor, «Movie Maker»). Научатся создавать и сопровождать сайт в сети Интернет.	
Возможные риски и пути их преодоления при дистанционном обучении	Риски программы	Пути преодоления
	Отсутствие персонального компьютера у обучающихся для занятий в онлайн – режиме, просмотра видеоуроков.	Функция скачивания пройденного материал для просмотра на флэш-карте, через телевизор, функция печати подробного описания урока для обучающегося.
	Отсутствие или дефицит знаний пользования ПК у обучающихся, следовательно - проблема с выполнением задания.	Создание подробных видеонструкций, изложенных простым, доступным языком. Сетевое взаимодействие с другими курсами по обучению навыкам работы с ПК.
Количество учащихся по программе	3 группы по 10 человек	

Пояснительная записка

Все дети обожают кино! Кино - это яркие краски и волшебные сказки, это веселые герои и захватывающие приключения, это целый мир увлекательных историй, новых друзей, невероятных тайн и сногшибательных открытий. А еще дети любят рисовать и конструировать. Каждый ребенок по своей натуре - творец, художник, конструктор. Нарисовать картинку, построить домик из кубиков, собрать модель самолета или машинки - как это интересно! А что, если мы дадим детям возможность самим конструировать кино и мультфильмы?

Дополнительная общеобразовательная (общеразвивающая программа) разработана в соответствии со следующими нормативно-правовыми документами:

- Конституция Российской Федерации.
- Конвенция о правах ребенка.

- Федеральный закон № 273-ФЗ от 21.12.2012 года «Об образовании Российской Федерации».

- Приказ Министерства просвещения РФ от 09 ноября 2018 г. №196 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам».

- Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеобразовательных общеразвивающих программ (Минобрнауки РФ ФГАУ «ФИРО» г. Москва, 2015 г.).

- Постановление от 04.07.2014 г. № 41 «Об утверждении СанПиН 2.4.4.3172-14 (Санитарно-эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации режима работы образовательных организаций дополнительного образования детей). \

Как правило, просмотр мультипликационных фильмов пользуется большой популярностью у детей младшего и среднего школьного возраста, занимает определенное место в их досуге и оказывает значительное влияние на их воспитание и развитие. Также мультипликация выполняет ряд важнейших функций по отношению к детям:

- мультфильмы компенсируют и восполняют то, чего по каким-то причинам недостает ребенку для удовлетворения его потребностей (в общении, познании, эмоциональных проявлениях и т. д.);
- особенности экранного изображения, единства формы и содержания мультфильмов, выполненных на высоком профессиональном уровне, получают определенный отклик у детей и помогают им увидеть и почувствовать красоту окружающей жизни;
- воспринимая мультфильм, ребенок учится анализировать, сравнивать, оценивать многие явления и факты, т. е. происходит воспитание ребенка, его чувств, характера;
- мультфильм «говорит» с ребенком на понятном ему языке, оперирует понятными образами, в результате чего ребенок лучше воспринимает такие понятия, как «добро» и «зло»,
- «смелость» и «трусость», «дружба», «милосердие» и т.д.
- многие мультфильмы стимулируют творческие способности ребенка, развивают его воображение, фантазию, как бы подталкивая к возникновению определенной творческой деятельности ребенка.

Мультипликация представляет собой сложный и многоструктурный процесс, построенный на объединении областей нескольких видов искусства и техники. Главная педагогическая ценность мультипликации как вида учебной деятельности заключается, прежде всего, в возможности комплексного развивающего обучения детей. Кроме того, именно мультипликация помогает максимально сблизить интересы взрослого и ребенка. С ее помощью можно сделать процесс обучения удовольствием для детей. Положительное воздействие анимации может стать прекрасным развивающим пособием для раскрепощения мышления, развития творческого потенциала ребёнка.

Модульное построение программы способствует приобретению ключевых компетенций, дальнейшее применение которых возможно во многих жизненных ситуациях, образовательной и профессиональной сферах.

Данная программа имеет техническую направленность с элементами художественной и социально-педагогической. Содержание дополнительной программы направлено на изучение теоретических основ мультипликации, режиссуры, и формирование навыков использования информационных технологий в различных сферах человеческой деятельности. Программа конкретно нацелена на создание мультфильмов с помощью конструктора мультфильмов «Студия Мульти-Пульти», а, также, видеороликов с помощью видеоредакторов AVS Video Editor, Movie Maker и др.

Программа «Сам себе режиссер» представляет собой модульный курс, предназначенный для работы с детьми, которые имеют желание не просто играть или набирать текст на компьютере, а хотят реализовать свои творческие способности и начальные профессиональные навыки в области кино и мультипликации. Выполняя практические задания, учащиеся развиваются, создают сами творческие проекты. В процессе создания творческих работ учащиеся осваивают работу с дополнительным оборудованием: сканером, микрофоном; учатся быстро ориентироваться в различных компьютерных программах и приложениях, работать с цифровыми фото и видеокамерами. Работая над мультимедийными проектами и представляя их, используя видеопроектор, дети осваивают новейшие технологии.

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, почувствовать себя более успешными. Программа осуществляет освоение умений работать с информацией (сбор, получение, преобразование, создание новых объектов) и использовать инструменты ИКТ (текстовые, 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, основы безопасности жизнедеятельности, окружающий мир.

Процесс создания творческих работ воспитывает у обучающихся усидчивость и развивает их творческий поиск. Подталкивает на создание работ воспитывающего характера, создание проектов, учит детей обсуждать проекты, работать в коллективе (прислушиваться к мнению товарищей, отстаивать свое мнение), учит находить и использовать в своей работе необходимую информацию.

Новизна программы выражается:

во-первых: в применении проектного метода обучения, который позволяет решить сложную проблему интеграции разных предметных областей (искусства и технической деятельности) достаточно естественным путем. Когда создание конечного творческого продукта – мультфильма - рассматривается как проект,

тогда освоение технического оборудования и компьютерных инструментов, которые необходимы при создании мультфильма, становится естественно встроенным в общий процесс и не требует выведения в отдельную предметную область;

во-вторых: во включении в содержание обучения культурологических сведений о мультипликации как виде искусства, о шедеврах анимации, о знаменитых мультипликаторах с обязательной демонстрацией мультипликационных фильмов; в-третьих: в основе мультфильма, создаваемого в рамках программы, - собственный сценарий, написанный детьми. И это требует введения еще одного содержательного компонента – основ литературного творчества. в-четвертых: все созданные в рамках мастерской «Сам себе режиссер» мультфильмы становятся доступными для просмотра в семье, в том числе и через группу в социальных сетях "В контакте. Это способствует укреплению детско- родительских отношений и мотивирует учащихся на новую творческую работу.

Создание видеоролика или мультфильма – это групповой творческий процесс. Как и во взрослой команде создателей кино, 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.

Программа позволяет осуществить проектный подход к занятиям, а также объединить на одном уроке различные школьные дисциплины: рисование, музыку, математику, окружающий мир, литературное чтение. На занятиях объединения дети шаг за шагом создают собственный проект (мини-мультфильма, видеоклипа, аппликационной работы и т.п.), например: «Путь в профессию», «В мире сказок», «Старая сказка - на новый лад», «Мой выбор» и др. Творчество детей проявляется в создании своей сказки, стихотворения, рассказа. Поэтому работы каждого ребенка уникальны и неповторимы. Такие занятия создают условия для самостоятельной творческой деятельности.

При работе по данной программе появляется возможность закреплять и углублять знания, полученные по разным предметам. На практических занятиях реализуется принцип межпредметных связей. Это достигается на основе двух методологических подходов. Первый заключается в том, что освоение любой программной среды осуществляется в процессе реализации (решения) конкретной задачи. Второй подход определяется тем, что большое внимание уделяется исследованию. С этой целью учащиеся занимаются моделированием объектов, процессов, явлений из любых предметных областей в ранее освоенной программной среде. Следует отметить продуктивный характер подобной

деятельности, в основу которой заложена ориентация на исследование и творчество.

Цель и задачи программы

Цель программы: творческое развитие ребенка через приобщение к миру мультипликации и создание мультфильмов.

Задачи:

- сформировать у обучающихся практические навыки работать с различными видами информации, в том числе графической, текстовой, звуковой, приобщить к проектно-творческой деятельности.
- познакомить с инструментальными компьютерными средами для работы с информацией разного вида (текстами, изображениями, анимированными изображениями, схемами предметов, сочетаниями различных видов информации в одном информационном объекте);
- научить создавать завершённые проекты с использованием освоённых инструментальных компьютерных сред (создание мини-мультфильма, видеоклипа, аппликационной работы);
- способствовать развитию пространственного воображения, логического и визуального мышления, мелкой моторики рук;
- сформировать систему первоначальных представлений о профессиях, в которых информационные технологии играют ведущую роль;
- способствовать воспитанию интереса к информационной и коммуникационной деятельности, ценностных основ информационной культуры обучающихся, уважительного отношения к авторским правам;
- сформировать опыт практического применения сотрудничества в коллективной информационной деятельности;
- способствовать формированию здорового образа жизни;
- организовать условия для позитивного восприятия компьютера как помощника в учёбе, как инструмента творчества, самовыражения и развития.

Планируемые результаты:

Образовательные:

- 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;

Предметные:

- обучающийся научится осуществлять под руководством педагога элементарную проектную деятельность в малых группах: разрабатывать замысел видеоролика или мультфильма, искать пути его реализации, воплощать его в продукте, демонстрировать готовый продукт; определять последовательность выполнения действий; приобретёт навыки создания видео и анимационных объектов в компьютерной программе; создавать собственный текст на основе художественного произведения; создавать

видеоцепочки 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 задуманному содержанию.

Компетентностные:

- 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 учебной литературы, освоит навыки неписьменного повествования языком компьютерной анимации и мультимедиа; 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.

Формы оценивания

Система отслеживания и оценивания результатов обучения проходит через:

- **компетентностные испытания:** демонстрация мультимедийных работ (в рамках группы, учреждения, родительских собраний), участие в акциях и конкурсах различного уровня (конкурсы на сайтах в сети интернет, окружные и районные), создание портфолио. Создание портфолио является эффективной формой оценивания и подведения итогов деятельности обучающихся. Портфолио – это сборник работ и результатов учащихся, которые демонстрирует его усилия, прогресс и достижения в различных областях. В портфолио ученика включаются фото и видеозображения продуктов исполнительской деятельности, продукты собственного творчества, материала самоанализа, схемы, иллюстрации, эскизы и т.п.
- **защита работы:** погружение в проект (выбор темы и ее конкретизация; определение цели и формулирование задачи; поиск источников информации и определение списка литературы; выдача рекомендаций

(требования, сроки, график выполнения, консультации и пр.); поисково-исследовательский этап (определение источников информации; планирование способов сбора и анализа информации; проведение исследования; сбор и систематизация материалов); трансляционно-оформительский этап («предзащита проекта»; доработка проекта с учетом замечаний и предложений; подготовка к публичной защите); заключительный этап (публичная защита фильма-проекта; подведение итогов, конструктивный анализ работы)

- **анализ 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 подведения итогов: презентация и защита готовых групповых проектов: видеороликов и мультфильмов.

Итог программы – групповой проект «Коллекция видеороликов и мультипликационных фильмов», размещение их в блоге «Сам себе режиссер» в группе в Контакте

Образовательные форматы, в которые будут погружены обучающиеся: компьютерный практикум, лабораторные работы, исследования, проблемная дискуссия, проектная сессия, деловые и ролевые игры, лекция, беседа, видео занятия, индивидуальная работа, конкурсы, групповая дискуссия, защита идеи-проекта, мастер-классы. Роль педагога дополнительного образования состоит в небольшом по времени объяснении нового материала и постановке проблемной задачи, а затем тьюторского сопровождения и консультировании обучающихся в процессе выполнения ими практической работы.

В процессе обучения дети погружаются в такие практики, как:

- волонтерская деятельность;
- знакомство с разными видами искусства, такими, как кинематограф, мультипликация, театр, комиксы, изобразительное искусство;
- знакомство с разными видами деятельности: конструирование, рисование, съёмка, монтаж, озвучка;
- работа с различными программами и оборудованием (Word, «Студия Мульти-Пульти», AVS Video Editor, Movie Maker Internet, видеокамера, цифровая камера, принтер, сканер, планшет и т.д.);
- применение на практике знаний, умений и навыков по математике, информатике, технологии, ИЗО и литературе;
- организация ребенком своей деятельности (ставить цель, планировать, контролировать и оценивать);
- осознание того, что компьютер предназначен не только для развлечений (человек - потребитель), а также для самореализации (человек - создатель).

Универсальные учебные действия:

В результате изучения данной программы:

Учащиеся научатся:	Учащиеся получат возможность научиться:
<ul style="list-style-type: none">- создавать мультфильмы, видеоролики;- навыкам работы в творческом коллективе с распределением ролей и задач;- раскрытию творческого потенциала;- навыкам работы в команде; чувству кадра, композиции, цвета, масштаба;- создавать десятки кадров для создания мультфильма, видеоролика;- вводить рисунки в приложение и настраивать просмотр видеонизображения, сохранять проект как фильм, воспроизводить его;- работать в группах;- работать с фотографиями;- составлять коллажи из фотографий;- работать с рисованными иллюстрациями, слайдами и мультипликацией, кинокадрами.- создавать снимки с помощью фотокамеры;- выполнять съемку видеокамерой;- копировать файлы с фото и видеокамер на ПК;- уметь работать с полученными файлами в приложениях;- выполнять основные операции при создании движущихся изображений с помощью одной из программ;- сохранять созданные движущиеся изображения и вносить в них изменения.	<ul style="list-style-type: none">- самостоятельности, инициативы и творческого подхода;- умение работать индивидуально и в группе;- самостоятельно и мотивированно организовывать свою познавательную деятельность (от постановки цели до получения и оценки результата);- проектной деятельности, организации и проведении учебно-исследовательской работы;- созданию собственных произведений, в том числе с использованием мультимедийных технологий;- применять текстовый редактор для набора, редактирования и форматирования простейших текстов;- применять простейший графический редактор для создания и редактирования рисунков;- первоначальным умениям передачи, поиска, преобразования, хранения информации, использования компьютера;- поиску (проверке) необходимой информации в словарях, каталоге библиотеки, на электронных носителях;- выполнению инструкций, точному следованию образцу и простейшим алгоритмам;- организации компьютерного рабочего места, соблюдению требований безопасности и гигиены в работе со средствами ИКТ.

Начало работы заключается в ознакомлении детей с техникой безопасности при работе в кабинете информатики. На начальном этапе обучающиеся осваивают работу в графическом редакторе MS PAINT, учатся рисовать и сохранять файлы в графическом редакторе, создавать анимации из созданных ими же рисунков. Далее дети осваивают более сложную программу:

ADOBE PHOTOSHOP, с помощью которой, учатся обрабатывать цифровые фотографии. Затем, дети погружаются в практики создания сначала маленьких рисованных фильмов с помощью программы «Студия Мульти-Пульти», а затем более сложного кино: озвученные видеоролики. Для этого следует научить работать в программах: Movie Maker, AVS Video Editor и др. Здесь больше возможности проявить себя в подаче материала, творческом оформлении. Кроме этого, создавая творческий проект, обучающийся глубже вникает и в школьные предметы. Озвучивая свои проекты, учащиеся учатся читать тексты четко, эмоционально. К тому же, появляется необходимость освоить работу со сканером, звукозаписью.

Кроме разработки проектов под руководством педагога, детям предлагаются практические задания для самостоятельного выполнения. Текущий контроль выполняется по результатам выполнения учащимися этих практических заданий. Итоговый контроль осуществляется в форме защиты итоговых проектов.

Возраст детей: Занятия ориентированы на обучающихся 11-16 лет. Дети принимаются в группу без каких-либо первоначальных знаний в области информационных технологий.

Срок реализации программы - 1 год обучения (40 учебных недели) –240 часов, 6 часов в неделю.

Формы и режим занятий: Занятия по данной программе состоят из теоретической и практической частей. Теоретическая часть проходит в виде лекций, разбираются возможные задачи и методы их решения, практическая часть – выполнение практических заданий, работа за компьютером, закрепление пройденного материала, проверка знаний обучающихся.

Область применения: программа может использоваться в системе дополнительного образования, во внеучебной деятельности, в лагерях каникулярного и летнего отдыха (при сокращении количества часов или использовании каждого модуля, как самостоятельной мини-программы).

Отличительная особенность программы. Важной особенностью программы является её мотивационная направленность на любимый всеми детьми жанр-киноискусство. И гораздо интересней становится желание детей самим создать видеоролик или мультфильм, узнать о том, как они создаются, познакомиться с именами известных кинорежиссеров и мультипликаторов, научиться самим делать кино. Кроме того, программа имеет профориентационную направленность и ориентирует детей на овладение и выбор профессий, связанных с кинематографией:

- художник-постановщик — самый главный человек, разрабатывающий общий стиль фильма в тесном сотрудничестве с режиссером и руководящий всем процессом создания кино;
- художник по персонажам создаёт образы героев, работает над их действиями и диалогами;
- художник-фонистик, или художник-декоратор создаёт фон, панораму, интерьер и прочий антураж;

- аниматор спецэффектов воссоздаёт необходимые природные явления (снег, дождь) и различные эффекты, предполагаемые сценарием;
- фотограф создает фото и видео-кадры.

Мотивация и ценность для ребёнка:

- удовлетворение собственных эстетических предпочтений в ходе подбора изображений и музыкального сопровождения, возможность проще, интереснее, убедительнее, увлекательнее сообщить (показать и рассказать) что-то другим людям;
- возможность свободно оперировать своей коллекцией видеоизображений в соответствии с образовательной задачей, участвовать в увлекательной работе по созданию коротких видеосюжетов;
- освоение детского жанра видеопродукции, возможность попробовать себя в разных ролях: кукольника, декоратора, режиссёра, оператора, актёра, озвучивающего персонажи, и т.д.
- освоение привлекательной технологии компьютерной обработки видео и анимации и возможность её самостоятельного использования для решения творческих задач, как предметных, так и личных.

Формы и методы обучения: компьютерный практикум, лабораторные работы, исследования, проблемная дискуссия, проектная сессия, деловые и ролевые игры, лекции, демонстрация-объяснение, практические занятия, фото и видеосъёмки на природе или персонажей с декорацией, экскурсии.

Формы организации познавательной деятельности: коллективная, групповая, индивидуальная

Техническая платформа

Оборудование:

- Компьютер
- Принтер-сканер-ксерокс, принтер струйный, Сканер Canon
- Цифровой фотоаппарат
- Цифровая видеокамера
- Видеопроектор

Программное обеспечение

- Операционная система Windows.
- Графические редакторы: Paint, Adobe Photoshop, Paint NET и др.
- Конструкторы мультфильмов: «Мультити – Пульти», «Мультатор» и др
- Видеоредакторы: Movie Maker, AVS Video Editor и др
- Микрофон

Программа состоит из трех модулей, подчиненных одной основной деятельности: создание видеороликов и мультфильмов путём формирования последовательностей отдельных кадров – снимков физической реальности, а также, путём непосредственного пространственно-временного редактирования; создание видео-сочинения с аудио-сопровождением и текстовым сопровождением в соответствии с поставленной учебной задачей.

Модуль I. «Мультфильм как вид искусства» направлен на задания, которые ориентированы на субъектный опыт, чувства, результат представления детей о

содержании анимационного творчества. Модуль включает в себя азы мультипликации. Особенностью обучения на первом этапе является знакомство детей с лучшими образцами отечественной мультипликации. Проводится как работа над сверхкороткими бессюжетными мультфильмами, в которых происходит только одно какое-то интересное движение, так и создание коротких мультфильмов с сюжетом, определенным детьми (с использованием, стихов, басен, коротких рассказов и т.п.). Учащиеся знакомятся с оборудованием – видеокамерой, софитами, штативами – и учатся его правильно устанавливать и использовать.

Модуль 2. «Я художник» направлен на создание персонажей и эскизов декораций в графических редакторах и онлайн конструкторах мультфильмов «Мультатор», «Мульти-пульти». Обучающиеся применяют технические средства и уже знакомые технологии создания мультфильмов, в основном, на основе сценариев собственного сочинения. Им предоставляется большая самостоятельность в изготовлении декораций и реквизита, съемке кадров мультфильма, в компьютерной обработке собранных материалов, в выстраивании медийного итогового продукта – мультфильма. В рамках данного модуля дети проходят профессиональные пробы: «художник», «художник- мультипликатор», «художник-постановщик», «художник по персонажам», «художник-декоратор, «фотограф». Здесь происходит знакомство с основами фото и видеосъемки, обработка цифровых фотографий с помощью простейших фильтров и инструментов рисования. В рамках данного модуля обучающиеся проходят профессиональную пробу:

Модуль 3. «Мультпроект». Углубление знаний об анимации и драматургии выражается в том, что дети уже не используют готовые сюжеты и не копируют ранее придуманные техники, а предлагают для съемки собственные истории и свое видение для их воплощения на экране. Начинается работа над индивидуальными творческими проектами, когда один из учащихся как автор своего мультфильма может привлекать других детей на роли оператора, аниматора, монтажера, и одновременно сам может помогать в разных качествах другим ученикам осуществлять их собственные проекты.

Модуль 4. «Я кинорежиссер»: направлен на итог реализации всей программы. Здесь обучающиеся разрабатывают творческие проекты, занимаются монтажом и выпуском мультфильмов. Разрабатывают видеоролики с помощью видеоредакторов Movie Maker и AVS Video Editor и др.; создают и ведут блог «Сам себе режиссер» на сайте учреждения (на основе конструктора «WIX.com»). Кроме того, дети проходят профессиональные пробы «режиссер», «сценарист», «звукорежиссер», «мультипликатор спецэффектов». Обучающиеся знакомятся с технологией записи музыки осваивают технику озвучания мультфильма (микрофоны, монтажные программы).

УЧЕБНЫЙ ПЛАН

№ п/п	Название раздела	Количество часов			Формы аттестации, контроля
		всего	теория	практика	
	Модуль 1. Мультфильм как вид искусства	42	16	26	Опрос, тестирование, конкурсы, открытые теоретические и практические итоговые занятия
	Модуль 2. Я художник	50	14	36	
	Модуль 3. Мультпроекты	58	24	34	
	Модуль 4. Я кинорежиссер	90	38	52	
	ИТОГО	240	92	148	

КАЛЕНДАРНЫЙ УЧЕБНЫЙ ГРАФИК СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ МОДУЛЕЙ Модуль 1. «Мультфильм как вид искусства» ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Учебные задачи модуля:

- знакомство детей с лучшими образцами отечественной мультипликации;
- знакомство с оборудованием – видеокамерой, софитами, штативами
- работа над сверхкороткими бессюжетными мультфильмами, в которых происходит только одно какое-то интересное движение,
- создание коротких мультфильмов с сюжетом, определенным детьми (с использованием, стихов, басен, коротких рассказов и т.п.).

Учебно – тематический план модуля

№	Наименование раздела и темы	Количество часов		
		Всего	теория	практика
	Модуль 1. Мультфильм как вид искусства	42	16	26
1.1	Композиция. Понятие крупности плана. Смена плана	10	4	6
1.2	Сюжет и персонажи мультфильма	8	2	6
1.3	Шедевры рисованной анимации. Создание элементарной рисованной анимации	8	2	6

1.4	Наследие отечественной мультипликации	8	4	4
1.5	Наследие мировой мультипликации	8	4	4

Содержание программы модуля

Раздел 1. Мультфильм как вид искусства

Тема 1.1. Композиция, крупность плана.

Теория. Понятие композиции, крупности плана. Крупность плана в фотографии, кино и мультфильме.

Практика. Дидактическая игра «Определи крупность плана». Отработка навыков создания разной крупности плана при съемке фотографий. Зарисовка персонажей при помощи планов разной крупности.

Тема 1.2. Сюжет и персонажи мультфильма.

Теория. Понятие сюжета в литературном произведении. Понятие конфликта. Виды конфликта. Каким должен быть персонаж мультфильма. Основные характеристики персонажа. Внешность персонажа, одежда. Понятие «эскиз».

Практика. Отработка навыков написания короткой истории. Составление характеристики любимого мультипликационного героя. Разработка эскиза персонажа.

Тема 1.3. Шедевры рисованной анимации. Создание элементарной рисованной анимации.

Теория. Основные принципы и сложности в создании рисованной анимации. «Ожившая живопись» мультипликатора Александра Петрова. Материалы и инструменты для создания рисованной анимации «маслом по стеклу».

Практика. Просмотр и обсуждение мультфильмов А. Петрова. Создание простейшей анимации на стекле. Съемка, монтаж и просмотр.

Тема 1.4. Наследие отечественной мультипликации.

Теория. Первые русские мультфильмы. Знакомство с технологией первых мультфильмов. Основные вехи развития советской мультипликации. Самые яркие современные русские мультипликационные проекты: «Смешарики», «Гора самоцветов»

Практика. Просмотр первых русских мультфильмов. Просмотр советских мультфильмов.

Тема 1.5. Наследие мировой мультипликации.

Теория. Наследие Уолта Диснея. Знакомство с основными вехами творческой жизни Уолта Диснея. Современное состояние студии «Дисней». Японская анимация. Знакомство с понятиями «анимэ» и «манга». Творчество Хаяо Миядзаки.

Практика. Просмотр фрагментов мультфильмов Уолта Диснея разных временных периодов. Просмотр отрывков мультфильмов Хаяо Миядзаки.

Дидактические формы: лабораторный практикум, компьютерный практикум, проектная работа, исследование

Межпредметные связи: изобразительное искусство, технология, литературное чтение, киноискусство, ИК-технология, киноискусство, ИК-технология, физическая культура и здоровье – гимнастические упражнения для рук, киноискусство – дети берут на себя разные функции: режиссёра, оператора, сценариста, художника-мультипликатора и т.д., русский язык и литературное чтение – самостоятельно пишут сценарий, придумывают сюжет.

По завершению первого модуля учащиеся будут знать:

- виды мультфильмов (по жанру, по метражу, по технике исполнения); этапы создания мультфильма;
- название и назначение инструментов и материалов, используемых для создания персонажей, фонов, декораций;
- название и назначение технического оборудования: видеокамера, штатив, монтажный стол, монтажная программа;
- о возможности применения различных видов изобразительного и декоративного творчества в анимации: рисунок, лепка, шитьё, природный и другие материалы.

учащиеся будут уметь:

- изготавливать персонажей мультфильмов из пластилина, ткани, бумаги и т.п.; устанавливать штатив с видеокамерой, проводить съёмку под наблюдением педагога; применять различные виды изобразительного и декоративного творчества (рисунок,
- лепка, шитьё, природный и другие материалы) для изготовления фонов, декораций;
- делать простейшую раскадровку с помощью педагога;
- использовать средства художественной изобразительности: крупность плана, свет и тень; озвучивать

Перечень информационно-методических материалов

- Электронное учебное пособие "Графический редактор PAINT"
- Электронное учебное пособие «Adobe Photoshop CS5»
- Электронное учебное пособие «SIN».
- С. Келби "Хитрости и секреты работы в Photoshop CS"
- Горячев А.В. Мой инструмент компьютер: для 3-4 классов/ А. В. Горячев. — М.: Баласс, 2007.
- Коцюбинский А.О. Компьютер для детей и взрослых/А.О. Коцюбинский, СВ. Грошев. — М.: ИТ- Пресс, 2006.
- С. Гринберг "Цифровая фотография. Самоучитель"
- Д.Хеджкоу "Как делать фотографии ИИ-класса"
- Д.Зотов "Цифровая фотография в теории и на практике"
- <http://www.64bita.ru/basicshot.html>. Учебник фотографии и начальное руководство по съёмке
- https://eknigi.org/foto_i_video/4648-cifrovaya-fotografiya-samouchitel.html. Цифровая фотография

Модуль 2. «Я художник»
ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Образовательная задача модуля: создание сюжетных рисунков и готовых рисованных мультфильмов, овладение приемами работы с цифровым фотоаппаратом и видеокамерой.

Учебные задачи модуля:

- научиться работать с различными видами информации, в том числе графической, текстовой, звуковой,
- приобщить к проектно-творческой деятельности;
- познакомиться с инструментальными компьютерными средами для работы с информацией разного вида (текстами, изображениями, анимированными изображениями, схемами предметов, сочетаниями различных видов информации в одном информационном объекте)
- научиться создавать информационные объекты как иллюстрации к художественным текстам;
- научиться создавать план проведения натурной съемки;
- освоить технологии обработки фото и видео -информации.

Учебно – тематический план модуля

№	Наименование раздела и темы	Количество часов		
		Всего	теория	практика
	Модуль 2. Я художник	50	14	36
2.1	Работа в среде графического редактора Paint.	7	2	5
2.2	Работа в конструкторе мультфильмов Мультатор	7	2	5
2.3	Основы работы в Adobe Photoshop CS5. интерфейс программы.	7	2	5
2.4	Работа с цифровым фотоаппаратом.	7	2	5
2.5	Подбор освещения, компоновка кадра.	7	2	5
2.6	Работа с цифровой видеокамерой.	7	2	5
2.7	Видеосъемка сюжетов для групповых и индивидуальных проектов.	8	2	6

Содержание программы модуля

Тема 2.1. Работа в среде графического редактора Paint.

Теория: Основы работы в среде графического редактора Paint: инструменты и палитра, их использование; создание простейшего рисунка и сохранение его в файле; (Улыбающаяся рожица с открытыми глазами), Открытие файла, его

редактирование и сохранение под другим именем; (та же рожица, но с закрытыми глазами).

Практика: Профессиональная проба «художник- мультипликатор», «художник по персонажам». Создание рисунков с помощью готовых форм. Создание сюжетных рисунков с использованием знаний и навыков рисования на компьютере. Создание рисунков с предполагаемыми движущимися объектами (транспорт, человечек, собачка...).

Тема 2.2. Работа в конструкторе мультфильмов Мультатор.

Теория: Сколько кадров нужно для создания рисованных мультфильмов? Особенности создания рисунков с помощью готовых форм: овала, четырёхугольника, треугольника, отрезков. Создание сюжетных рисунков. Выставка рисунков "Спорт - это здоровье".

Практика: Создание мультфильмов с помощью онлайн - конструктора мультфильмов Мультатор.

Тема 2.3. Основы работы в Adobe Photoshop CS5. интерфейс программы.

Теория: Основы работы в Adobe Photoshop CS5. интерфейс программы. Инструменты выделения, каналы и маски. Фотомонтажи. Инструменты цветокоррекции и ретуширования. Слои. Шрифт и текст. Фильтры. Подключаемые фильтры. Создание рисунков с предполагаемыми движущимися объектами (транспорт, человечек, собачка.).

Практика: Работа в среде графических редакторов. Создание рисунков-кадров в Adobe Photoshop CS5.

Тема 2.4. Работа с цифровым фотоаппаратом.

Теория: Особенности фотографии и видеосъёмки. Знакомство с цифровым фотоаппаратом и видеокамерой: технические особенности фотоаппарата и его возможности, функции. Работа с цифровым фотоаппаратом. Особенности фотографии, создание различных изображений.

Практика: Профессиональная проба «художник-постановщик». Создание различных изображений, видеосъёмка сюжетов. Копирование фотографий и видеофайлов на ПК.

Тема 2.5. Подбор освещения, компоновка кадра.

Теория: Создание декораций. Подбор освещения, компоновка кадра. Организация фиксации. Процесс съёмки. Обсуждение фотографий с художественной и смысловой точек зрения, создание коллекции фотографий к проекту.

Практика: Создание декораций. Организация фиксации. Профессиональная проба «художник-декоратор».

Тема 2.6. Работа с цифровой видеокамерой.

Теория: знакомимся с цифровой видеокамерой: технические особенности видеокамеры и ее возможности, функции. Особенности видеосъёмки.

Практика: Профессиональная проба «художник-постановщик», «художник-декоратор». Создаём кадры для мультфильма (пластилинового, из обычных предметов, из сыпучих предметов, из природных материалов) – групповые и индивидуальные проекты.

Тема 2.7. Видеосъёмка сюжетов для групповых и индивидуальных проектов.

Теория: Работа с цифровой видеокамерой. Особенности видеосъёмки.

Практика: Поэтапная съёмка сцен. Отсмотр материала. Создание коллекции видео к проекту. Копирование видеофайлов на ПК. Создание рисунков-кадров в Paint, Adobe Photoshop CS5, и онлайн - конструкторе мультфильмов «Мультатор».

Дидактические формы: лабораторный практикум, компьютерный практикум, проектная работа, исследование

Межпредметные связи: физическая культура и здоровье – гимнастические упражнения для рук, изобразительное искусство, киноискусство – дети берут на себя разные функции: режиссёра, оператора, сценариста, художника-мультипликатора и т.д., русский язык и литературное чтение, технология, изобразительное искусство, киноискусство

По завершению второго модуля учащиеся будут знать и смогут научиться:

- выполнять основные операции при создании движущихся изображений с помощью одной из программ;
- сохранять созданные движущиеся изображения и вносить в них изменения.
- создавать информационные объекты как иллюстрации к художественным текстам в виде натурной съёмки и мультипликации с собственным озвучиванием.
- создавать план проведения натурной съёмки.
- освоить технологии обработки фото и видео информации.

Перечень информационно-методических материалов

- Электронное учебное пособие "Графический редактор PAINT"
- Электронное учебное пособие «Adobe Photoshop CS5»
- Электронное учебное пособие «SIN».
- С. Келби "Хитрости и секреты работы в Photoshop CS"
- Горячев А.В. Мой инструмент компьютер: для 3-4 классов/ А. В. Горячев. — М.: Баласс, 2007.
- Кошобинский А.О. Компьютер для детей и взрослых/А.О. Кошобинский, СВ. Грошев. — М.: ИТ- Пресс, 2006.
- С. Гринберг "Цифровая фотография. Самоучитель"
- Д.Хеджкоу "Как делать фотографии ИИ-класса"
- Д.Зотов "Цифровая фотография в теории и на практике"
- <http://www.64bita.ru/basicshot.html>. Учебник фотографии и начальное руководство по съёмке
- https://eknigi.org/foto_i_video/4648-cifrovaya-fotografiya-samouchitel.html.
Цифровая фотография

Модуль 3. «Мультпроектъ» ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Учебные задачи модуля

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

Учебно-тематический план

№	Наименование раздела и темы	Количество часов		
		Всего	теория	практика
	Модуль 1. Мультпроектъ	58	24	34
3.1	Проект мультфильма без слов «Трудности жизни животных» в технике пластилиновой анимации	16	6	10
3.2	Проект мультфильма «Сказки Земли» в технике пластилиновой анимации на плоскости	14	6	8
3.3	Проект мультфильма «Кем мы станем» в технике перекладки	14	6	8
3.4	Проект мультфильма «Рождество в стихах» в технике песочной анимации	14	6	8

Содержание программы

Тема 3.1. Проект мультфильма без слов «Трудности жизни животных» в технике пластилиновой анимации.

Этап 1. Разработка сюжета мультфильма «Трудности жизни животных».

Практика. Просмотр существующих мультфильмов из серии «Трудности жизни животных», созданных в мастерской ранее. Выбор животного, разработка сюжета мультфильма.

Этап 2. Эскиз персонажей и декораций.

Практика. Сбор наглядного материала о внешнем виде животного и среды его обитания. Разработка эскиза персонажей и декораций.

Этап 3. Составление раскадровки мультфильма.

Теория. Понятие раскадровки и ее назначения.

Практика. Составление раскадровки мультфильма.

Этап 4. Изготовление персонажей и декораций.

Теория. Способы создания устойчивости объектов из пластилина и картона.

Практика. Изготовление персонажей, декораций и всех объектов мультфильма из пластилина, бумаги, картона и т.д. в соответствии с раскадровкой.

Этап 5. Съемка мультфильма.

Практика. Съемка мультфильма по кадрам в соответствии с раскадровкой. Установка съемочного оборудования: штатив, камера. Установка освещения.

Этап 6. Монтаж мультфильма.

Теория. Интерфейс монтажной программы Adobe Premiere, простейшие функции.

Практика. Монтаж снятых кадров в соответствии с раскадровкой. Монтаж звука. Запись готового фильма.

Этап 7. Просмотр и обсуждение мультфильма.

Теория. Правила просмотра фильма. Правила заполнения зрительских карт.

Практика. Просмотр и обсуждение мультфильма. Заполнение зрительских карт и рефлексивных листов участниками проекта. Коллективное обсуждение итогов проекта: выявление достоинств и недостатков проекта.

Тема 3.2. Проект мультфильма «Сказки Земли» в технике пластилиновой анимации на плоскости.

Этап 1. Мультфильмы-коллажи.

Теория. Понятие мультфильма-коллажа.

Практика. Просмотр заставок к мультфильмам «Гора самоцветов». Выбор страны, по чьим сказкам будет создан мультфильм.

Этап 2. Выбор сказок для проектирования.

Практика. Чтение сказок (литературных и авторских) выбранной страны. Выбор 5 понравившихся сказок.

Этап 3. Написание текста к мультфильму.

Теория. Основные принципы написания короткой истории.

Практика. Написание краткого переложения 5-ти выбранных сказок.

Этап 4. Эскиз персонажей и декораций.

Практика. Составление списка персонажей. Сбор наглядного материала о внешнем виде персонажей выбранных сказок. Разработка эскиза персонажей и декораций.

Этап 5. Составление раскадровки мультфильма.

Практика. Составление раскадровки мультфильма и переходов между сценами.

Этап 6. Изготовление персонажей, декораций и фона.

Теория. Особенности лепки пластилиновых объектов на плоскости. Способы изготовления фона.

Практика. Изготовление персонажей, декораций и всех объектов мультфильма из пластилина на плоскости, бумаги, картона и т.д. в соответствии с раскадровкой.

Этап 7. Съемка мультфильма.

Практика. Съемка мультфильма по кадрам в соответствии с раскадровкой и простейшими принципами монтажа. Установка съемочного оборудования. Установка освещения.

Этап 8. Запись звука.

Практика. Проведение кастинга среди желающих записать текст. Запись текста с отработкой эмоциональной окраски и расстановки логических акцентов при художественном чтении.

Этап 9. Монтаж мультфильма.

Практика. Монтаж снятых кадров в соответствии с раскадровкой. Монтаж звука. Запись готового фильма.

Этап 10. Просмотр и обсуждение мультфильма.

Практика. Просмотр и обсуждение мультфильма. Заполнение зрительских карт и рефлексивных листов участниками проекта. Коллективное обсуждение итогов проекта: выявление достоинств и недостатков проекта.

Тема 3.3. Проект мультфильма «Кем мы станем» в технике перекладки.

Этап 1. Выбор персонажей для мультфильма.

Теория. Знакомство с миром профессий.

Практика. Выбор персонажей для мультфильма – 5 профессий.

Этап 2. Написание текста к мультфильму.

Практика. Сбор и систематизация материалов о профессиях. Написание рассказа о 5-ти выбранных профессиях.

Этап 3. Составление раскадровки мультфильма.

Практика. Составление раскадровки мультфильма.

Этап 4. Изготовление персонажей и фона.

Теория. Знакомство с понятиями «композиция», «пропорция», «сочетание цветов».

Практика. Рисование и вырезание персонажей. Изготовление фона.

Этап 5. Съемка мультфильма.

Практика. Съемка мультфильма по кадрам в соответствии с раскадровкой. Установка съемочного оборудования. Установка освещения.

Этап 6. Запись звука.

Практика. Элементарные упражнения для улучшения дикции. Проведение кастинга среди желающих записать текст. Запись текста. Установка микрофонов.

Этап 7. Монтаж мультфильма.

Практика. Монтаж снятых кадров в соответствии с раскадровкой в монтажной программе

«Adobe Premiere». Монтаж звука. Запись готового фильма.

Этап 8. Просмотр и обсуждение мультфильма.

Практика. Просмотр и обсуждение мультфильма. Заполнение зрительских карт и рефлексивных листов участниками проекта. Коллективное обсуждение итогов проекта: выявление достоинств и недостатков проекта.

Тема 3.4. Проект мультфильма «Рождество в стихах» в технике песочной анимации (не реализуется на группах для детей с ОВЗ)

Этап 1. Выбор стихотворения для мультфильма. Подготовительная работа.

Практика. Чтение различных вариантов стихотворений о Рождестве русских авторов, выбор одного стихотворения. Подготовка материалов и инструментов, фона для съемки мультфильма.

Этап 2. Составление раскадровки мультфильма.

Теория. Основные образы, присущие празднику Рождества (Вифлеемская звезда, вертеп, животные и т.д.).

Практика. Составление раскадровки мультфильма в соответствии со стихотворением.

Этап 3. Съёмка мультфильма.

Практика. Съёмка мультфильма по кадрам в соответствии с раскадровкой. Установка и применение съёмочного оборудования. Установка освещения.

Этап 4. Запись звука.

Теория. Оборудование, необходимо для записи звука. Основные правила, которые необходимо соблюдать при записи звука.

Практика. Проведение кастинга среди желающих записать стихотворение. Запись стихотворения.

Этап 5. Монтаж мультфильма.

Теория. Простейшие принципы монтажа.

Практика. Монтаж снятых кадров в соответствии с раскадровкой. Монтаж звука. Запись готового фильма.

Этап 6. Просмотр и обсуждение мультфильма.

Практика. Просмотр и обсуждение мультфильма. Заполнение зрительских карт и рефлексивных листов участниками проекта. Коллективное обсуждение итогов проекта: выявление достоинств и недостатков проекта.

По завершению данного модуля учащиеся будут знать:

- технологии создания мультипликационных фильмов в технике перекладки, рисованной анимации;
- профессии, необходимые для создания профессионального мультфильма: сценарист, режиссер, художник-аниматор, оператор съёмки, звукооператор, монтажер;
- основные этапы сюжета: экспозиция, завязка, развитие действия, кульминация, развязка;
- отдельные произведения выдающихся мастеров мультипликационного искусства; основные инструменты монтажной программы ADOB Premiere PRO;

учащиеся будут уметь:

- использовать средства художественной изобразительности в кадре: ритм, симметрия, асимметрия, контраст, движение, композиция;
- составлять сценарий к мультипликационному фильму; анимировать героев, озвучивать и делать монтаж мультфильма;
- комбинировать различные приемы работы для достижения поставленной художественно-творческой задачи.

Дидактические формы: лабораторный практикум, компьютерный практикум, проектная работа, исследование

Межпредметные связи: изобразительное искусство, технология, литературное чтение, киноискусство, ИК-технология, киноискусство, ИК-технология, физическая культура и здоровье – гимнастические упражнения для рук, киноискусство – дети берут на себя разные функции: режиссёра, оператора,

сценариста, художника-мультипликатора и т.д., русский язык и литературное чтение – самостоятельно пишут сценарий, придумывают сюжет.

Перечень информационно-методических материалов

- Электронное учебное пособие "Графический редактор PAINT"
- Электронное учебное пособие «Adobe Photoshop CS5»
- Электронное учебное пособие «SIN».
- С. Келби "Хитрости и секреты работы в Photoshop CS"
- Горячев А.В. Мой инструмент компьютер: для 3-4 классов/ А. В. Горячев. — М.: Баласс, 2007.
- Коцюбинский А.О. Компьютер для детей и взрослых/А.О. Коцюбинский, СВ. Грошев. — М.: ИТ- Пресс, 2006.
- С. Гринберг "Цифровая фотография. Самоучитель"
- Д.Хеджкоу "Как делать фотографии ИИ-класса"
- Д.Зотов "Цифровая фотография в теории и на практике"
- <http://www.64bita.ru/basicshot.html>. Учебник фотографии и начальное руководство по съемке
- https://eknigi.org/foto_i_video/4648-cifrovaya-fotografiya-samouchitel.html.
Цифровая фотография

Модуль 4. «Я кинорежиссер»

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Цель: погружение в профессию «кинорежиссер». Парад профессий: какие именно специалисты трудятся над созданием кино и мультфильмов. Просмотр фильма. Профессиональная проба «режиссер»

Образовательная задача: погружение в профессию «кинорежиссер», создание роликов и мультфильмов, размещение авторских материалов на сайте учреждения.

Учебные задачи: приобрести навыки создания анимационных объектов в конструкторе мультфильмов «Мульти – Пульти»; приобрести навыки создания видеосюжетов в компьютерных программа AVS Video Editor.; научиться создавать завершённые групповые и индивидуальные проекты: видеоролики, мультфильмы, освоить способы создания и ведения интернет-блогов.

Учебно – тематический план модуля

№	Наименование раздела и темы	Количество часов		
		Всего	теория	практика
	Модуль 4. Я кинорежиссер	90	38	52
4.1	Парад профессий: какие именно специалисты трудятся над созданием кино и мультфильмов.	10	4	6
4.2	Создаём сюжет мультфильма (в Microsoft Word). Комбинированный документ «Сказка с картинками»	10	4	6

4.3	Конструктор мультфильмов «Мультити – Пульти».	10	4	6
4.4	Работа с программой AVS Video Editor.	10	4	6
4.5	Работа с программой Movie Maker	10	4	6
4.6	«Создание видеороликов, мультфильмов и живых картинок» -	12	6	6
4.7	Создание групповых и индивидуальных проектов.	14	6	8
4.8	Создание блога «Сам себе режиссер»	14	6	8

Содержание программы

Тема 4.1. Парад профессий: какие именно специалисты трудятся над созданием кино и мультфильмов.

Теория: Все об анимации: кто рисует мультики - человек или компьютер? Рассказ о профессиях актеров, мультипликаторов. Основные способы создания компьютерной анимации. Примеры программ для создания анимации.

Практика: Просмотр фильма. Профессиональная проба «режиссер». Работа над созданием индивидуальных проектов - мультфильмов.

Тема 4.2. Создаём сюжет мультфильма (в Microsoft Word). Комбинированный документ «Сказка с картинками».

Теория: Основные операции при создании анимации. Этапы создания мультфильма. Компьютерная анимация. Основные способы создания компьютерной анимации: покадровая рисованная анимация, конструирование анимации, программирование анимации.

Практика: Профессиональная проба «сценарист». Разработка сценария видеофильма, мультфильма. «Создание мультфильмов и живых картинок» - «Мультфестиваль».

Тема 4.3. Конструктор мультфильмов «Мультити – Пульти».

Теория: Конструктор мультфильмов «Мультити – Пульти». Основные операции при создании анимации. Этапы создания мультфильма. Правила выбора фона, актёра. Коллекция действий актёра. Анимация актёра. Способы смены действий актеров. Одновременное действие актеров. Выбор звука и музыкального сопровождения.

Практика: Выбор фона. Работа с предметами. Выбор актёра. Анимация актёра. Смена действия актёра. Одновременное действие актеров. Выбор звука и музыкального сопровождения. Работа с текстом. Анимация текста. Создание анимационных объектов в подходящей компьютерной программе.

Тема 4.4. Работа с программой AVS Video Editor.

Теория: Функциональные возможности программы. Режимы работы программы. Настройки программы. Способы импорта видео, изображений, звука, музыки.

Практика: Профессиональная проба «создатель спецэффектов». Импорт видео. Импорт изображений. Импорт звука. Импорт музыки. Монтаж клипов.

Добавление названий. Добавление эффектов. Добавление переходов. Сохранение и отправка фильмов. Создание видеоклипа.

Тема 4.5. Работа с программой Movie Maker.

Теория: Интерфейс программы. Линейки прокрутки, кнопки, панель клипов. Импорт клипов. Способы редактирования клипов. Маркеры обрезки, создание фото. Способы размещения клипов на линейке монтажа, добавления титров, эффектов, переходов, фото. Правила раскадровки имеющихся файлов-кадров, их повторение в циклическом порядке; установление временных рамок воспроизведения; запись и сохранение клипа. Воспроизведение.

Практика: создания видеоклипов, видеороликов в данной компьютерной программе. Редактирование. Размещение клипов на линейке монтажа. Настройки изображения. Наложение звука. Запись голоса. Просмотр полученного фильма. Сохранение в различных форматах. Вставка видеоролика в презентацию. Открытие созданных файлов. Добавление титров, эффектов, переходов, фото. Сохранение в различных форматах. Экспорт фильма. Создание усложненного движения (из 3 и более кадров): постановка проблемы, ее анализ, создание набросков-планов на бумаге; создание рисунков-кадров и их сохранение; ввод кадров в Movie Maker, раскадровка, запись, воспроизведение.

Тема 4.6. Создание видеороликов, мультфильмов и живых картинок.

Теория: Монтаж фото и видео материалов по сценарному плану. Формирование фильма из последовательности кадров. Способы формирования фильма из последовательности кадров.

Практика: Профессиональная проба «звукорежиссер». Формирование фильма из последовательности кадров.

Тема 4.7. Создание групповых и индивидуальных проектов.

Теория: Создание завершенных групповых и индивидуальных проектов: видеороликов, мультфильмов.

Практика: Работа над созданием проектов-видеороликов и мультфильмов с использованием фона-пейзажа (движение объекта): обдумывание проекта, обсуждение, наброски на бумаге; создание рисунков на компьютере, и их сохранение, копирование части рисунка и его вставка в следующий кадр (движение); ввод всех созданных кадров в Movie Maker (рисунки, фотографии, видеоролики), создание фильма. Защита проектной работы. Мероприятие «Кино-фестиваль – наш кинозал».

Тема 4.8. Создание блога «Сам себе режиссер»

Практика: Работа над созданием блога «Сам себе режиссер» на основе конструктора «WIX.com» и др, размещение видеороликов, короткометражных мультипликационных фильмов на социально-важные темы в данном блоге, привязка блога к сайту учреждения.

Дидактические формы: лабораторный практикум, компьютерный практикум, проектная работа, исследование

Межпредметные связи: изобразительное искусство, технология, литературное чтение, киноискусство, ИК-технология, киноискусство, ИК-технология, физическая культура и здоровье – гимнастические упражнения для рук,

киноискусство – дети берут на себя разные функции: режиссёра, оператора, сценариста, художника-мультипликатора и т.д., русский язык и литературное чтение – самостоятельно пишут сценарий, придумывают сюжет.

В результате освоения данного модуля у учащихся происходит:

- развитие логического мышления – для того, чтобы создать свой фильм или 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.
- знакомство с технологией создания мультфильмов – мультипликатору предоставляется настоящая студия мультипликации, в которой он сможет смонтировать мультфильм, озвучить его, добавить титры и записать на диск.
- формирование чувства композиции и художественно-графических умений, навыков конструирования и проектирования – параллельно с работой за компьютером учащимся необходимо смоделировать будущий видеоролик или мультфильм, нарисовать эскизы и будущих героев.
- приобщение к творческому процессу и развитие терпения и трудолюбия – на создание простейшего кино уйдет минут 20, но для того, чтобы сделать законченный мультфильм, необходимо много потрудиться.
- развитие базовых пользовательских навыков работы на компьютере и освоение средств информационных технологий.

Дидактические формы: лабораторный практикум, компьютерный практикум, проектная работа, исследование

Межпредметные связи: изобразительное искусство, технология, литературное чтение, киноискусство, ИК-технология, киноискусство, ИК-технология, физическая культура и здоровье – гимнастические упражнения для рук, киноискусство – дети берут на себя разные функции: режиссёра, оператора, сценариста, художника-мультипликатора и т.д., русский язык и литературное чтение – самостоятельно пишут сценарий, придумывают сюжет.

Перечень информационно-методических материалов

1. Горячев А.В. Конструктор мультфильмов «Мульти- Пульти»: справочник-практикум/А. В. Горячев, ЕМ. Островская. — М.: Баласс, 20017.
2. В. Гамалей "Мой первый видеофильм от А до Я"
3. И.Кузнецов, В.Позин "Создание фильма на компьютере. Технология и Творчество"
4. Столяров А.М., Столярова Е.С. Ваш первый видеофильм. М.:ИТ Пресс, 2018.
5. Фролов М.И. Учимся анимации на компьютере: самоучитель/ М.И. Фролов. - М.: Бином, 2018.
6. <http://multator.ru/draw/> - «Мультиатор» - онлайн - конструктор мультфильмов
7. <http://www.klyaksa.net.ru> – сайт учителей информатики;

Учебно-тематический план.

№	Тема занятия	Форма занятия	Кол-во часов	Форма контроля	Сроки
Модуль 1. Мультфильм как вид искусства					
1	Композиция. Понятие крупности плана.	Лекция, компьютерный практикум	2	Тестирование	
2	Смена плана. Крупность плана в фотографии, кино и мультфильме.	Лабораторная работа, исследование.	2	Проверочная работа	
3	Дидактическая игра «Определи крупность плана». Отработка навыков создания разной крупности плана при съемке фотографий.	Проектная сессия, деловые и ролевые игры	2	Устный или письменный опрос	
4	Зарисовка персонажей при помощи планов разной крупности.	Практические занятия	2	Краткая самостоятельная работа	
5	Сюжет и персонажи мультфильма	Компьютерный практикум	2	Творческая работа	
6	Понятие сюжета в литературном произведении.	Индивидуальная работа, самостоятельная работа, групповая дискуссия	2	Тестовые задания	
7	Понятие конфликта. Виды конфликта.	Проектная сессия, деловые и ролевые игры	2	Устная проверка знаний	
8	Основные характеристики персонажа. Внешность персонажа, одежда. Понятие «эскиз».	Лабораторная работа, исследование.	2	Краткая самостоятельная работа	
9	Отработка навыков написания короткой истории. Составление характеристики любимого мультипликационного героя.	Практикумы, групповая и самостоятельная работа	2	Защита проекта	
10	Разработка эскиза персонажа.	Индивидуальная работа, самостоятельная работа	2	Творческий проект	
11	Шедевры рисованной анимации. Создание элементарной рисованной анимации	Индивидуальная работа, самостоятельная работа	4	Творческий проект	
12	Основные принципы и сложности в создании рисованной анимации.	Лекция, компьютерный практикум	2	Краткая самостоятельная работа	
13	«Ожившая живопись» мультипликатора Александра Петрова. Материалы и инструменты для создания рисованной анимации «маслом по стеклу».	Лабораторная работа, исследование.	2	Защита проекта	

14	Просмотр и обсуждение мультфильмов А. Петрова. Создание простейшей анимации на стекле. Съёмка, монтаж и просмотр.	Проектная сессия, деловые и ролевые игры	2	Творческий проект	
15	Наследие отечественной мультипликации. Первые русские мультфильмы.	Практикумы, групповая работа	2	Тестирование Групповые проекты	
16	Знакомство с технологией первых мультфильмов.	Индивидуальная работа, самостоятельная работа	2	Проверочная работа	
17	Самые яркие современные русские мультипликационные проекты: «Смешарика», «Гора самоцветов»	Лекция, компьютерный практикум, исследование.	2	Устный или письменный опрос	
18	Наследие мировой мультипликации. Знакомство с основными вехами творческой жизни Уолта Диснея.	Лабораторная работа, исследование.	4	Краткая самостоятельная работа	
19	Современное состояние студии «Дисней». Японская анимация. Знакомство с понятиями «аниме» и «манга». Творчество Хаяо Миядзаки.	Лекция, компьютерный практикум	4	Творческая работа	
Модуль 2. Я художник					
1	Работа в среде графического редактора Paint. Основы работы	Практикумы, групповая дискуссия, видеозанятия	1	Устная проверка знаний	
2	Инструменты и палитра, их использование; создание простейшего рисунка и сохранение его в файле.	Практикумы, групповая дискуссия, видеозанятия	1	Устный или письменный опрос	
3	Открытие файла, его редактирование и сохранение под другим именем; (та же рожица, с закрытыми глазами)	Лабораторная работа, исследование	2	Краткая самостоятельная работа	
4	Профессиональная проба «художник- мультипликатор», «художник по персонажам». Создание рисунков с помощью готовых форм.	Лекция, компьютерный практикум, исследование.	2	Творческая работа	
5	Работа в конструкторе мультфильмов Мультатор.	Лабораторная работа, исследование.	2	Устный или письменный опрос	
6	Особенности создания рисунков с помощью готовых форм: овала, четырёхугольника, треугольника, отрезков.	Лекция, компьютерный практикум	2	Краткая самостоятельная работа	
7	Создание сюжетных рисунков. Создание мультфильмов с помощью онлайн - конструктора мультфильмов Мультатор.	Индивидуальная работа, самостоятельная работа	2	Творческая работа	

8	Основы работы в Adobe Photoshop CS5, интерфейс программы.	Лекция, компьютерный практикум	2	Краткая самостоятельная работа	
9	Инструменты выделения, каналы и маски. Фотомонтажи. Инструменты цветокоррекции и ретуширования.	Лабораторная работа, исследование.	2	Защита проекта	
10	Слой. Шрифт и текст. Фильтры. Подключаемые фильтры.	Проектная сессия, деловые и ролевые игры	2	Творческий проект	
11	Работа в среде графических редакторов. Создание рисунков-кадров в Adobe Photoshop CS5.	Индивидуальная работа, самостоятельная работа	2	Краткая самостоятельная работа	
12	Работа с цифровым фотоаппаратом. Особенности фотографии и видеосъемки.	Лекция, компьютерный практикум	2	Защита проекта	
13	Технические особенности фотоаппарата и его возможности, функции.	Лабораторная работа, исследование.	2	Творческий проект	
14	Особенности фотографии, создание различных изображений.	Проектная сессия, деловые и ролевые игры	2	Устный или письменный опрос	
15	Профессиональная проба «художник-постановщик». Создание различных изображений, видеосъемка сюжетов.	Индивидуальная работа, самостоятельная работа	2	Краткая самостоятельная работа	
16	Создание декораций. Подбор освещения, компоновка кадра.	Лекция, компьютерный практикум	2	Творческая работа	
17	Организация фиксации. Процесс съемки.	Лабораторная работа, исследование.	2	Краткая самостоятельная работа	
18	Обсуждение фотографий с художественной и смысловой точек зрения, создание коллекции фотографий к проекту.	Проектная сессия, деловые и ролевые игры	2	Защита проектов: видеороликов и мультфильмов	
19	Создание декораций. Организация фиксации. Профессиональная проба «художник-декоратор».	Индивидуальная работа, самостоятельная работа	2	Творческий проект	
20	Работа с цифровой видеокамерой, технические особенности видеокамеры и ее возможности,	Лекция, компьютерный практикум	2	Краткая самостоятельная работа	

21	Профессиональная проба «художник-постановщик», «художник-декоратор».	Лабораторная работа, исследование.	2	Устный или письменный опрос	
22	Создаём кадры для мультфильма (пластилинового, из обычных предметов, из сыпучих предметов, из природных материалов) – групповые и индивидуальные проекты.	Проектная сессия, деловые и ролевые игры	2	Краткая самостоятельная работа	
23	Видеосъёмка сюжетов для групповых и индивидуальных проектов.	Индивидуальная работа, самостоятельная работа	2	Творческая работа	
24	Работа с цифровой видеокамерой. Особенности видеосъёмки.	Лекция, компьютерный практикум	2	Краткая самостоятельная работа	
25	Поэтапная съёмка сцен. Отсмотр материала. Создание коллекции видео к проекту. Копирование видеофайлов на ПК.	Лабораторная работа, исследование.	2	Защита проектов: видеороликов и мультфильмов	
26	Создание рисунков-кадров в Paint, Adobe Photoshop CS5, и онлайн - конструкторе мультфильмов «Мультатор».	Проектная сессия, деловые и ролевые игры	2	Защита проектов: видеороликов и мультфильмов	
Модуль 3. Мультпроекты					
1	Проект мультфильма без слов «Трудности жизни животных» в технике пластилиновой анимации	Лекция, компьютерный практикум	2	Тестирование	
2	Эскиз персонажей и декораций. Сбор наглядного материала о внешнем виде животного и среды его обитания.	Лабораторная работа, исследование.	2	Проверочная работа	
3	Изготовление персонажей и декораций. Съёмка мультфильма. Монтаж мультфильма.	Проектная сессия, деловые и ролевые игры	2	Устный или письменный опрос	
4	Интерфейс монтажной программы Adobe Premiere, простейшие функции. Монтаж снятых кадров в соответствии с раскадровкой. Монтаж звука. Запись готового фильма.	Практические занятия	2	Краткая самостоятельная работа	
5	Проект мультфильма «Сказки Земли» в технике пластилиновой анимации на плоскости	Компьютерный практикум	2	Творческая работа	
6	Мультфильмы-коллажи. Написание текста к мультфильму. Эскиз персонажей и декораций.	Индивидуальная работа, самостоятельная работа, групповая дискуссия	2	Тестовые задания	
7	Разработка эскиза персонажей и декораций. Составление раскадровки мультфильма и	Проектная сессия, деловые и ролевые игры	2	Устная проверка знаний	

	переходов между сценами. Изготовление персонажей, декораций и фона.				
8	Съемка мультфильма по кадрам в соответствии с раскадровкой и простейшими принципами монтажа. Установка съемочного оборудования. Установка освещения. Монтаж мультфильма.	Лабораторная работа, исследование.	2	Краткая самостоятельная работа	
9	Проект мультфильма «Кем мы станем» в технике перекладки. Выбор персонажей для мультфильма.	Практикумы, групповая и самостоятельная работа	4	Защита проекта	
10	Знакомство с миром профессий. Выбор персонажей для мультфильма – 5 профессий. Написание текста к мультфильму.	Индивидуальная работа, самостоятельная работа	4	Творческий проект	
11	Составление раскадровки мультфильма. Изготовление персонажей и фона. Знакомство с понятиями «композиция», «пропорция», «сочетание цветов».	Лекция, компьютерный практикум	4	Краткая самостоятельная работа	
12	Рисование и вырезание персонажей. Изготовление фона. Съемка мультфильма. Запись звука.	Лабораторная работа, исследование.	4	Защита проекта	
13	Монтаж снятых кадров в соответствии с раскадровкой в монтажной программе «Adobe Premiere». Монтаж звука. Запись готового фильма.	Проектная сессия, деловые и ролевые игры	6	Творческий проект	
14	Проект мультфильма «Рождество в стихах» в технике песочной анимации. Выбор стихотворения для мультфильма. Подготовительная работа	Практикумы, групповая работа	4	Тестирование Групповые проекты	
15	Подготовка материалов и инструментов, фона для съемки мультфильма. Составление раскадровки мультфильма.	Индивидуальная работа, самостоятельная работа	4	Проверочная работа	
16	Основные образы, присущие празднику Рождества (Вифлеемская звезда, вертеп, животные и т.д.). Составление раскадровки мультфильма в соответствии со стихотворением.	Лекция, компьютерный практикум, исследование.	4	Устный или письменный опрос	
17	Съемка мультфильма по кадрам в соответствии с раскадровкой. Установка и применение съемочного оборудования. Установка освещения. Запись звука.	Лабораторная работа, исследование.	4	Краткая самостоятельная работа	
18	Монтаж снятых кадров в соответствии с раскадровкой	Лекция, компьютерный	4	Творческая работа	

	Монтаж звука. Запись готового фильма. Просмотр и обсуждение мультфильма.	практикум			
Модуль 4. Я кинорежиссер					
1	Парад профессий: какие именно специалисты трудятся над созданием кино и мультфильмов.	Практикумы, групповая дискуссия, видео-занятия	2	Устная проверка знаний	
2	Основные способы создания компьютерной анимации. Примеры программ для создания анимации	Практикумы, групповая дискуссия, видео-занятия	2	Устный или письменный опрос	
3	Профессиональная проба «режиссер». Работа над созданием индивидуальных проектов - мультфильмов.	Лабораторная работа, исследование	2	Краткая самостоятельная работа	
4	Создаём сюжет мультфильма (в Microsoft Word). Комбинированный документ «Сказка с картинками». Основные операции при создании анимации	Лекция, компьютерный практикум, исследование.	2	Творческая работа	
5	Основные способы создания компьютерной анимации: покадровая рисованная анимация, конструирование анимации, программирование анимации.	Лабораторная работа, исследование.	2	Устный или письменный опрос	
6	Профессиональная проба «сценарист». Разработка сценария видео-фильма, мультфильма. «Создание мультфильмов и живых картинок» - «Мультфестиваль».	Лекция, компьютерный практикум	4	Краткая самостоятельная работа	
7	Конструктор мультфильмов «Мульты – Пульти». Основные операции при создании анимации. Этапы создания мультфильма. Правила выбора фона, актёра.	Индивидуальная работа, самостоятельная работа	4	Творческая работа	
8	Коллекция действий актёра. Анимация актёра. Способы смены действий актёров. Одновременное действие актёров. Выбор звука и музыкального сопровождения.	Лекция, компьютерный практикум	4	Краткая самостоятельная работа	
9	Одновременное действие актёров. Выбор звука и музыкального сопровождения. Работа с текстом. Анимация текста. Создание анимационных объектов в подходящей компьютерной программе.	Лабораторная работа, исследование.	4	Защита проекта	
10	Работа с программой AVS Video Editor. Функциональные возможности программы. Настройки программы. Способы импорта видео, изображений, звука, музыки.	Проектная сессия, деловые и ролевые игры	4	Творческий проект	

11	Профессиональная проба «создатель спецэффектов». Импорт видео. Импорт изображений. Импорт звука. Импорт музыки.	Индивидуальная работа, самостоятельная работа	4	Краткая самостоятельная работа	
12	Монтаж клипов. Добавление названий. Добавление эффектов. Добавление переходов. Сохранение и отправка фильмов. Создание видеоклипа	Лекция, компьютерный практикум	2	Защита проекта	
13	Работа с программой Movie Maker. Интерфейс программы. Линейки прокрутки, кнопки, панель клипов. Импорт клипов. Способы редактирования клипов. Маркеры обрезки, создание фото.	Лабораторная работа, исследование.	4	Творческий проект	
14	Способы размещения клипов на линейке монтажа, добавления титров, эффектов, переходов, фото. Правила раскладки имеющихся файлов-кадров,	Проектная сессия, деловые и ролевые игры	4	Устный или письменный опрос	
15	Создание видеоклипов, видеороликов в данной компьютерной программе. Редактирование. Наложение звука. Запись голоса. Экспорт фильма.	Индивидуальная работа, самостоятельная работа	4	Краткая самостоятельная работа	
16	Создание видеороликов, мультфильмов и живых картинок. Монтаж фото и видео материалов по сценарному плану.	Лекция, компьютерный практикум	4	Творческая работа	
17	Формирование фильма из последовательности кадров. Способы формирования фильма из последовательности кадров.	Проектная сессия, деловые и ролевые игры	4	Защита проектов: видеороликов и мультфильмов.	
18	Профессиональная проба «звукорежиссер». Формирование фильма из последовательности кадров.	Индивидуальная работа, самостоятельная работа	4	Творческий проект	
19	Создание завершённых групповых и индивидуальных проектов: видеороликов, мультфильмов	Лекция, компьютерный практикум	4	Краткая самостоятельная работа	
20	Работа над созданием проектов-видеороликов и мультфильмов с использованием фона-пейзажа (движение объекта): обдумывание проекта, обсуждение, наброски на бумаге	Лабораторная работа, исследование.	6	Устный или письменный опрос	
21	Создание рисунков на компьютере, и их сохранение, копирование части рисунка и его вставка в следующий кадр (движение); ввод всех созданных кадров в Movie Maker (рисунки, фотографии, видеоролики),	Проектная сессия, деловые и ролевые игры	4	Краткая самостоятельная работа	

	создание фильма.				
22	Защита проектной работы. Мероприятие «Кино-фестиваль – наш кинозал».	Индивидуальная работа, самостоятельная работа	4	Творческая работа	
23	Работа над созданием блога «Сам себе режиссер» на основе конструктора «WIX.com» и др.	Лекция, компьютерный практикум	4	Криткая самостоятельная работа	
24	Размещение видеороликов, короткометражных мультипликационных фильмов на социально-важные темы в данном блоге,	Лабораторная работа, исследование.	4	Защита проектов: видеороликов и мультфильмов	
25	Привязка блога к сайту учреждения. Защита проектной работы	Проектная сессия, деловые и ролевые игры	4	Защита проектов: видеороликов и мультфильмов	

Список литературы для обучающихся.

1. Столяров А.М., Столярова Е.С. Ваш первый видеофильм. М.:ИТ Пресс, 2018.
2. Колпаков О.Л. и др. Предпрофильная подготовка. Образовательная область
3. С. Келби "Хитрости и секреты работы в Photoshop CS"
4. С. Гринберг "Цифровая фотография. Самоучитель"
5. Д.Хеджкоу "Как делать фотографии III-класса"
6. Д.Зотов "Цифровая фотография в теории и на практике"
7. В. Гамалей "Мой первый видеофильм от А до Я"
8. И.Кузнецов, В.Позин "Создание фильма на компьютере. Технология и Творчество"

Список литератур и интернет-источников для педагога

1. Булин - Соколова Е. И., Рудченко Т.А., Семёнов А.Л., Хохлова Е.Н. Формирование ИКТ- компетентности младших школьников: пособие для учителей общеобразоват. учреждений/ Е. И. Булин - Соколова, Т.А. Рудченко, А.Л. Семёнов, Е.Н. Хохлова. – М.: Просвещение, 2017.
2. Журнал "Информатика в школе" за 20016 год.
3. Е.Кривич. Персональный компьютер для школьников. Харьков. Фолио.2004г.
4. Горячев А.В. Конструктор мультфильмов «Мульти- Пульти»: справочник-практикум/А. В. Горячев, ЕМ. Островская. — М.: Баласс, 20017.
5. Горячев А.В. Мой инструмент компьютер: для 3-4 классов/ А. В. Горячев. — М.: Баласс, 20017.
6. Коцюбинский А.О. Компьютер для детей и взрослых/А.О. Коцюбинский, СВ. Грошев. — М.: ИТ- Пресс, 20016.
7. Фролов М.И. Учимся анимации на компьютере: самоучитель/ М.И. Фролов. - М.: Бином, 2019.
8. <http://multator.ru/draw/> - «Мультатор» - онлайн - конструктор мультфильмов

9. <http://www.klyaksa.net.ru> – сайт учителей информатики;
10. <http://www.lbz.ru/> - сайт издательства Лаборатория Базовых Знаний
11. <http://www.college.ru/> - Открытый колледж;
12. <http://www.photovision-club.ru>