

Управление образования администрации г. Хабаровска
Муниципальное автономное учреждение дополнительного образования
г. Хабаровска «Детско-юношеский центр «Техноспектр»

Принята

решением педагогического совета

протокол от «30» августа 2022г. № 1



«УТВЕРЖДАЮ»

Директор МАУ ДО ДЮЦ «Техноспектр»

А.Ю. Каримбетов

Приказ от «30» августа 2022 г. № 26-О

Дополнительная общеобразовательная
общеразвивающая программа
«Мультмастерская»

Направленность: техническая

Уровень программы: базовый

Возраст учащихся: 8-12 лет

Срок реализации: 2 года

Автор:

Филенко Алиса Николаевна,

педагог дополнительного образования

МАУ ДО ДЮЦ «Техноспектр»

Хабаровск, 2022

1. Комплекс основных характеристик ДООП

1.1 Пояснительная записка

Обеспечение реализации прав детей с ограниченными возможностями здоровья (ОВЗ) и детей-инвалидов на участие в программах дополнительного образования является одной из важнейших задач государственной образовательной политики. Расширение образовательных возможностей этой категории детей является наиболее продуктивным фактором их социализации в обществе. Программа решает задачи реализации образовательных потребностей детей, защиты прав, адаптации к условиям организованной общественной поддержки их творческих способностей, развития их жизненных и социальных компетенций, способствует социальной защищенности на всех этапах социализации, повышению социального статуса, становлению гражданственности и способности активного участия в общественной жизни и в разрешении проблем, затрагивающих их интересы.

В соответствии с п. 28 ст. 2 Федерального закона РФ от 29.12.2012 г. № 273 «Об образовании в Российской Федерации» адаптированная образовательная программа - это образовательная программа, адаптированная для обучения лиц с ограниченными возможностями здоровья с учетом особенностей их психофизического развития, индивидуальных возможностей и при необходимости обеспечивающая коррекцию нарушений развития и социальную адаптацию указанных лиц.

Часть 3 ст. 55 ФЗ № 273 определяет особый порядок приема детей с ОВЗ на обучение: только с согласия родителей (законных представителей) и на основании рекомендаций ПМПК. При этом отбор детей проводится в форме творческих заданий, позволяющих определить наличие музыкальных способностей - слуха, ритма, памяти. Получение лицами с ОВЗ дополнительного образования в сообществе сверстников является их неотъемлемым законодательно закреплённым правом и основополагающим условием успешной социализации. Обеспечение полноценного участия в жизни общества, эффективной самореализации в доступных видах социальной деятельности закреплено ФЗ № 273. Эта категория лиц обладает дополнительными образовательными правами на особые педагогические подходы и специальные образовательные условия, закреплёнными в ст. 2, 5, 29, 75 ФЗ № 273.

Особенностью обучения развития и воспитания детей с нарушением интеллекта, с нарушением речевых и языковых функций сводится к главному: ребенок, заканчивая общеобразовательную школу, должен выйти в здоровое общество полностью реабилитированным. Полученные школьные знания являются лишь базой и их не вполне достаточно, чтобы быть всесторонне развитым и высококультурным человеком.

В работе по программе «Мультмастерская» формирует его личность, особенности общения, быть интересным для окружающих, иметь собственную «изюминку», что и даст большую возможность интеграции ребенка в здоровое общество. Этому способствует дополнительное образование детей.

Настоящая программа разработана с учетом следующих нормативно-правовых документов:

– Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации» от 29.12.2012 г. №273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;

– Приказ Министерства образования и науки Российской Федерации № 196 от 09 ноября 2018 г. «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;

– Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 г.;

– Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28.09.2020 №28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи» (регистрационный номер 61573 от 18.12.2020 г.);

– Приказ Минобрнауки России от 23.08.2017 N 816 «Об утверждении Порядка применения организациями, осуществляющими образовательную деятельность, электронного обучения, дистанционных образовательных технологий при реализации образовательных программ» (Зарегистрировано в Минюсте России 18.09.2017 N 48226);

– Положение о дополнительной общеобразовательной программе, реализуемой в Хабаровском крае, утвержденное приказом КГАОУ ДО РМЦ от 26.09.2019 № 383П;

– Положение «О разработке и утверждении дополнительных общеобразовательных программ МАУ ДО ДЮЦ «Техноспектр».

Актуальность программы

В мире современных технологий компьютерная анимация становится все популярнее. Все большее число учащихся проявляют желание творить свою виртуальную реальность, используя различные компьютерные технологии.

Актуальность программы обусловлена ее технической значимостью. Учащиеся приобретают опыт работы с информационными объектами, с помощью которых осуществляется видеосъемка и проводится монтаж отснятого материала с использованием возможностей специальных компьютерных инструментов. Мультипликация предоставляет большие возможности для развития творческих способностей, сочетая теоретические и практические занятия, ре-

зультатом которых является реальный продукт самостоятельного творческого труда детей.

Адресат программы: На обучение по программе принимаются в возрасте 8-12 лет, в том числе дети, прошедшие обучение по программе «Анимариум» стартового уровня и обладающие необходимыми компетенциями, которые позволяют освоить базовый уровень.

Режим организации занятий:

Исходя из возрастных и индивидуальных особенностей детей был выбран следующий режим занятий, их периодичность и продолжительность:

Период	Всего часов за год	Количество занятий в неделю	Всего часов за неделю
1-й год	258	3	6
2-й год	258	3	6
ВСЕГО	258	-	-

Формы организации содержания и процесса педагогической деятельности: интегрированная. Программа предполагает концентрическое построение содержания, при котором материал будет рассматриваться постепенно, расширяя представление обучающихся о техническом творчестве. Программа реализуется в очной форме и может осуществляться в дистанционном режиме с применением системы управления обучением «Moodle».

1.2 Цель и задачи программы

Цель программы: Формирование у учащихся практических навыков работы с специализированным техническим оборудованием и программным обеспечением для создания анимационных фильмов.

Задачи программы:

Предметные

- Формировать представление о видах анимации;
- Формировать навык самостоятельно работать в монтажных программах;

Метапредметные

- Развить логику суждений;

- Расширить словарный запас;

Личностные

- Воспитать самостоятельность, ответственность;
- Воспитать последовательность и упорство в достижении цели;
- Обучить безопасной работе с материалами, инструментами и оборудованием.

1.3 Учебный план

№ п/п	Модуль (при наличии) /Раздел/	Количество часов			Формы аттестации
		всего	теоретических занятий	практических занятий	
1	Вводная часть.	2	1	1	Наблюдение входная диагностика
2	Устройство фотоаппарата. Покадровая съемка.	8	4	4	Тестирование
3	Особенности работы с доккамерой	4	2	2	Журнал посещаемости
4	Свет в анимации	8	4	4	Открытое занятие
5	Анимационные приемы и техники	24	12	12	Тестирование
6	Основные этапы создания мультфильма	8	4	4	Тестирование
7	Монтажные программы	6	3	3	Портфолио
8	Звуковое сопровождение. Аудиоредактор Audacity.	2	1	1	Журнал посещаемости
9	Как оживить вещи?	24	9	15	Портфолио
10	Анимация- перекладка.	42	14	28	Конкурс
11	Итоговый мультфильм	10	1	9	Конкурс
12	Лето открытий.	24	3	21	Конкурс

	Проектная деятельность.				
13	Итоговое занятие	2	2		Портфолио
	Итого	172	60	112	

1.4 Содержание программы

1. Вводная часть.

Теория: Знакомство детей с историей возникновения анимации.. Устройство «праксиноскопа».

Просмотр: Фильм «История создания анимации»

Практическая работа: изготовление простейшей рисованной мини-анимации.

2. Устройство цифрового фотоаппарата. Покадровая съемка.

Теория: Особенности устройства цифрового фотоаппарата. Правила работы с фотоаппаратами. Различные типы фотоаппаратов. Устройство цифрового фотоаппарата, его основные функции и характеристики. Инструктаж по работе с фотоаппаратом.

Практическая работа: Передвижение предметов с покадровой фотосъемкой. Анализ качества полученных фотоснимков.

3. Особенности работы с доккамерой

Теория: Знакомство с доккамерой. Особенности устройства доккамеры. Правила работы с доккамерой. Свойства доккамеры. Инструктаж по работе с доккамерой.

Практическая работа: Передвижение предметов с покадровой фотосъемкой. Анимация полученных кадров в Photo Scape, A+Interactive Software.

4. Освещение в анимации.

Теория: Осветительная аппаратура. Основные направления освещения: переднее, боковое, заднее (контровое). Простейшие схемы установки света. Особенности съемки при естественном освещении. Виды света, роль отражающих поверхностей.

Практическая работа: Фотосъемка при естественном и искусственном освещении

5. Анимационные приемы.

Теория: Знакомство с техниками ручной мультипликации (перекладная, рисованная, кукольная, песочная, пластилиновая). Покадровая анимация предметов и людей (stop-motion). 12 принципов анимации Диснея.

Просмотр: Мультипликационные ролики снятые в различных техниках («Пластилиновая ворона», «Варежка», «Мойдодыр», «Сказочка про козявочку», «Ёжик в тумане»).

Практическая работа: Съёмка коротких анимационных роликов.

6. Основные этапы создания мультфильма

Теория: Сценарная работа над мультфильмом. Сюжет в мультипликации. Поиск сюжета (история, базовая схема). Сториборд

Просмотр: Как писать сценарий - советы Pixar¹

Практическая работа: Выбор сюжета, создание сценария.

7. Звуковое сопровождение. Аудиоредактор Audacity

Теория: Знакомство с интерфейсом программы. Инструменты аудиоредактора .

Практическая работа: Озвучка ранее созданной анимации.

8. Монтажные программы

Теория: Инструменты Основные инструменты монтажа в Blender. Приемы монтажа.

Практическая работа: Монтаж отснятого материала

9. Как оживить вещи

Теория: Расширение знаний о способах движения предметов внутри кадра – аниматор может «оживить» и заставить двигаться абсолютно любой предмет, в обычной жизни совершенно неподвижный с помощью технологии stop-motion покадровой анимации предметов.

Просмотр: Мультфильм Pixar «Лампа» и фильмы Я. Шванкенмайера с оживающими предметами. (Например: «Игра с камнями», 1965 г.)

Практическая работа: «Оживление» собранных на улице листьев, шишек, камушков и пр. Развитие умения по кадрового движения малых предметов на мультипликационном столе

10. Анимация-перекладка.

¹ https://www.youtube.com/watch?v=2vR2TWqnP_8

Теория: Совмещение плоских слоев на мультипликационном столе. Расширение знаний о видах анимационных техник. Комбинирование и смешение нескольких техник в одном художественном решении для фильма.

Просмотр: Первые «детские» мультфильмы Юрия Норштейна. Отрывки из м/ф «Ежика в тумане»

Практическая работа: Создание коллективного тематического мультфильма в технике перекладки на 3-5 слоев. Участие (заочное посредством сети интернет и очное по возможности) в ряде традиционных осенних мультипликационных фестивалей.

11. Итоговый мультфильм

Теория: Выбор песенок, считалочек и любого другого простого и всем известного источника для создания мультфильма. Обсуждение сценария. Распределение и пробы ролей (понятие о мультипликационных профессиях (аниматор, режиссёр, художник, оператор, монтажер и др.).

Просмотр: Мультфильмы одной тематики (для сравнительного анализа, как по-разному можно изобразить один и тот же текст)

Практическая работа: Изготовление коллективного мультфильма.

12. Лето открытий

Теория: Выбор детского короткого рассказа для создания сценария мультфильма. Обсуждение сценария. Распределение ролей.

Практическая работа: изготовление коллективного мультфильма.

13. Заключительное занятие

Практическая работа: Итоги работы объединения. Итоговая выставка.

По окончании программы учащиеся будут знать:

Предметные:

- демонстрировать знания об основных видах анимации;
- владеть способами создания анимационных роликов;

Метапредметные:

- самостоятельно работать со световым и фото оборудованием, делать раскадровку, работать с ПО;
- взаимодействовать в малых и больших группах;

Личностные:

- нести ответственность за собственную деятельность;
- аккуратно и безопасно выполнять работу.

Учебный план второго года обучения

№ п/п	Модуль (при наличии) /Раздел/	Количество часов			Формы аттестации
		всего	теоретических занятий	практических занятий	
1	Вводное занятие. Инструктаж по технике безопасности и внутреннего распорядка.	3	2	2	Наблюдение входная диагностика
2	Понятие компьютерной графики	12	3	9	Журнал посещаемости
3	Изучение редактора сценариев, системы обработки изображений, пакета анимационной графики	6	2	4	Тестирование
4	Знакомство с пакетом графических программ	24	11	13	Промежуточная аттестация. Конкурс
5	Звуковое сопровождение. Аудиоредактор Audacity.	3	1	2	Журнал посещаемости
6	Звуки в мультипликации. Поисковая работа – подбор звуковых файлов.	12	2	10	Журнал посещаемости
7	Знакомство с многообразием компьютерных программ для создания мультфильмов.	18	7	11	Конкурс
8	Создание титров в начале и конце мультфильма.	18	7	11	Журнал посещаемости
9	Эффекты перехода в анимации.	18	7	11	текущая
10	«Живая» анимация.	18	4	14	Конкурс
11	Сценарий и раскадровка в анимации.	15	6	9	Творческая работа
12	Запись аудио файлов для анимационного ролика.	15	5	10	текущая
13	Работа над анимационными проектами. (Приложение 1)	45	14	31	Конкурс
14	Дни фантазии.	12	-	12	Итоговая аттестация, конкурс
15	Лето открытий (проектная	36	6	30	Конкурс

	деятельность)				
16	Итоговое занятие	3	3	-	
	Итого	258	80	178	

Календарный учебный график

Программа реализуется в соответствии с утвержденным календарным учебным графиком МАУ ДО ДЮОЦ «Техноспектр». (Приложение 2)

Содержание программы

1. Вводное занятие

Теория: Знакомство с группой, доведение правил поведения в кабинете компьютерных технологий до учащихся, ознакомление с правилами пожарной безопасности, с правилами безопасности при работе с персональным компьютером, организационные мероприятия, знакомство с историей создания ПК.

2. Понятие Компьютерной графики

Просмотр: Компьютерная графика. Классификация, принципы получения изображений. Знакомство с программами векторно-ориентированной графики и растрово-ориентированной графики. Принципы работы в этих программах. Понятие пикселя, кривой Безье, бита и т.д. Изучение стандартных примитивов. Текст как главный объект типографики.

Практическая работа: Трансцендентная кривая как основа получения векторного изображения. Векторные заливки. Примитивы, текст, обращение в контуры. Эффекты: бленды, экструзия, перспектива, линзы, художественная обрезка.

3. Изучение редактора сценариев, системы обработки изображений, пакета анимационной графики

Теория: Изучение инструментария и возможностей программного обеспечения «Plague Inc: Scenario Creator».

Просмотр: Презентация «Возможности программы Plague Inc: Scenario Creator».

Практическая работа: Составление сценария с помощью программы Plague Inc: Scenario Creator.

4. Знакомство с пакетом графических программ

Теория: Изучение инструментария графических редакторов (Krita, Gimp, Inscipe). Рисование на заданную тему, свободную тему.

Просмотр: Презентация «Возможности инструментария графических

редакторов».

Практическая работа: Изучение простых инструментов выделения. Создание собственных кистей и применение их в рисовании. Составление простых коллажей и фотомонтажей

5. Звуковое сопровождение. Аудиоредактор Audacity

Теория: Знакомство с интерфейсом программы. Тайминг. Инструменты аудиоредактора.

Практическая работа: Озвучка ранее созданной анимации.

6. Звуки в мультипликации.

Поисковая работа – подбор звуковых файлов

Теория: Звуковые спецэффекты.

Практическая работа: Создание библиотеки звуков подходящих под анимационные ролики.

7. Компьютерные программы по созданию мультфильмов

Теория: Разнообразие программного обеспечения для создания анимационных роликов, плюсы и минусы. Интерфейс и инструментарий компьютерных программ для создания анимационных роликов: Anime Studio Pro, Express Animate, Pivot animator.

Просмотр: Презентация «Программы для анимационных роликов. Особенности, плюсы и минусы»

Практическая работа: Интерфейс и инструментарий программ Anime Studio Pro, Express Animate, Pivot animator, пробные анимационные ролики.

8. Создание титров в начале и конце мультфильма

Теория: Оформление титров, дизайн.

Просмотр: Заставки из фильмов: «Дживс и Вустер», «Охотники на ведьм».

Практическая работа: Создание начальных и конечных титров для анимационного ролика.

9. Спецэффекты в анимации

Теория: Инструментарий для создания спецэффектов в анимации.

Просмотр: Презентация «Спецэффекты в анимации»

Практическая работа: Применение спецэффектов в анимации в Blender.

10. «Живая» анимация

Теория: Оформление титров, дизайн.

Просмотр: Готовые работы «Живые» фотографии, анимации.

Практическая работа: Создание «Живой» анимации в Blender.

11. Сценарий и раскадровка

Теория: Азы кинодраматургии. Первоначальное представление о развитии любого сюжета по «принципу горки»: завязка-кульминация-развязка.

Просмотр: Видео «Знакомство с работой сценариста»

Практическая работа: создание сценария и раскадровки к сценарию.

12. Запись для анимационного ролика аудио файлов

Теория: Интерфейс программы. Инструменты аудиоредактора.

Практическая работа: Запись диалогов по составленным ранее сценариям. Тайминг.

13. Работа над анимационными проектами

Теория: Знакомство с шедеврами мировой короткометражной анимации. Анализ используемых анимационных техник, их комбинирование.

Практическая работа: изготовление коллективных и индивидуальных анимационных проектов по отдельному плану (приложение 1).

14. Дни фантазии

Практическая работа: изготовление индивидуальных анимационных работ по своему замыслу.

15. Лето открытий

Теория: Знакомство с проектной деятельностью

Практическая работа: изготовление коллективного мультфильма в рамках проекта.

16. Итоговое занятие

Теория: Мультипликационный фестиваль. Просмотр мультфильмов, созданных за время обучения.

Прогнозируемые результаты и способы их проверки

Прогнозируемые результаты по окончании программы:

Предметные:

- смогут демонстрировать знания о видах анимации;
- смогут овладеть технологическим процессом создания анимации;
- овладеют технологическим процессом работы в монтажных программах;

Метопредметные:

- смогут выстраивать логические цепи рассуждений при создании анимационных роликов;
- смогут использовать терминологию, применяемую в мультипликации;

Личностные

- приобретут социальные знания об общественных нормах поведения;
- овладеют опытом самостоятельной и творческой деятельности, умением доводить начатое дело до логического завершения;
- обучатся безопасной работе с материалами, инструментами и оборудованием.

2. Комплекс организационно-педагогических условий реализации общеобразовательной программы

2.1 Материально-техническое обеспечение

Ресурсы	Имеющиеся ресурсы
Помещение	кабинет, оборудованный в соответствии с нормами СанПиНа 2.4.3172-14
Оборудование	Штатив, фотоаппарат, осветительные приборы, доккамера, микрофон, мультстанок.
Материалы и инструменты	Бумага белая формат А3, цветная бумага, цветной картон, пластилин, гуашевые краски, акварельные краски, клей, цветные карандаши, фломастеры, мелки, песок, манная крупа. Фоны, монтажная лента, ножницы, кисти, стеки, доска для лепки, влажные салфетки
Технические средства обучения	- телевизор; - компьютер; - мультимедийный проектор.
Информационная поддержка	https://vk.com/id711232148 https://www.youtube.com/channel/UCIVPxNXEvVunW53qn4XgavA https://edu.tkhv.ru
Информационное обеспечение	https://www.youtube.com/MultstudioAlisaFilenko http://blender.filenko.ru/ http://snimifilm.com

Кадровое обеспечение	Обучение и воспитание детей обеспечивает педагог дополнительного образования, имеющий высшее или среднее специальное образование по направлению «Педагогика», удостоверение о прохождении курсовой подготовки по направлению деятельности.

2.2 Формы контроля

Входная диагностика позволяет определить уровень знаний, умений и навыков, компетенций у обучающегося, чтобы выяснить, насколько ребенок готов к освоению данной программы.

Промежуточный контроль проводится как завершающий модули реализации программы, так и по завершению программы в первом полугодии в соответствии с графиком проведения промежуточного контроля.

Итоговый контроль проводится как завершающий реализацию программы за весь период обучения

Формы представления результатов: творческие, самостоятельные работы, тестирование, выставки, конкурсы, отчетные выставки, зачетные занятия, открытые занятия, защита творческих работ, проектов.

2.3 Оценочные материалы:

«Экран достижений». Основные принципы данной формы отслеживания результата: систематичность; простота; доступность для детей и родителей. Обучающемуся на каждом занятии выставляется оценка, цветовое обозначение которой помечается на экране (3-зеленый, 4- синий, 5- красный). На экране выставляются оценки по итогам контрольных занятий.

Образцы контрольно-измерительных материалов расположены в приложении.

2.4 Методическое обеспечение

Основные методы, направленные на достижение цели и выполнение задач:

- словесные;
- наглядные;
- репродуктивные;
- практические.
- методы стимулирования учебной деятельности;

- методы контроля и самоконтроля.

В программе используются следующие педагогические технологии:

- личностно – ориентированные
- исследовательской и проектной деятельности
- диалоговые
- игровой деятельности
- информационно-коммуникационные
- здоровье сберегающие.

Методы стимулирования поведения и деятельности:

- создание ситуации успеха;
- поощрение;
- похвала.

2.5 Календарный учебный график

Календарно-тематический график первого года обучения

№ п / п	Тема занятия	Количество часов		Дата проведения		Форма занятия	Форма контроля
		теория	практика	1 гр	2 гр		
1. Вводная часть (2ч)							
1.	Вводное занятие. Откуда взялись мультфильмы? Устройство «Мини анимация»	1	1			Комбин., беседа	Наблюдение входная диагностика
2. Устройство фотоаппарата. Покадровая съемка(8ч)							
2.	Особенности устройства цифрового фотоаппарата	1	1			Комбин	Опрос
3.	История изобретения фотоаппарата и фотоискусства	1	1			Комбин.	Опрос
4.	Устройство цифрового фотоаппарата и сопутствующих устройств.	1	1			Объяснение упражнения	Тест
5.	Stop-motion предметов	1	1			Мастерск	Конкурс

	и людей					ая	
3. Особенности работы с доккамерой							
6.	Знакомство с доккамерой	1	1			Комбин	Опрос
7.	Stop-motion предметов	1	1			Практическое занятие	Практическая работа
4. Свет в анимации							
8.	Осветительная аппаратура	1	1			Комбин	
9.	Простейшие схемы установки света	1	1			Практическое занятие	Практическая работа
10.	Естественное освещение, особенности съемки	1	1			Комбин	Открытое занятие
11.	Виды света	1	1			Комбин	Тест
5. Анимационные приемы и техники							
12.	Знакомство с техникой перекладки	1	1			Игра	Тест
13.	Знакомство с перекладной анимацией	1	1			Игра, практическое	Тест
14.	Знакомство с рисованной анимацией	1	1			Игра, практическое занятие	Тест
15.	Знакомство с кукольной анимацией	1	1			Игра, практическое занятие	Тест
16.	Знакомство с пластилиновой анимацией	1	1			Игра, практическое занятие	Практическая работа
17.	12 принципов анимации. Принцип 1. Сжатие и растяжение	1	1			Комбин	Презентация творческих работ
18.	12 принципов анимации. Принцип 2. Подготовка, или упреждение	1	1			Комбин	Презентация творческих работ
19.	12 принципов анимации. Принцип 3.	1	1			Комбин	Презентация творческих

	Сценичность (постоянный учёт того, как видит образ зритель)						работ
20.	12 принципов анимации. Принцип 4. Использование компоновок и прямого фазованного движения	1	1			Комбин	Презентация творческих работ
21.	12 принципов анимации. Принцип 5. Сквозное движение (или доводка) и захлест действия	1	1			Комбин	Презентация творческих работ
22.	12 принципов анимации. Принцип 6. Смягчение начала и завершения движения (Спэйсинг)	1	1			Комбин	Презентация творческих работ
23.	12 принципов анимации. Принцип 7. Дуги	1	1			Комбин	Презентация творческих работ
24.	12 принципов анимации. Принцип 8. Дополнительное действие (выразительная деталь)	1	1			Комбин	Презентация творческих работ
25.	12 принципов анимации. Принцип 9. Расчёт времени (Тайминг)	1	1			Комбин	Презентация творческих работ
26.	12 принципов анимации. Принцип 10. Преувеличение, утрирование	1	1			Комбин	Презентация творческих работ
27.	12 принципов анимации. Принцип 11. «Цельный» (профессиональный) рисунок	1	1			Комбин	Презентация творческих работ
28.	12 принципов анимации. Привлекательность	1	1			Комбин	Практическая работа. Участие в

							конкурсах
6. Основные этапы создания мультфильма							
29.	Сценарная работа	1	1			Игра	Опрос
30.	Сюжет в мультипликации	1	1			Беседа	Наблюдение
31.	Разработка персонажей	1	1			Практическое занятие	Практическая работа
32.	Сториборд	1	1			Практическое занятие	Практическая работа
7. Монтажные программы							
33.	Инструменты в Software	1	1			Комбин	Опрос
34.	Инструменты в Киностудия live.	1	1			Комбин	Опрос
35.	Основные приемы монтажа	1	1			Практическое занятие	Практическая работа
8. Звуковое сопровождение. Аудиоредактор Audacity							
36.	Знакомство с интерфейсом программы Audacity	1	1			Комбин	Тест
9. Как оживить вещи?							
37.	«Тайная жизнь вещей» Комбинированные работы из различных материалов. Подбор материалов	1	1			Комбин	Опрос
38.	«Тайная жизнь вещей» Сценарий	1	1			Комбин	Наблюдение
39.	«Тайная жизнь вещей» Покадровая анимация.	1	1			Практическое занятие	Наблюдение
40.	Съемка мультфильма		2			Практическое занятие	Наблюдение
41.	Съемка мультфильма		2			Практическое занятие	Наблюдение
42.	Съемка мультфильма		2			Практическое занятие	Наблюдение
43.	Запись звукового сопровождения в программе Audacity	1	1			Практическое занятие	Опрос
44.	Подборка звукового сопровождения в библиотеке звуков	1	1			Практическое занятие	Наблюдение

45.	Обработка отснятого материала Blender	1	1			Практическое занятие	Наблюдение
46.	Изготовление титров Blender	1	1			Практическое занятие	Наблюдение
47.	Монтаж мультфильма Blender	1	1			Практическое занятие	Практическая работа.
48.	Просмотр мультфильма, обсуждение проделанной работы	1	1			Беседа	Участие в конкурсе
10. Анимация-перекладка							
49.	Сценарная работа над мультфильмом	1	1			Игра	Опрос
50.	Сюжет в мультипликации. Выбор жанра	1	1			Комбин.	Опрос
51.	Поиск сюжета (история, базовая схема)	1	1			Комбин.	Опрос
52.	Сценарий мультфильма	1	1			Комбин.	Опрос
53.	Сториборд	1	1			Комбин.	Наблюдение
54.	Разработка персонажа	1	1			Комбин.	Наблюдение
55.	Выбор сюжета авторского проекта	1	1			Комбин.	Опрос, наблюдение
56.	Создание сценария	1	1			Комбин.	Опрос
57.	Концепт-арт персонажей	1	1			Комбин.	Опрос
58.	Концепт-арт окружения	1	1			Комбин.	Опрос
59.	Сториборд проекта	1	1			Комбин.	Наблюдение
60.	Выбор техники мультипликации	1	1			Комбин.	Наблюдение
61.	Изготовление персонажей		2			Комбин.	Наблюдение
62.	Изготовление декораций		2			Комбин.	Наблюдение
63.	Съемка мультфильма в Blender		2			Практическое занятие	Практическая работа
64.	Съемка мультфильма в Blender		2			Практическое занятие	Практическая работа
65.	Запись звукового сопровождения Audacity		2			Практическое занятие	Практическая работа

66.	Обработка отснятого материала в Blender		2			Практическое занятие	Практическая работа
67.	Изготовление титров в Blender		2			Практическое занятие	Практическая работа
68.	Монтаж мультфильма в Blender		2			Практическое занятие	Практическая работа
69.	Просмотр мультфильма, обсуждение проделанной работы	2				Беседа	Участие в конкурсах
11. Итоговый мультфильм							
70.	Итоговая работа. «Мир сказок». Сценарий.	1	1			Практическое занятие	Практическая работа
71.	Итоговая работа. «Мир сказок». Раскадровка.		2			Практическое занятие	Практическая работа
72.	Итоговая работа. «Мир сказок». Съемка.		2			Практическое занятие	Практическая работа
73.	Итоговая работа. «Мир сказок». Съемка.		2			Практическое занятие	Практическая работа
74.	Итоговая работа. «Мир сказок». Монтаж в Blender в программе Audacity		2			Практическое занятие	Итоговая аттестация
12. Лето открытий							
75.	Проектная работа. «Космическое путешествие». Сценарий.	1	1			Комбин.	Опрос
76.	Проектная работа. «Космическое путешествие». Раскадровка.		2			Практическое занятие	Практическая работа
77.	Проектная работа. «Космическое путешествие». Концепт-арт персонажей		2			Практическое занятие	Практическая работа
78.	Проектная работа. «Космическое путешествие».		2			Практическое занятие	Практическая работа

	Изготовление декораций						
79.	Проектная работа. «Космическое путешествие».		2			Практическое занятие	Практическая работа
80.	Проектная работа. «Космическое путешествие».		2			Практическое занятие	Практическая работа
81.	Проектная работа. «Космическое путешествие»..		2			Практическое занятие	Практическая работа
82.	Проектная работа. «Космическое путешествие».		2			Практическое занятие	Практическая работа
83.	Проектная работа. «Космическое путешествие».		2			Практическое занятие	Практическая работа
84.	Проектная работа. «Космическое путешествие». Монтаж		2			Практическое занятие	Практическая работа
85.	Проектная работа. «Космическое путешествие». озвучивание		2			Практическое занятие	Практическая работа
86.	Проектная работа. «Космическое путешествие». Просмотр, обсуждение	2				Практическое занятие	Практическая работа
13. Итоговое занятие							
87.	Итоговое занятие		2			Беседа	Фестиваль мультфильмов
Итого: 172		60	112				

Календарно-тематический график второго года обучения

№ п/п	Тема занятия	Количество часов		Дата проведения		Форма занятия	Форма контроля
		теория	практика	1 гр	2 гр		
1. Вводное занятие (3 ч.)							

88.	Вводное занятие. Инструктаж по технике безопасности и внутреннего распорядка.	1	2			Комбинированное, беседа	Опрос входная диагностика
2. Понятие компьютерной графики (12 ч.)							
89.	Компьютерная графика. Принципы получения изображений.	1	2			Комбинированное	Опрос
90.	Растровая графика	2	1			Комбинированное	Опрос
91.	Векторная графика	2	1			Комбин., беседа	Опрос
92.	Стандартные примитивы в графических программах	1	2			Комбин.	Текущая
3. Изучение редактора сценариев, системы обработки изображений, пакета анимационной графики (6 ч.)							
93.	Интерфейс и инструментарий Plague Inc: Scenario Creator	1	2			Комбин.	Наблюдение
94.	Разработка сценария мультфильма в Plague Inc: Scenario Creator	1	2			Мастерская	Практическая работа
4. Знакомство с пакетом графических программ (24 ч.)							
95.	Интерфейс и инструментарий графического редактора Krita	2	1			Комбин.	Опрос
96.	Возможности графического редактора Krita	1	2			Комбин.	Конкурс
97.	Интерфейс и инструментарий графического редактора Gimp	1	2			Комбин.	Опрос
98.	Возможности графического	1	2			Комбин.	Конкурс

	редактора Gimp						
99.	Интерфейс и инструментарий графического редактора Inskipe	1	2			Комбин.	Опрос
100.	Возможности графического редактора Inskipe	1	1			Комбин.	Практическая работа
101.	Применение графических редакторов в мультипликации	1	2			Комбин.	Конкурс
5. Звуковое сопровождение. Аудиоредактор Audacity. (3 ч.)							
102.	Интерфейс и инструментарий аудиоредактора Audacity.	1	2			Комбин.	Опрос
6. Звуки в мультипликации. Поисковая работа – подбор звуковых файлов. (12 ч.)							
103.	Звуковые файлы. Цифровая обработка звука. Кодеки.	2	1			Комбин.	Тест
104.	Особенности работы с библиотеками звуков.	1	2			Комбин.	Наблюдение
105.	Подбор звуковых файлов		3			Практическое занятие	Практическая работа
106.	Создание настроения героя.	1	2			Игра	Опрос
7. Знакомство с многообразием компьютерных программ для создания мультфильмов. (18 ч.)							
107.	Компьютерные программы для создания мультипликации.	2	1			Комбин.	Опрос
108.	Интерфейс и инструментарий Anime Studio Pro	1	2			Комбин.	Практическая работа
109.	Интерфейс и инструментарий Express Animate	1	2			Комбин.	Практическая работа
110.	Интерфейс и инструментарий	1	2			Комбин.	Тест

	Pivot animator						
111.	Создание анимационного ролика в Pivot animator	1	2			Комбин.	Практическая работа
112.	Сравнительный анализ редакторов. Плюсы и минусы.	1	2			Комбин.	Тест
8. Создание титров в начале и в конце мультфильма (18 ч.)							
113.	Титры. Искусство оформления титров.	2	1			Комбин.	Опрос
114.	Титры в анимационных роликах	1	2			Комбин.	Опрос
115.	Типографика.	1	2			Комбин.	Практическая работа
116.	Дизайн шрифтов	1	2			Комбин.	Практическая работа
117.	Рисунки из текстовых модулей	1	2			Комбин.	Практическая работа
118.	Создание титров к анимационному ролику	1	2			Комбин.	Практическая работа
9. Спецэффекты в анимации (18 ч.)							
119.	История развития спецэффектов в кинематографии	2	1			Комбин.	Опрос
120.	Спецэффекты в мировой мультипликации	1	2			Комбин.	Опрос
121.	Спецэффекты в Blender	1	2			Комбин.	Практическая работа
122.	Инструментарий для создания эффектов в анимации в 2D в Blender.	1	2			Комбин.	Тест
123.	Инструментарий для создания эффектов в анимации в 3D в Blender	1	2			Комбин.	Практическая работа
124.	Применение	1	2			Комбин.	Конкурс

	спецэффектов к готовым анимационным работам						
10. «Живая» анимация (18 ч.)							
125.	«Живые» фото и анимации. Приемы и хитрости.	2	1			Комбин.	Опрос
126.	Сюжет, сценарий и раскадровка «живой» анимации		3			Практическое занятие	Практическая работа
127.	Создание материала к созданию «живой» анимации		3			Практическое занятие	Практическая работа
128.	Подготовка материала к монтажу	1	2			Комбин.	Практическая работа
129.	Наложение звуков.		3			Практическое занятие	Практическая работа
130.	Монтаж «Живой» анимации. Просмотр, обсуждение.	1	2			Комбин.	Практическая работа
11. Сценарий и раскадровка (15 ч.)							
131.	Важная работа – сценарист.	2	1			Комбин.	Опрос
132.	Азы кинодраматургии	1	2			Комбин.	Опрос
133.	Особенности развития сюжета.	1	2			Комбин.	Практическая работа
134.	Ракурсы камеры	1	2			Комбин.	Практическая работа
135.	Композиция сцены	1	2			Комбин.	Практическая работа
12. Запись аудио файлов для анимационных роликов. (15 ч.)							
136.	Микрофон, устройство, особенности.	1	2			Комбин.	Наблюдение
137.	Звуки в мультипликации	1	2			Комбин.	Практическая работа
138.	Создание и запись звуков.	1	2			Комбин.	Практическая работа
139.	Тайминг	1	2			Комбин.	Практическая работа

							работа
140.	Обработка и монтаж звуковых дорожек	1	2			Комбин.	Смотр знаний, умений и навыков (текущий)
13. Работа над анимационными проектами. (45 ч.)							
141.	Разработка сценария. Раскадровка.	1	2			Комбин.	Опрос
142.	Создание персонажей и окружения	1	2			Комбин.	Наблюдение
143.	Запись звукового сопровождения в программе Audacity	1	2			Комбин.	Наблюдение
144.	Съемка мультфильма	1	2			Комбин.	Наблюдение
145.	Съемка мультфильма	1	2			Комбин.	Наблюдение
146.	Обработка отснятого материала Blender	1	2			Комбин.	Наблюдение
147.	Монтаж мультфильма Blender	1	2			Комбин.	Наблюдение
148.	Разработка сценария. Раскадровка.	1	2			Комбин.	Наблюдение
149.	Создание персонажей и окружения	1	2			Комбин.	Практическая работа.
150.	Запись звукового сопровождения в программе Audacity		3			Практическое занятие	Практическая работа.
151.	Съемка мультфильма	1	2			Комбин.	Практическая работа.
152.	Съемка мультфильма	1	2			Комбин.	Практическая работа.
153.	Обработка отснятого материала Blender	1	2			Комбин.	Практическая работа.
154.	Монтаж мультфильма Blender	1	2			Комбин.	Практическая работа.
155.	Просмотр готовых		2			Комбин.	Участие в

	работ, обсуждение						конкурсе
14. Дни фантазии. (12 ч.)							
156.	Работы по собственному замыслу учащихся		3			Практическое занятие	Практическая работа.
157.	Работы по собственному замыслу учащихся		3			Практическое занятие	Практическая работа.
158.	Работы по собственному замыслу учащихся		3			Практическое занятие	Практическая работа.
159.	Работы по собственному замыслу учащихся		3			Практическое занятие	Итоговая аттестация
15. Лето открытий (проектная деятельность). (36 ч.)							
160.	Проектная работа. «Хабаровск мой любимый город». Сценарий.	1	2			Комбин.	Практическая работа
161.	Проектная работа. «Хабаровск мой любимый город». Раскадровка.	1	2			Комбин.	Практическая работа
162.	Проектная работа. «Хабаровск мой любимый город». Концепт-арт персонажей	1	2			Комбин.	Практическая работа
163.	Проектная работа. «Хабаровск мой любимый город». Создание окружения.	1	2			Комбин.	Практическая работа
164.	Проектная работа. «Хабаровск мой любимый город».	1	2			Комбин.	Практическая работа
165.	Проектная работа. «Хабаровск мой любимый город».	1	2			Комбин.	Практическая работа
166.	Проектная работа. «Хабаровск мой любимый город».	1	2			Комбин.	Практическая работа
167.	Проектная работа. «Хабаровск мой	1	2			Комбин.	Практическая работа

	любимый город».						
168.	Проектная работа. «Хабаровск мой любимый город».	1	2			Комбин.	Практическая работа
169.	Проектная работа. «Хабаровск мой любимый город». Монтаж	1	2			Комбин.	Практическая работа
170.	Проектная работа. «Хабаровск мой любимый город». озвучивание	1	2			Комбин.	Практическая работа
171.	Проектная работа. «Хабаровск мой любимый город». Просмотр, обсуждение	1	2			Комбин.	Практическая работа
15. Итоговое занятие. (3 ч.)							
172.	Итоговый ролик.		3			Практическ ое занятие	Опрос, анкетирование
Итого: 258		80	178				

Список литературы

Для педагога

1. Александрова И.В. Образовательная программа «Мультипликация». <http://knu.znate.ru/docs/index-453608.html>;
4. Гейн А.Г. Информационная культура. – Екатеринбург, Центр «Учебная книга», 2003;
6. Горичева В.С. Сказку сделаем из глины, теста, снега, пластилина. – Ярославль, 2004;
7. Довгялло, Н. Техника и материалы в анимационном фильме. // Искусство в школе. №3. – 2007;
8. Золотарева А.В., Страдина Е.А. Понятие и структура техносферы учреждения дополнительного образования.//Ярославский педагогический вестник. – 2012. –т.2. – № 3, с.208-213;
10. Иткин В.В. Карманная книга мультжюриста. Учебное пособие для начинающих мультипликаторов. Детская киностудия «Поиск» / В. Иткин. – Новосибирск, 2006;
11. Иткин В. В. Как сделать мультфильм интересным / <http://www.drawmanga>;
12. Иткин В.В.«Жизнь за кадром», (методическое пособие), Ново-сибирск, 2008;
13. Иванов-Вано. Рисованный фильм// <http://risfilm.narod>;
14. Касакина М.В. Рабочая программа внеурочной деятельности «Счастливый дитенок». <http://copy.yandex.net/?lang=ru&fmode>;
15. Красный, Ю.Е. «Первые встречи с искусством», (в соавторстве с А.Артболевской, В.Левиным и Л.Курдюковой). - М, «Искусство в школе», 1995
16. Красный Ю.Е. Мультфильм руками детей / Ю.Е. Красный, Л.И. Курдюкова. – М, 2007;
17. Камасова Э.Р. Образовательная программа «Мир руками детей». <http://yandex.ru/yandsearch?lr=50&text>;
18. Макарова.Е.Г. Движение образует форму. – М.: Самокат, 2012
19. Методическое пособие для начинающих мультипликаторов. Детская киностудия «Поиск»/ Велинский Д.В. – Новосибирск, 2004 г;
20. Федеральный государственный образовательный стандарт начального общего образования / Министерство образования и науки РФ-М: Просвещение, 2010;
34. <http://www.lbz.ru/> – сайт издательства Лаборатория Базовых Знаний;
35. <http://www.college.ru/> – Открытый колледж;
36. <http://www.klyaksa.net.ru> – сайт учителей информатики;
37. <http://www.rusedu.info> – архив учебных программ;

38. <http://www.multikov.net/>

Для учащихся

1. Красный Ю.Е. Мультфильм руками детей / Ю.Е. Красный, Л.И. Курдюкова. – М., 2007;
2. Курчевский В. Быль и сказка о карандашах и красках. – М., 2008;
3. Иванов-Вано. Рисованный фильм// <http://risfilm.narod>
4. Иткин, В. Как сделать мультфильм интересным / <http://www.drawmanga>;
5. Эйлис Ли, Бадд Уоррен, Рисуем 80 птиц. – Минск, 2000;
6. Эйлис Ли, Бадд Уоррен, Рисуем 50 кошек. – Минск, 2000;
7. Эйлис Ли, Бадд Уоррен, Рисуем 50 лошадей. – Минск, 2000;
8. Эйлис Ли, Бадд Уоррен, Рисуем 50 собак. – Минск, 2000;
9. Эйлис Ли, Бадд Уоррен, Рисуем 50 сказочных персонажей. – Минск, 2000

ПРОТОКОЛ № ____

результатов итоговой аттестации учащихся МАУ ДО ДЮЦ «Техноспектр»
по программе _____ за 2019-2020 учебный год
ФИО педагога _____

Год обучения _____ Группа _____ Дата проведения _____

Форма проведения _____

➤ Каждая позиция оценивается по 5-балльной системе

Соотношение баллы/уровни: высокий 14-20 средний 8-13 низкий 1-7

№	ФИ учащегося	Критерии оценки результатов аттестации				Результаты диагностики	
		Соответствие уровня теоретических знаний программным требованиям	Соответствие уровня практических навыков программным требованиям			Баллы	Уровень
			Знания понятий, терминов	Работа с инструментами, ТБ	Способность создания мини-проекта		
1							
2							
3							

Всего аттестовано _____ обучающихся	Теория	Практика
Из них:	«5» - _____	«5» - _____
высокий уровень имеют _____ чел.,	«4» - _____	«4» - _____
средний уровень имеют _____ чел.,	«3» - _____	«3» - _____
низкий уровень имеют _____ чел.,	«2» - _____	«2» - _____
Не аттестовано _____ обучающихся	«1» - _____	«1» - _____

Руководитель объединения: _____ / _____

Механизм оценивания образовательных результатов

1. Уровень теоретических знаний.

–*Низкий уровень.* Обучающийся знает фрагментарно изученный материал. Изложение материала сбивчивое, требующее корректировки наводящими вопросами.

–*Средний уровень.* Обучающийся знает изученный материал, но для полного раскрытия темы требуется дополнительные вопросы.

–*Высокий уровень.* Обучающийся знает изученный материал. Может дать логически выдержанный ответ, демонстрирующий полное владение материалом.

2. Уровень практических навыков и умений.

Работа с инструментами, техника безопасности.

–*Низкий уровень.* Требуется контроль педагога за выполнением правил по технике безопасности.

–*Средний уровень.* Требуется периодическое напоминание о том, как работать с инструментами.

–*Высокий уровень.* Четко и безопасно работает инструментами.

Способность изготовления моделей.

–*Низкий уровень.* Не может изготовить модель по схеме без помощи педагога.

–*Средний уровень.* Может изготовить модель по схемам при подсказке педагога.

–*Высокий уровень.* Способен самостоятельно изготовить модель по заданным схемам.

Степень самостоятельности изготовления моделей.

–*Низкий уровень.* Требуется постоянные пояснения педагога при проектировании.

–*Средний уровень.* Нуждается в пояснении последовательности работы, не способен после объяснения к самостоятельным действиям.

–*Высокий уровень.* Самостоятельно выполняет операции при сборке.

. - Контрольно-измерительные материалы: (приложение)

Вводная диагностика

1. Каково значение термина «анимация»

1. Иллюзия
2. Движение
3. Оживление

Анимация - (от лат. - вдохновение, оживление). В Компьютерной анимации оживление является иллюзией, так как объект (созданный рисунок, модель) на экране на самом деле неподвижный.

Что создал инженер Эмиль Рейно?

- ✓ Волшебный фонарь
- ✓ Праксиноскоп
- ✓ Ротоскопинг

История мультипликации начинается 20 июля 1877 году во Франции, когда инженер-самоучка Эмиль Рейно создал и представил публике первый праксиноскоп.

Что такое раскадровка?

Промежуточная аттестация

Приложение

Каково значение термина «мультипликация»

- ✓ То же самое, что и анимация
- ✓ Умножение
- ✓ Ускорение

Мультипликация (от лат. multiplicatio «умножение, увеличение, возрастание, размножение» ← multi «много»[1]) — технические приёмы создания иллюзии движущихся изображений

Что такое "четвертая стена"

- ✓ Дополнительная стена в зале
- ✓ Воображаемая стена
- ✓ Особенность старинных театров

Так называли воображаемую стену, которая появляется между зрителем и

актерами на сцене "трехстенного" театра и разделяет реальный мир с тем, в котором живут актеры в рамках сюжета пьесы.

итоговая

Какие основные виды анимации вы знаете? (Выберете правильные ответы)

- ✓ Бумажная
- ✓ Рисованная
- ✓ Глиняная
- ✓ Кукольная
- ✓ Сезонная
- ✓ Песочная
- ✓ Тряпочная
- ✓ Пластилиновая
- ✓ Веревочная

Список использованной литературы для составления теста

1. Бурцева М. А., Рыбакова О. В. Развитие мультипликации: с первых шагов до современности // Юный ученый. — 2016. — №1.1. — С. 9-10. URL: <http://yun.moluch.ru/archive/4/367/> (дата обращения: 26.07.2019)
2. <https://dic.academic.ru/dic.nsf/ruwiki/4716>
3. <https://ru.wikipedia.org>
4. <http://yun.moluch.ru/archive/4/367/>

Вид контроля, раздел	Прогнозируемый результат	Способы и критерии отслеживания	Форма фиксации и предъявления образовательных результатов
Вводное занятие. Инструктаж по технике безопасности и внутреннего распорядка.	Знать правила техники безопасности при работе за ПК, знать инструментарий видео монтажа программы Software, Blender Уметь монтировать в Software, Blender. Владеть приемами работы в монтажной программе	Наблюдения за выполнением этапов работы	Входящая диагностика
Понятие Компьютерной графики.	Знать правила техники безопасности при работе с Компьютером Уметь запустить программу и создать новый документ.	Наблюдения за выполнением этапов работы	Опрос, наблюдение

	Владеть правилами техники безопасности работы за ПК		
Изучение редактора сценариев, системы обработки изображений, пакета анимационной графики	Знать инструментарий и возможности программного обеспечения «Plague Inc: Scenario Creator». Уметь применить на практике знания и приемы «Plague Inc: Scenario Creator». Владеть приемами работы с программным обеспечением «Plague Inc: Scenario Creator», правилами техники безопасности работы за ПК	Наблюдения за выполнением этапов работы	Портфолио, рейтинговая отметка
Знакомство с пакетом графических программ	Знать инструментарий и возможности программного обеспечения (Krita, Gimp, Inscipe). Уметь применить на практике знания и приемы (Krita, Gimp, Inscipe). Владеть приемами работы с программным обеспечением(Krita, Gimp, Inscipe), правилами техники безопасности работы за ПК	Конкурс	Портфолио, рейтинговая отметка
Звуковое сопровождение. Аудиоредактор Audacity.	Знать: инструментарий и возможности программного обеспечения Audacity. Уметь: применить на практике знания и приемы Audacity. Владеть приемами работы с программным обеспечением: Audacity, микрофоном, правилами техники безопасности работы за ПК	Наблюдения за выполнением этапов работы	Портфолио, рейтинговая отметка
Звуки в мультипликации. Поисковая работа – подбор звуковых файлов	Знать: инструментарий и возможности программного обеспечения Audacity. Уметь: найти нужный звук в библиотеке. Владеть приемами работы с программным обеспечением: Audacity, микрофоном, правилами техники безопасности работы за ПК	Наблюдения за выполнением этапов работы	Портфолио, рейтинговая отметка
Промежуточная аттестация Компьютерные программы по созданию мультфильмов	Знать инструментарий и возможности программного обеспечения Anime Studio Pro, Express Animate, Pivot animator Уметь применить на практике знания и приемы Anime Studio Pro, Express Animate, Pivot animator	Конкурс	Портфолио, рейтинговая отметка

	Владеть приемами работы с программным обеспечением Anime Studio Pro, Express Animate, Pivot animator правилами техники безопасности работы за ПК .		
Текущий Создание титров в начале и конце мультфильма	Знать: азы типографики Уметь: оформить и составить титры Владеть правилами техники безопасности работы за ПК.	Наблюдения за выполнением этапов работы	Портфолио, рейтинговая отметка
Текущий Приемы создания спецэффектов в анимации	Знать инструментарий и возможности программного обеспечения blender, правила техники безопасности при работе за ПК. Уметь смонтировать простой анимационный ролик со спецэффектами; Владеть приемами работы с программным обеспечением blender, правилами техники безопасности работы за ПК.	Конкурс	Портфолио, рейтинговая отметка
«Живая» анимация	Знать инструментарий и возможности программного обеспечения blender, правила техники безопасности при работе за ПК. Уметь смонтировать простой анимационный ролик со спецэффектами; Владеть приемами работы с программным обеспечением blender, правилами техники безопасности работы за ПК.	Наблюдения за выполнением этапов работы.	Портфолио, рейтинговая отметка
Сценарий и раскадровка	Знать иметь первоначальное представление о развитии любого сюжета по «принципу горки»: завязка-кульминация-развязка, азы кинодраматургии, знать инструментарий видео монтажа программы Blender; Технику безопасности при работе в мультипликации; Уметь составить сценарий и раскадровку; Владеть приемами работы с	Наблюдение за выполнением этапов работы	Рейтинговая отметка

	программным обеспечением Plague Inc: Scenario Creator, правилами техники безопасности работы за ПК.		
Запись для анимационного ролика аудио файлов	<p>Знать инструментарий и возможности программного обеспечения blender, правила техники безопасности при работе за ПК.</p> <p>Уметь работать с ПО, ПК, микрофоном.</p> <p>Владеть приемами работы с программным обеспечением blender, правилами техники безопасности работы за ПК.</p>	Наблюдение за выполнением этапов работы	Рейтинговая отметка
Работа над анимационными проектами.	<p>Знать инструментарий и возможности программного обеспечения blender, правила техники безопасности при работе за ПК.</p> <p>Уметь работать с ПО, ПК, микрофоном.</p> <p>Владеть приемами работы с программным обеспечением blender, правилами техники безопасности работы за ПК.</p>	Конкурс	Портфолио
Дни фантазии	<p>Знать инструментарий и возможности программного обеспечения blender, правила техники безопасности при работе за ПК.</p> <p>Уметь работать с ПО, ПК, микрофоном.</p> <p>Владеть приемами работы с программным обеспечением blender, правилами техники безопасности работы за ПК.</p>	Конкурс	Портфолио
Лето открытий (проектная деятельность)	<p>Знать инструментарий и возможности программного обеспечения blender, правила техники безопасности при работе за ПК.</p> <p>Уметь работать с ПО, ПК, микрофоном.</p> <p>Владеть приемами работы с программным обеспечением blender, правилами техники безопасности работы за ПК.</p>	Конкурс	Портфолио

<p>Итоговый контроль заключительное занятие</p>	<p>Знать приемы различных видов анимаций, правила техники безопасности, Компьютером, знать инструментарий видео монтажа программы Blender; иметь представление о развитии любого сюжета по «принципу горки»: завязка-кульминация-развязка. азы кинодраматургии, знать инструментарий видео монтажа программы Blender; Уметь работать с микрофоном, с редактор аудио Audacity, Blender; Владеть приемами работы с программным обеспечением blender, правилами техники безопасности работы за ПК</p>	<p>Фестиваль мультфильмов учащихся</p>	<p>Портфолио, рейтинговая отметка</p>
---	---	--	---------------------------------------