

## **МБОУ «СОШ №2 г. Щигры Курской области»**

Рассмотрена на заседании МО  
учителей гуманитарного цикла  
протокол от 30.08.2023 г. №4

Принята на заседании  
педагогического совета  
протокол от 31.08.2023г. №10

Утверждена  
приказом МБОУ «СОШ №2 г. Щигры  
Курской области»  
от 31.08.2023г. №165

Директор школы \_\_\_\_\_ Жеурова О.Ю.

### **РАБОЧАЯ ПРОГРАММА курса внеурочной деятельности "Азбука анимации" для 5 классов с использованием оборудования центра «Точка Роста» на 2023-2024 учебный год**

Составитель:  
Михнович Наталья Николаевна  
учитель изобразительного искусства

г. Щигры  
2023 г.

## СОДЕРЖАНИЕ

	Стр.
1. Пояснительная записка.....	3
2. Результаты освоения учебного курса внеурочной деятельности.....	8
3. Содержание курса внеурочной деятельности.....	10
4. Тематическое планирование с указанием форм организации и видов деятельности.....	13

## 1. Пояснительная записка

Рабочая программа внеурочной деятельности "Азбука анимации" составлена в соответствии с требованиями Федерального государственного образовательного стандарта основного общего образования на основании следующих нормативно-правовых документов:

- Конвенция о правах ребенка ООН;
- Федерального государственного образовательного стандарта основного общего образования, утвержденного приказом Министерства образования и науки Российской Федерации от 17 декабря 2010 г. № 1897, (зарегистрирован Минюстом России 01.02.2011 г., регистрационный № 19644);
- Приказа Министерства образования и науки Российской Федерации от 31.12.2015 г. № 1577 «О внесении изменений в Федеральный государственный образовательный стандарт основного общего образования, утвержденный приказом Министерства образования и науки Российской Федерации от 17 декабря 2010 г. № 1897», (зарегистрирован Минюстом России 02.02.2016 г.), регистрационный № 40937);
- СанПиН 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к условиям и организации обучения в общеобразовательных учреждениях» (утверждены постановлением Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28 сентября 2020 года № 28, зарегистрированы в Минюсте России с 01.01.2021., регистрационный № 61573);
- Федеральные требования к образовательным учреждениям в части охраны здоровья обучающихся, воспитанников (утверждены приказом Минобрнауки России от 28 декабря 2010 г. № 2106, зарегистрированы в Минюсте России 2 февраля 2011г., регистрационный номер 19676);
- письмо Минобрнауки Российской Федерации от 12.05.2011г. № 03-296 «Об организации внеурочной деятельности при введении Федерального государственного стандарта общего образования»;
- Школьного учебного плана на 2023/2024 учебный год;
- Положения о структуре, порядке разработки и утверждения рабочей программы по учебному предмету, курсу педагогов, реализующих Федеральный государственный образовательный стандарт основного общего образования.

Рабочая учебная программа "Азбука анимации" является адаптированной и составлена на основе авторской программы «Мультфильм – как средство развития творческих способностей детей».

### **Цель:**

-создание условий для развития и реализации творческого потенциала обучающихся;

### **Задачи:**

- Формирование универсальных учебных действий школьников: исследовательских, конструкторско – технологических, коммуникативных.

#### *Развивающие:*

- Развивать творческую активность личности ребенка и формировать потребность учащихся к самоутверждению через труд;
- Выявлять и развивать индивидуальные способности учащихся;
- Развитие внимания, памяти, логического и абстрактного мышления, пространственного воображения;
- Развитие мелкой моторики рук и глазомера;
- Развитие художественного вкуса, творческих способностей и фантазии.

Обучающие:

- Обучить основам драматургии;
- Научить придумывать истории и записывать сценарии;
- Научить делать раскадровки к фильмам;
- Научить пользоваться фотокамерой;
- Обучить основам операторского и фотоискусства;
- Изучить новые способы и методы художественной работы в различных материалах;
- Научить технологии съемки анимационных фильмов в технике перекладной анимации, Объемной анимации, стоп-моушн, пикселизации и др.;
- Познакомить с историей мировой и отечественной анимации.

Воспитательные:

- Формирование художественного вкуса, способности видеть, чувствовать красоту и гармонию, воспитывать внимание, аккуратность, целеустремленность;
- Прививать навыки работы в группе;
- Поощрять доброжелательное отношение друг к другу;
- Помогать детям в их желании сделать свои работы общественно-значимыми;
- Расширение коммуникативных способностей детей;
- Формирование культуры труда и совершенствование трудовых навыков;
- Воспитывать эстетический вкус, чувство прекрасного, гордость за свой выполненный труд.

*Принципы, лежащие в основе программы:*

- принцип субъективности ;
- принцип организации совместной деятельности детей и взрослых;
- принцип обогащения, усиления, углубления детского развития;
- принцип обязательной результативности каждого вида деятельности;
- принцип мотивированности любых видов деятельности и форм работы;
- принцип нравственного обогащения используемых видов и форм деятельности;
- принцип учета возрастных особенностей при подборе видов деятельности, форм, методов, приемов воспитательной работы;
- принцип добровольности и заинтересованности обучающихся;
- принцип системности;
- принцип целостности;
- принцип непрерывности и преемственности процесса образования и воспитания;
- принцип системно-деятельностного подхода;

- принцип взаимодействия, предполагающий координацию всех образовательных и социокультурных институтов в оказании педагогической помощи и поддержки детей разного уровня социализации;

- демократичности и гуманизма (взаимодействие педагога и ученика в социуме, реализация собственных творческих потребностей).

### ***Ценностные ориентиры содержания курса.***

Рабочая программа внеурочной деятельности «Азбука анимации» является программой *общекультурного направления*.

Предназначена для детей в возрасте 10-12 лет с разной степенью одаренности, имеющих интерес к творческой деятельности и направлена на обеспечение теоретической и практической подготовки в области анимации.

Программа является комплексной, вариативной, предполагает формирование не только опыта художественно-творческой деятельности, но и ценностно-эстетических ориентиров, художественно-эстетической оценки, дает возможность каждому обучающемуся открывать для себя волшебный мир искусства, проявить и реализовать свои творческие способности. Кино вообще, и в особенности анимационное кино – искусство синтетическое, оно воздействует на детей целым комплексом художественных средств. Даже в самом коротком мультфильме используется и художественное слово, и визуальный образ, и музыка – песня, музыкальное сопровождение. Занятие анимацией развивает личность ребенка, прививает устойчивый интерес к литературе, театру, совершенствует навык воплощать в игре определенные переживания, побуждает к созданию новых образов.

В самом деле, мультипликация включает в себя неограниченное число видов деятельности, открыта для них (универсальность). В процессе создания мультфильма стираются границы между отдельными видами деятельности (целостность). Специфика мультипликации позволяет работать с ребенком, не перенося "в него" элементы человеческой культуры, а естественно помещая его в сферу этой культуры (причастность). Все сказанное заставляет смотреть на мультипликацию не как на новый предмет эстетического цикла, а как на благоприятную среду для создания всеобъемлющей системы комплексного эстетического воспитания.

Программа позволяет осуществить проектный подход к занятиям, а также объединить на одном уроке различные школьные дисциплины: изобразительное искусство, музыку, математику, литературу. На занятиях по внеурочной деятельности дети шаг за шагом создают собственный проект (мини-мультфильма, видеоклипа, аппликационной работы и т.п.). 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 разработке программы были использованы учебно-методические пособия, в которых рассматриваются вопросы обучения детей творческим навыкам. «Анима» – в переводе означает «душа». Первоначальное значение слова «анимация» было связано с одушевлением персонажа, оживлением картины.

Все дети – творцы, у каждого ребенка есть способности и таланты. Одни склонны к изобразительному творчеству, другие – к конструированию, третьи – к сочинительству, а

четвёртые – ещё к чему-либо. Анимация – как вид экранного искусства – дает детям возможность реализовать все эти творческие способности.

Занятие анимацией развивает личность ребёнка, прививает устойчивый интерес к литературе, театру, совершенствует навык воплощать в игре определённые переживания, побуждает к созданию новых образов.

Особенностью данной программы является реализация педагогической идеи формирования у школьников умения учиться – самостоятельно добывать и систематизировать новые знания. В этом качестве программа обеспечивает реализацию следующих принципов:

- Непрерывность дополнительного образования как механизма полноты и целостности образования в целом;
- Развития индивидуальности каждого ребенка в процессе социального самоопределения в системе внеурочной деятельности;
- Системность организации учебно-воспитательного процесса.

### ***Обоснование выбранных технологий, методов, форм средств организации внеурочной деятельности и режим занятий.***

На занятиях дети получают теоретические знания в области анимационного искусства, научатся создавать фильмы в различных анимационных техниках: рисованная анимация, техника перекладки, пластилиновая анимация, техника стоп-моушен, которая позволяет сделать «героями» мультфильма все что угодно: предметы из школьного портфеля, камни, листья и шишки, найденные на улице, любимые игрушки, принесенные из дома и даже самих юных аниматоров – т.е. фигуры людей. Полученные знания и умения сумеют воплотить в индивидуальной или групповой работе. При презентации фильма, дети учатся высказывать свое мнение, быть объективными, гуманными, доброжелательными, без обид выслушивать критику и быть самокритичными.

Занятия имеют большое воспитательное значение для развития художественного вкуса детей, интереса к искусству своего народа, его истории и традициям, для профессиональной ориентации учащихся.

Наряду с групповой формой работы, во время занятий осуществляется индивидуальный и дифференцированный подход к детям.

Разнообразные занятия дают возможность детям проявить свою индивидуальность, самостоятельность, способствуют гармоничному и духовному развитию личности. При организации работы необходимо постараться соединить игру, труд и обучение, что поможет обеспечить единство решения познавательных, практических и игровых задач. Важнейшая часть программы – ее идеология. Это создание отечественного мультипликационного продукта руками детей, пропаганда важнейших человеческих ценностей – доброты, любви к Родине, краю, природе и близким, а также популяризация творчества учеников при помощи участия в семинарах, фестивалях и других мероприятиях.

Для того чтобы стать участником программы, ребенку совершенно не нужно обладать каким-то специфическими навыками. Дети учатся рисовать, творить и думать - общаясь и развлекаясь.

- Программа курса предусматривает задания, предлагающие разные виды коллективного взаимодействия: работа в парах, работа в малых группах, коллективный творческий проект, инсценировки, презентации своих работ, коллективные игры и праздники. построение занятий таким образом, чтобы в активной работе могли участвовать все ученики. Это достигается несколькими путями: работой группы как

единого организма, делением всех детей на малые творческие группы, выполнение индивидуальных заданий.

- построение занятий таким образом, чтобы дети имели возможность сменить типы и ритмы работы, т.е. чередовались покой и движение, тишина и оживление, интеллектуальная и физическая деятельность.

*Формы и режим занятий.* Занятия проводятся 1 раз в неделю по 1 часу в зависимости от интересов, возрастных особенностей и способностей обучающихся, в форме комбинированных занятий, бесед, игр, конкурсов.

Занятия строятся следующим образом:

1. Организационный момент. Проверка готовности к занятию.
2. Беседа по теме занятия. Активизация мыслительной деятельности учащихся, подготовка к выполнению заданий основной части.
3. Основная часть. Творческая практическая деятельность учащихся.
4. Итог. Просмотр и анализ работ. Обобщение темы занятия.

Занятие строится таким образом, чтобы в активной работе могли участвовать все ученики. Это достигается несколькими путями: работой группы как единого организма, делением всех детей на малые творческие группы, выполнение индивидуальных заданий, чтобы дети имели возможность сменить типы и ритмы работы, т.е. чередовались покой и движение, тишина и оживление, интеллектуальная и физическая деятельность.

Место проведения занятий – учебный кабинет.

Данный курс рассчитан на 1 год по 34 часа в год и предназначен для учащихся 5 классов. Программа рассчитана на 1 занятие по 40 минут в неделю.

*Образовательный процесс включает в себя различные методы обучения:*

- Репродуктивный (воспроизводящий);
- Иллюстративный (объяснение сопровождается демонстрацией наглядного материала);
- Проблемный (педагог ставит проблему и вместе с детьми ищет пути ее решения);
- Частично-поисковый (в форме игры, конкурса);
- Исследовательский;
- Беседы, диалоги;
- Эвристический (дети сами формируют проблему и ищут способы ее решения).

*Формы представления результатов.*

Контроль за усвоением обучающимися образовательной программы осуществляется с помощью следующих методов:

- педагогическое наблюдение;
- беседы с детьми;
- творческие конкурсы;
- творческие работы (после изучения определенной темы);
- участие детей в районных, городских, областных, всероссийских конкурсах и фестивалях.

Итоги работы объединения подводятся на творческих отчетах, где приставляются лучшие работы детей.

## 2. Планируемые результаты освоения курса внеурочной деятельности.

### *Описание уровней воспитательных результатов внеурочной деятельности.*

*Результаты первого уровня* (приобретение школьником социальных знаний, понимания социальной реальности и повседневной жизни):

приобретение школьниками знаний об этике и эстетике повседневной жизни человека; о принятых в обществе нормах поведения и общения; об основах здорового образа жизни; об истории своей семьи и Отечества; о русских народных играх; о правилах конструктивной групповой работы; об основах разработки социальных проектов и организации коллективной творческой деятельности; о способах самостоятельного поиска, нахождения и обработки информации; о правилах проведения исследования. Достигается во взаимодействии с педагогом.

*Результаты второго уровня* (формирование позитивного отношения школьника к базовым ценностям нашего общества и к социальной реальности в целом):

развитие ценностных отношений школьника к родному Отечеству, родной природе и культуре, труду, знаниям, своему собственному здоровью и внутреннему миру. Достигается в дружеской детской среде (коллективе).

*Результаты третьего уровня* (приобретение школьником опыта самостоятельного социального действия): школьник может приобрести опыт исследовательской деятельности; опыт публичного выступления; опыт самообслуживания, самоорганизации и организации совместной деятельности с другими детьми. Достигается во взаимодействии с социальными субъектами.

### *Личностные, метапредметные и предметные результаты освоения курса*

*У обучающегося будут сформированы:*

- широкая мотивационная основа художественно-творческой деятельности, включающая социальные, учебно-познавательные и внешние мотивы;
- адекватное понимания причин успешности/неуспешности творческой деятельности;

*Обучающийся получит возможность для формирования:*

- внутренней позиции обучающегося на уровне понимания необходимости творческой деятельности, как одного из средств самовыражения в социальной жизни;
- устойчивого интереса к новым способам познания;
- адекватного понимания причин успешности/неуспешности творческой деятельности;

*Обучающийся научится:*

- принимать и сохранять учебно-творческую задачу;
- планировать свои действия;
- осуществлять итоговый и пошаговый контроль;
- адекватно воспринимать оценку учителя;
- различать способ и результат действия;
- вносить коррективы в действия на основе их оценки и учета сделанных ошибок;

### *Регулятивные универсальные учебные действия*

*Обучающийся получит возможность научиться:*

- проявлять познавательную инициативу;
- самостоятельно учитывать выделенные учителем ориентиры действия в незнакомом материале;



- преобразовывать практическую задачу в познавательную;
- самостоятельно находить варианты решения творческой задачи.

### **Коммуникативные универсальные учебные действия**

*Учащиеся смогут:*

- допускать существование различных точек зрения и различных вариантов выполнения поставленной творческой задачи;
- учитывать разные мнения, стремиться к координации при выполнении коллективных работ;
- формулировать собственное мнение и позицию;
- договариваться, приходить к общему решению;
- соблюдать корректность в высказываниях;
- задавать вопросы по существу;
- использовать речь для регуляции своего действия;
- контролировать действия партнера;

*Обучающийся получит возможность научиться:*

- учитывать разные мнения и обосновывать свою позицию;
- с учетом целей коммуникации достаточно полно и точно передавать партнеру необходимую информацию как ориентир для построения действия;
- владеть монологической и диалогической формой речи.
- осуществлять взаимный контроль и оказывать партнерам в сотрудничестве необходимую взаимопомощь;

### **Познавательные универсальные учебные действия**

*Обучающийся научится:*

- осуществлять поиск нужной информации для выполнения художественно-творческой задачи с использованием учебной и дополнительной литературы в открытом информационном пространстве, в т.ч. контролируемом пространстве Интернет;
- использовать знаки, символы, модели, схемы для решения познавательных и творческих задач и представления их результатов;
- анализировать объекты, выделять главное;
- осуществлять синтез (целое из частей);

### **К концу обучения обучающиеся должны**

**Знать:**

- Основы технической работы над созданием мультфильма;
- Основные понятия мультипликации («сценарий», «раскадровка», «экспликация», «фаза движения» и т.д.);
- Четыре основных крупности плана (дальний, общий, средний, крупный);
- Способы изображения различных эмоций (удивление, грусть, радость, злость, гнев, испуг, безразличие, и т.д.);
- Основы драматургии (положительный и отрицательный герой, конфликт, завязка, кульминация, развязка);
- Различные техники stop-motion анимации (перекладная, пластилиновая, сыпучая, предметная, меловая, white-board animation, пикселизация).

**Уметь:**

- Определять главного и второстепенных персонажей в просмотренных мультфильмах;

- С помощью наводящих вопросов преподавателя формулировать идею, главную мысль просмотренного или придуманного мультфильма (о чем он?);
- Придумывать интересных, характерных персонажей;
- Сочинять истории с применением законов драматургии;
- Делать раскадровку;
- Создавать марионетку персонажа с отдельно нарисованными головой, руками и ногами;
- 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;
- Пользоваться основными возможностями программы Dragonframe (сделать кадр, просмотреть отснятый материал, просмотреть предыдущий кадр, включить режим полупрозрачного отображения);
- Работать в паре (аниматор + оператор) и в команде (сценарист + художники + аниматоры + операторы);
- Снимать мультфильмы с частотой анимации 10-12 кадров в секунду.

### 3. Содержание курса внеурочной деятельности

Содержание учебного курса «Основы анимации» направлено на создание условий для развития личности ребенка его интеллектуального и духовного развития.

Знакомит учащихся с основами анимации (замысел и драматургия, владение различными техниками анимации, правила съемки и монтажа, звуковое оформление мультфильма, совместные просмотры, участие в анимационных фестивалях).

№ п/п	Тема раздела.	Формы организации и виды деятельности
1.	Вводное занятие.	Вводная беседа. Актуализация деятельности по вопросам учителя. Беседа, ознакомление детей с особенностями занятий. Требования к поведению учащихся во время занятия. Соблюдение порядка на рабочем месте. Соблюдение правил по технике безопасности.
2.	История анимации.	Теория: Понятия "анимация" и "мультипликация", оптический эффект движения, первые анимационные игрушки: волшебный фонарь, тауматроп, фенакистископ, зоетроп, стробоскоп. Анимационное кино - как вид искусства. Международный день анимации- 28 октября. Рождение рисованной мультипликации. Изобретение Эмиля Рено. Развитие мультипликации. Виды мультипликации. Различные техники и жанры.
3.	Средства создания мультфильма.	Компьютерные программы (компьютерная анимация). Различные техники stop-motion анимации (перекладная, пластилиновая, сыпучая, предметная, меловая, white-board animation, пиксиляция). Материалы для рисованной и объемной анимации (пластилин, краски и карандаши, куклы, природный материал, природный материал, бытовой подручный материал и др. ) Изучение функций фотоаппарата. Видеомонтажная программа «Pinnacle». Функции альбома и просмотрочного окна.

		<p>Редактирование в монтажном листе. Запись фильма.</p> <p>Практическая работа: Накопление и распределение материала для создания персонажей и фона мультфильма. Сбор природного материала. Организация места для хранения изготовленных работ. Организация рабочего места. Практика в фотосъемке. Просмотр (режим воспроизведения кадров). Удаление и сохранение кадров. Импорт фото файлов на жесткий диск компьютера. Знакомство с видеомонтажными программами. Запуск программы. Интерфейс программы. Основные операции монтажа: перемещение, слияние, обрезка кадра. Сохранение файла. Запись файла на съемный носитель. Съемки этюдов, упражнений.</p>
4.	Создание мультфильмов и живых картинок.	<p>Распределение и пробы ролей: аниматор, режиссёр, художник, оператор, монтажер и др. (понятие о мультипликационных профессиях). Рождение идеи мультфильма. Планирование анимационного фильма: определение вида анимационного фильма, выбор темы, смыслового содержания, этапы видеоряда, название работы, музыкальное решение.</p> <p>Практическая работа: Написание сценария собственного м/ф самостоятельно или с помощью педагога. Составление экспликации к своему м/ф. Практика в создании анимационных героев. Создание персонажей из пластилина. Создание нарисованных персонажей для перекладной анимации. Создание персонажей в графическом редакторе. Фотосъемка сцен мультфильма. Организация рабочего места, подготовка фона, настройка осветительного оборудования. Покадровая фотосъёмка сцен мультфильма(начало, развитие сюжета, итог). Выбор звуковых файлов для анимационного видеоряда. Выбор музыкального произведения для оформления мультфильма. Экспорт и сохранение фотоматериала. Понятие «фаза движения». Правило трех фаз.</p>
5.	Презентация мультфильма.	<p>Составление аннотации к мультфильму. Описание фильма: название мультфильма, краткое содержание, вид анимации, длительность фильма, авторы текста, фотосъёмки, монтажа. Создание рекламного плаката в программе «Paint». Используя готовый фотоматериал и набор инструментов программы «Paint»создать рекламный плакат с названием мультфильма, аннотацией и фотографиями авторов. Печать рекламного плаката.</p>
6.	Итоговое занятие.	<p>Организация показа мультфильма для обучающихся начальной школы.</p>

#### 4. Тематическое планирование с указанием форм организации и видов деятельности

№	Тема	Кол-	Указание форм организации и
---	------	------	-----------------------------

п/п		во часов	видов деятельности
1	<b>Вводное занятие.</b>  Вводная беседа. Беседа по охране труда.	1	Комбинированное занятие. Учебное занятие, беседа. Организуют свою деятельность: подготавливают рабочее место, правильно и рационально размещают инструменты и материалы, убирают рабочее место, изучают правила безопасного поведения, и правила работы с инструментами.
<b>2. История анимации (2 часа).</b>			
2(1)	Анимационное кино- как вид искусства.	1	Комбинированное занятие, фронтальный и групповой методы. Исторический экскурс. Игра. Актуализация деятельности по вопросам учителя. Ознакомление с правилами игры Наблюдение и эстетическое переживание окружающей реальности.
3(2)	Известные отечественные и Мировые аниматоры и режиссёры- мультипликаторы.	1	Комбинированное занятие, фронтальный и групповой методы. Знакомство с известными отечественными и мировыми аниматорами и режиссёрами- мультипликаторами.
<b>3. Средства создания мультфильма (6 часа).</b>			
4(1)	Компьютерные программы (компьютерная анимация).	1	Комбинированное занятие, фронтальный и групповой методы. Запуск программы. Интерфейс программы. Основные операции монтажа: перемещение, слияние, обрезка кадра. Сохранение файла. Запись файла на съемный носитель.
5(2)	Материалы для рисованной и объемной анимации.	1	Комбинированное занятие, фронтальный и групповой методы. Исследовательский, фронтальный и групповой методы. Накопление и распределение материала для создания персонажей и фона мультфильма. Организация места для хранения изготовленных работ.
6(3)	Изучение функций фотоаппарата. Видеомонтажные программы.	1	Практическое занятие. Практический, исследовательский, фронтальный и групповой методы. Практика в фотосъемке. Просмотр (режим воспроизведения кадров). Удаление и сохранение кадров. Импорт фото файлов на жесткий диск компьютера.
7(4) 8(5) 9(6)	Съемки этюдов, упражнений.		Практическое занятие. Практический, исследовательский, фронтальный и групповой методы. Снимаем два вида маятника - на жесткой основе и на веревочке. С разной скоростью движения,

			но с обязательным "зависанием" в высшей точке и с "пролетом" в нижней фазе.
<b>4.Создание мультфильмов и живых картинок (23 часов)</b>			
10(1)	Распределение и пробы ролей: аниматор, режиссёр, художник, оператор, монтажер и др. (понятие о мультипликационных профессиях).	1	Аналитическая деятельность: разрабатывать план действий для решения задач. Схематическое графическое отображение последовательности сюжетных действий. Так называемый "комикс", который является планом для съемок, изображающий сцены в их последовательности.
11(2)	Обсуждение темы проекта. Проработка сюжета. Рождение идеи мультфильма.	1	Практическое занятие. Практический, исследовательский, фронтальный и групповой методы. составление списка необходимых для съемок декораций, персонажей, объектов. Написание сценария собственного м/ф самостоятельно или с помощью педагога. Составление экспликации к своему м/ф.
12(3) 13(4)	Составление плана рассказа и видеоряда, иллюстрирующего рассказ.	2	Практическое занятие. Практический, исследовательский, фронтальный и групповой методы. Проработка сюжета. Разбивка и отрисовка (схема) сцен.
14(5) 15(6)	Создание фона для мультфильма.	3	Практическое занятие. Практический, исследовательский, фронтальный и групповой методы. Работа над фонами, объектами и персонажами с распределением приоритета последовательности действий в зависимости от порядка съемки сцен. Создание фонов.
16(7) 17(8)	Создание декораций.	2	Практическое занятие. Практический, исследовательский, фронтальный и групповой методы. Создание декораций.
18(9) 19(10)	Практика в создании анимационных героев.	4	Практическое занятие. Практический, проблемный методы. Проработка образов и изготовление персонажей. Создание эскизов (рисунки) героев, декораций. Создании каркасов.
20(11) 21(12) 22(13) 23(14)	Процесс создания иллюзии движения.	4	Практическое занятие, фронтальный и групповой методы. Покадровая фотосъемка сцен мультфильма(начало, развитие сюжета, итог).
24(15) 25(16) 26(17)	Фотосъемка сцен мультфильма.	4	Практическое занятие. Практический, исследовательский, фронтальный и групповой методы. Подбор освещения, компоновка кадра. Организация фиксации. Процесс съемки
27(18) 28(19) 29(20)	Цифровая обработка фотоматериала.	3	Практическое занятие. Практический, исследовательский, фронтальный и групповой методы. . Основные операции

			монтажа: перемещение, слияние, обрезка кадра
30(21) 31(22)	Звуковое и музыкальное решение мультфильма.	2	Практическое занятие. Практический, исследовательский, фронтальный и групповой методы. Выбор звуковых файлов для анимационного видеоряда. Выбор музыкального произведения для оформления мультфильма.
32(23)	Сохранение и запись готового фильма.	1	Комбинированное занятие, исследовательский, индивидуальный метод методы. Практическая работа: Сохранение и запись готового фильма.
<b>5. Презентация мультфильма (1 час) .</b>			
33	Составление аннотации к мультфильму.	1	Комбинированное занятие, исследовательский, индивидуальный метод методы. Практическая работа: Составление аннотации к мультфильму. Описание фильма: название мультфильма, краткое содержание, вид анимации, длительность фильма, авторы текста, фотосъёмки, монтажа. Создание рекламного плаката в программе «Paint».
34	<b>Итоговое занятие.</b>	1	Комбинированное занятие. Организация показа мультфильма для обучающихся начальной школы.

Всего: 34 часа.