



Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение
средняя общеобразовательная школа № 22 имени Г.Ф. Пономарева

Рассмотрена
на методическом совете
протокол № 4 от 12.05.2023 г.
Руководитель  С.З. Сулейманова

Согласована
заместитель директора
по ВВР
 А.Д. Соловицкая
« 30 » 05 2023 г.

Утверждена
Директор МБОУ СОШ № 22
имени Г.Ф. Пономарева
 Л.А. Постникова
« 30 » 05 2023 г.

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ
(ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ) ПРОГРАММА

«Живые кадры»

на 2023-2024 учебный год

Возраст обучающихся: 8-10 лет

Срок реализации программы: 1 год

Количество детей в группе: 15

Количество учебных часов в год: 74

Педагог, реализующий программу: Темнякова Александра Григорьевна

г. Сургут
2023

Аннотация

Современные условия диктуют новые требования к человеку: сегодня востребованы активные, коммуникабельные, творческие личности, способные масштабно мыслить и действовать. Сегодня все актуальнее звучит вопрос о новых технологиях в обучении. Главной целью обучения является развитие творчески мыслящей, конкурентно способной личности. Для этого необходимо создавать благоприятное пространство, способствующее успешному развитию каждого ребенка, через мотивацию учения, воспитание интереса к познавательной деятельности на занятиях. А стимулятором деятельности выступает личная заинтересованность ученика. Предметом такой заинтересованности может стать создание мультипликационного проекта или фильма для увлекательного и одновременно обучающего просмотра.

Дополнительная общеобразовательная (общеразвивающая) программа «Живые кадры» направлена на освоение обучающимися основных технологий создания мультипликационных фильмов. Уровень программы - стартовый, и ориентирован на учащихся имеющих начальные знания в области мультимедиа.

В результате освоения программы ученики научатся создавать мультфильмы и форматировать фото и видеосюжеты с использованием возможностей специальных компьютерных инструментов.

Данная программа рассчитана на 1 год обучения для детей 8-10 лет.

Занятия проходят 2 часа в неделю, в год - 74 часов.

Паспорт
дополнительной общеобразовательной (общеразвивающей) программы

Наименование образовательной организации	Муниципальное бюджетное образовательное учреждение средняя общеобразовательная школа №22 имени Г.Ф. Пономарева
Название программы	«Живые кадры»
Направленность программы	техническая
Уровень программы	Стартовый
Ф.И.О. педагога, реализующего дополнительную общеобразовательную программу	Темнякова Александра Григорьевна
Год разработки	2023
Где, когда и кем рассмотрена дополнительная общеобразовательная (общеразвивающая) программа	программа учителя рассмотрена на методическом объединении учителей МБОУ СОШ №22 имени Г.Ф. Пономарева протокол №4 от 12.05.2023г.
Информация о наличии рецензии	-
Цель	развитие творческих способностей ребенка через приобщение к миру мультипликации и создание мультфильмов.
Задачи	<p><i>обучающие:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> -научить различным видам анимационной деятельности с использованием разнообразных приемов и различных художественных материалов; -познакомить учащихся с технологическим процессом создания мультфильмов; -обучить учащихся компьютерным технологиям и работе в специальных компьютерных программах. -познакомить учащихся с основными видами мультипликации; -научить создавать собственные мультфильмы и мультпроекты. <p><i>развивающие:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> -расширять кругозор, развивать память, внимание, творческое воображение, математическое и образное мышление; -развивать интерес к мультипликации и желание к самостоятельному творчеству; -формировать опыт самостоятельного изобретения способов действия, привлекая знания из различных областей; -развивать детское экспериментирование, поощряя действия по преобразованию объектов; -развивать интерес к совместной со сверстниками и взрослыми деятельности; <p><i>воспитательные:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> -воспитывать ответственное отношение к соблюдению этических и правовых норм информационной деятельности. -самостоятельность, ответственность, коллективизм и взаимопомощь, последовательность и упорство в

	<p>достижении цели.</p> <ul style="list-style-type: none"> -воспитывать эстетическое чувство красоты и гармонии в жизни, ценностное отношение к собственному труду, труду сверстников и его результатам; -воспитывать умение доводить начатое дело до конца.
<p>Планируемые результаты освоения программы</p>	<p>Предметные:</p> <p><i>знать:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> -правила безопасности труда и личной гигиены при обработке различных материалов; -название и назначение инструментов для работы с бумагой, картоном, красками и др. материалами; -начальные сведения из истории создания мультфильмов; -виды мультфильмов (по жанру, по метражу, по варианту исполнения); -различные виды декоративного творчества в анимации (рисунок, лепка, природный и другие материалы); -этапы создания мультфильма; <p><i>уметь:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> -изготавливать персонажей мультфильмов из пластилина, бумаги и т.п.; -определить порядок действий, планировать этапы своей работы; -применять различные виды декоративного творчества в анимации (рисунок, лепка, природный и другие материалы); -комбинировать различные приемы работы для достижения поставленной технической и художественно-творческой задачи. <p>Метапредметные:</p> <ul style="list-style-type: none"> -принятие и освоение социальной роли учащегося, развитие мотивов учебной деятельности; -развитие навыков сотрудничества со сверстниками при групповом и командном творческом взаимодействии; -овладение правилами поведения на занятиях; -умение анализировать и сопоставлять, обобщать, делать выводы, проявлять настойчивость в достижении цели; -умение выражать себя в различных доступных и наиболее привлекательных для обучающегося видах творческой и игровой деятельности; -формирование эстетических потребностей, ценностей и чувств; -формирование ценностного отношения к мультипликации, как к культурному наследию народа. <p>Личностные:</p> <ul style="list-style-type: none"> -овладение способностью принимать и сохранять цели и задачи учебной деятельности, поиска средств ее осуществления; -освоение способов решения проблем творческого и

	<p>поискового характера;</p> <p>-формирование умения планировать, контролировать и оценивать учебные действия в соответствии с поставленной задачей и условиями ее реализации;</p> <p>-формирование умения понимать причины успеха/неуспеха учебной деятельности и способности конструктивно действовать даже в ситуациях неуспеха;</p> <p>-определение общей цели и путей ее достижения, умение договариваться о распределении функций и ролей в совместной деятельности;</p> <p>-умение работать в информационной среде в соответствии с содержанием программы.</p>
Количество часов в неделю, в год	2 /74
Срок реализации	1 год
Возраст обучающихся	8-10 лет
Формы занятий	беседы, практические работы, театрализация, просмотр иллюстративного материала и мультипликационных фильмов, кроссворды, ребусы, викторины, аукцион знаний, игры-путешествия, игры-соревнования, творческие мастерские, презентации проектов, конкурсы.
Методическое обеспечение	Учебно-методический комплекс «Живые кадры», тематическая литература; видеотека.
Условия реализации программы	<p>-учебный кабинет, оборудованный столами, стульями, шкафами;</p> <p>- компьютер (ноутбук);</p> <p>-видео-проектор;</p> <p>-доступ в интернет;</p> <p>-фотоаппарат;</p> <p>-штатив;</p> <p>-мультипликационный станок;</p> <p>-набор осветительных приборов;</p> <p>-звуковые колонки;</p> <p>-набор канцелярских и художественных расходных материалов (гуашь, акварель, пластилин, цветная бумага и т.п.)</p> <p><i>Программное обеспечение:</i> операционная система MS Windows XP, Microsoft Office Picture Manager, «Киностудия Windows Live».</p>

Пояснительная записка

Программа составлена в соответствии со следующими нормативными документами разработана на основе:

1. Федеральный закон от 29 декабря 2012 г. № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»

2. Приказ министерства просвещения Российской Федерации от 9 ноября 2018г. №196 «Порядок организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам».

3. Приказ департамента образования и молодежной политики ХМАО - Югры «Об утверждении правил персонифицированного финансирования дополнительного образования детей в ХМАО – Югре» № 1224 от 04.08.2016 года

4. Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28.09.2020 г. Об утверждении санитарных правил СП 2.4 3648-2 «Санитарные – эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»

5. Приказ Департамента образования и молодежной политики ХМАО-Югры от 06.03.2014 № 229 «Концепция развития дополнительного образования детей в Ханты-Мансийском автономном округе – Югре до 2020 года».

Направленность программы «Живые кадры» - техническая.

Уровень программы «Живые кадры» - стартовый, и ориентирован на учащихся имеющих начальные знания в области мультимедиа, первоначальный опыт работы с информационными объектами.

В результате освоения программы ученики научатся создавать мультфильмы и форматировать фото и видеосюжеты с использованием возможностей специальных компьютерных инструментов.

Современные условия диктуют новые требования к человеку: сегодня востребованы активные, коммуникабельные, творческие личности, способные масштабно мыслить и действовать. Сегодня все актуальнее звучит вопрос о новых технологиях в обучении. Главной целью обучения является развитие творчески мыслящей, конкурентно способной личности. Для этого необходимо создавать благоприятное пространство, способствующее успешному развитию каждого ребенка, через мотивацию учения, воспитание интереса к познавательной деятельности на занятиях. А стимулятором деятельности выступает личная заинтересованность ученика. Предметом такой заинтересованности может стать создание мультипликационного проекта или фильма для увлекательного и одновременно обучающего просмотра.

Актуальность программы определяется, прежде всего, запросом со стороны детей и их родителей на программу мультстудии как наиболее интересному для детей младшего школьного возраста виду творческой деятельности, с наибольшей полнотой дающему возможность развития способностей и самореализации во многих художественных видах творчества.

Программа способствует более разностороннему раскрытию индивидуальных способностей воспитанника, развитию социальных способностей для адаптации в окружающем мире.

Мультипликация – это своего рода сводный курс общеобразовательных знаний. Занятия в студии способствуют расширению кругозора учащихся, повышению эмоциональной культуры, культуры мышления, формированию убеждения и идеалов. Обучающиеся приобретают опыт работы с информационными объектами, с помощью которых осуществляется видеосъемка и проводится монтаж отснятого материала с использованием возможностей специальных компьютерных инструментов. Программа дает возможность обучающимся «раскрыть себя» во внеурочное время, и нацелена на достижения личностных и метапредметных результатов.

Мультипликация предоставляет большие возможности для развития творческих способностей, сочетая теоретические и практические занятия, результатом которых является реальный продукт самостоятельного творческого труда детей. В процессе создания мультипликационного фильма у детей развиваются сенсомоторные качества, связанные с

действиями руки ребенка, обеспечивающие быстрое и точное усвоение технических приемов в различных видах деятельности, восприятие пропорций, особенностей объемной и плоской формы, характера линий, пространственных отношений; цвета, ритма, движения.

Сегодня нам необходимо создать такие условия, когда ребенок, создавая мультипликационный фильм, исследует, систематизирует, классифицирует, осваивает методы теоретического мышления и способы работ с современными системами знания для подготовки материала мультфильма по окружающему миру, истории, географии, экономики своего округа, мировой и художественной культуры и т.д.

Именно мультимедийное пространство стало сегодня для ребенка одним из основных носителей и трансляторов представлений о мире, об отношениях между людьми и нормах их поведения. **Актуальность программы** также обусловлена ее технической значимостью. Сегодня в нашем современном мире компьютерные технологии выступают основой научно-технического прогресса.

Отличительные особенности программы: постигая азы анимации и мультипликации, дети актуализируют или приобретают знания в различных областях, знакомятся с ведущими профессиями (художника, режиссера, сценариста, оператора, художника-мультипликатора и др.), имеют возможность проживать эти роли, реализуясь и самовыражаясь на каждом учебном занятии, а самое главное, понимают значимость результата своей работы для общества.

Занятия включают в себя: упражнения и задания по технике линии и тушевки, определенной манере рисунка, письма, лепки; создания сценария; способы использования тех или иных материалов в соответствии с их свойствами и изобразительными возможностями; фотографирование, моделирование, сочинение сказок, выразительное чтение текстов и т.д.

Для развития познавательной и интеллектуальной сферы учащимся предлагаются специально составленные кроссворды, ребусы, викторины.

Адресат программы: учащиеся 8-10 лет.

Уровень программы: стартовый.

Объем программы: 74 часа.

Сроки реализации образовательной программы: 1 год.

Формы обучения: очная, очно-дистанционная.

Режим занятий: 2 часа в неделю для одной группы, 74 часов в год.

Особенности организации образовательного процесса: 15 учащихся в группе.

Основным результатом завершения прохождения программы является создание конкретного продукта – защита творческого проекта, создание мультфильма, представляющего самостоятельную эстетическую ценность.

В дни отмены занятий (в период карантина, актированных дней, дистанционном обучении и т.п.) реализация дополнительной общеобразовательной программы осуществляется в соответствии с приказом Министерства образования и науки Российской Федерации «Об утверждении Порядка применения организациями, осуществляющими образовательную деятельность, электронного обучения, дистанционных образовательных технологий при реализации образовательных программ» от 23 августа 2017 г. № 816, Методическими рекомендациями по реализации образовательных программ начального общего, основного общего, среднего общего образования, образовательных программ среднего профессионального от 20.03.2020 (письмо Министерства Просвещения РФ «О направлении рекомендаций» от 19.03.2020 №ГД-39/04), Положением об организации деятельности МБОУ СОШ № 22 имени Г.Ф. Пономарева в дни отмены учебных занятий, иными локальными нормативными актами школы.

Цели и задачи программы

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

Задачи:

обучающие:

- научить различным видам анимационной деятельности с использованием разнообразных приемов и различных художественных материалов;
- познакомить учащихся с технологическим процессом создания мультфильмов;
- обучить учащихся компьютерным технологиям и работе в специальных компьютерных программах.
- познакомить учащихся с основными видами мультипликации;
- научить создавать собственные мультфильмы и мультпроекты, имеющие социальную значимость;

развивающие:

- расширять кругозор, развивать память, внимание, творческое воображение, математическое и образное мышление;
- развивать интерес к мультипликации и желание к самостоятельному творчеству;
- формировать опыт самостоятельного изобретения способов действия, привлекая знания из различных областей;
- развивать детское экспериментирование, поощряя действия по преобразованию объектов;
- развивать интерес к совместной со сверстниками и взрослыми деятельности;

воспитательные:

- воспитывать ответственное отношение к соблюдению этических и правовых норм информационной деятельности.
- самостоятельность, ответственность, коллективизм и взаимопомощь, последовательность и упорство в достижении цели.
- воспитывать эстетическое чувство красоты и гармонии в жизни, ценностное отношение к собственному труду, труду сверстников и его результатам;
- воспитывать умение доводить начатое дело до конца.

Учебно-тематический план

№	Основные разделы, темы	Количество часов			Форма аттестации/ контроля
		ТО	ПО	ВСЕГО	
Раздел 1. Теоретические основы мультипликации. – 14 часов					
1.1.	Знакомство с мультстудией «Живые кадры».	1	3	4	Текущий контроль
1.2.	Знакомство с компьютером и фотоаппаратом.	1	3	4	Текущий контроль
1.3.	Формирование понятия об анимации.	1	3	4	Текущий контроль
1.4.	Знакомство с мультипликаторами.	1	1	2	Текущий контроль
Раздел 2. Создание мультипликации на бумаге. – 22 час.					
2.1.	Знакомство с сюжетом.	1	3	4	Текущий контроль
2.2.	Изготовление героев мультфильма.	0	6	6	Текущий контроль
2.3.	Знакомство с кадром.	1	1	2	Текущий контроль
2.4.	Развитие представлений о кадре: план, ракурс.	1	3	4	Текущий контроль
2.5.	Озвучивание мультфильма.	0	4	4	Текущий контроль
2.6.	Фотосъёмка мультипликационного фильма.	0	2	2	Текущий контроль
Раздел 3. Пластилиновая анимация. – 22 часа					
3.1.	Пластилиновые мультфильмы.	2	0	2	Текущий контроль
3.2.	Работа с куском пластилина.	0	2	2	Текущий контроль
3.3.	Лепка персонажей.	2	6	8	Текущий контроль
3.4.	Фотосъёмка мультфильма.	2	6	8	Промежуточная аттестация
3.5.	Просмотр отснятого материала. Обсуждение.	0	2	2	Текущий контроль
Раздел 4. Песочная анимация. – 8 часов.					
4.1.	Знакомство с особенностями песочной анимации.	2	0	2	Текущий контроль
4.2.	Работа с песком.	0	2	2	Промежуточная аттестация.
4.3.	Волшебные точки – пиксели.	2	2	4	Текущий контроль
Раздел 5. Разноцветные кляксы (живопись). – 8 часов.					
5.1	Разноцветные кляксы. Живопись в анимации.	1	1	2	Текущий контроль

5.2	Кляксография.	0	2	2	Текущий контроль
5.3	Краски на стекле.	0	2	2	Текущий контроль
5.4	Праздник «Наши успехи».	2	0	2	Текущий контроль
	Всего:	20	54	74	

Планируемые результаты

Предметные результаты:

знать:

- правила безопасности труда и личной гигиены при обработке различных материалов;
- название и назначение инструментов для работы с бумагой, картоном, красками и др. материалами;
- начальные сведения из истории создания мультфильмов;
- виды мультфильмов (по жанру, по метражу, по варианту исполнения);
- различные виды декоративного творчества в анимации (рисунок, лепка, природный и другие материалы);
- этапы создания мультфильма;

уметь:

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

Метапредметные результаты:

- принятие и освоение социальной роли учащегося, развитие мотивов учебной деятельности;
- развитие навыков сотрудничества со сверстниками при групповом и командном творческом взаимодействии;
- овладение правилами поведения на занятиях;
- умение анализировать и сопоставлять, обобщать, делать выводы, проявлять настойчивость в достижении цели;
- умение выражать себя в различных доступных и наиболее привлекательных для обучающегося видах творческой и игровой деятельности;
- формирование эстетических потребностей, ценностей и чувств;
- формирование ценностного отношения к мультипликации, как к культурному наследию народа.

Личностные результаты:

- овладение способностью принимать и сохранять цели и задачи учебной деятельности, поиска средств ее осуществления;
- освоение способов решения проблем творческого и поискового характера;
- формирование умения планировать, контролировать и оценивать учебные действия в соответствии с поставленной задачей и условиями ее реализации;
- формирование умения понимать причины успеха/неуспеха учебной деятельности и способности конструктивно действовать даже в ситуациях неуспеха;
- определение общей цели и путей ее достижения, умение договариваться о распределении функций и ролей в совместной деятельности;
- умение работать в информационной среде в соответствии с содержанием программы.

Материально-техническое обеспечение:

- учебный кабинет, оборудованный столами, стульями, шкафами;
- компьютер (ноутбук);
- видео-проектор;
- доступ в интернет;
- фотоаппарат;
- штатив;
- мультипликационный станок;
- набор осветительных приборов;
- 3 звуковые колонки;
- набор канцелярских и художественных расходных материалов (гуашь, акварель, пластилин)
- Программное обеспечение: операционная система MS Windows XP, Microsoft Office Picture Manager, «Киностудия Windows Live».

Кадровые ресурсы: педагог дополнительного образования

Формы организации образовательного процесса

Используемые технологии:

- Здоровьесберегающие технологии (формирование, сохранение и укрепление здоровья учащихся);
- Технологии организации проектно - исследовательской деятельности (организация самостоятельной деятельности учащихся, направленной на решение задачи учебного проекта);
- Технология развивающего обучения (взаимодействие педагога и учащихся на основе коллективно-распределительной деятельности, поиске различных способов решения учебных задач посредством организации учебного диалога в исследовательской и поисковой деятельности обучающихся).
- Технологии дифференцированного обучения (разделение обучающихся на группы по одному из критериев: по уровню интеллектуального развития; по типу мышления; по интересам и склонностям)

Методы организации учебного процесса

- Словесные: вербальные (беседа, объяснение, дискуссия, рассказ).
- Наглядные (иллюстрация, демонстрация).
- Практические (опыты, практические работы).
- Продуктивные (проблемные, поисковые, эвристические).

Рекомендуемая литература для педагога:

1. Анимация как феномен культуры. Материалы первой всероссийской научно-практической конференции. 27-28 апреля 2005 года. Сост. Н.Г. Кривуля. М.: ВГИК, 2006.
2. Анофриков П.И. Принцип работы детской студии мультипликации Учебное пособие. Детская киностудия «Поиск» / П.И. Ануфриков. – Новосибирск, 2008;
3. Гейн А.Г. Информационная культура. – Екатеринбург, Центр «Учебная книга», 2003;
4. Горичева В.С. Сказку сделаем из глины, теста, снега, пластилина. – Ярославль, 2004;
5. Горохова О.Б. Программа развития и обучения дошкольника. Школа рисования. Рисуем мультики. Сказки. Для детей 6-8 лет. СПб. Издательский дом "Нева" М. "ОЛМА-ПРЕСС" 2002г.
6. Иткин В.В. «Жизнь за кадром» (методическое пособие), Новосибирск, 2008;
7. Красный Ю.Е. Мультфильм руками детей / Ю.Е. Красный, Л.И. Курдюкова. – М, 2007;
8. Мелик-Пашаев А.А. , З. Н. Новлянская. Ступеньки к творчеству.– М.: Издательство: Бином. Лаборатория знаний, 2012 г.
9. С. Симонович «Компьютер в вашей школе». М., АСТпресс, 2002г.
10. Энциклопедия отечественной мультипликации. Сост. С.Капков. М.: Алгоритм, 2006.
11. <http://www.lbz.ru/> – сайт издательства Лаборатория Базовых Знаний;
12. <http://www.college.ru/> – Открытый колледж;
13. <http://www.klyaksa.net.ru> – сайт учителей информатики;
14. <http://www.rusedu.info> – архив учебных программ.

Рекомендуемая литература для обучающихся для внеаудиторной самостоятельной работы:

1. Больгерт Н., Больгерт С. Издательство «Робинс», 2012, Мультистудия «Пластелин» Лепим из пластилина и снимаем мультфильмы своими руками.
2. Иткин В.В. Карманная книга мультжурюриста. Учебное пособие для начинающих мультипликаторов. Детская киностудия «Поиск» / В. Иткин. – Новосибирск, 2006;
3. Красный Ю.Е. Мультфильм руками детей / Ю.Е. Красный, Л.И. Курдюкова. – М, 2007;
4. Крыжановский Б.Н. Искусство мультипликации. – Киев, Мистецтво.: 2011, 118 с.
5. Методическое пособие для начинающих мультипликаторов. Детская киностудия «Поиск»/ Велинский Д.В. – Новосибирск, 2004 г;
6. Птушко А. Мультипликационный фильм. М.,-Л.: Гослитиздат, 2001, 63 с.
7. Сивоконь Е.Я. Если вы любите мультипликацию. Из творческого опыта режиссера. – Киев, Мистецтво, 2005, 148 с.

Рекомендуемые интернет ресурсы:

1. <http://ensiklopedia.ru/wiki/Мультфильм>
2. <http://risfilm.narod>
3. <http://www.drawmanga> .
4. <http://www.lbz.ru>.

Календарный учебный график

№ п/п	Месяц	Число	Время проведения занятия	Форма занятий	Кол-во часов	Тема занятия	Место проведения	Форма контроля
Раздел 1. Теоретические основы мультипликации. – 14 часов.								
1	сентябрь			Викторина Практическая работа	2	Введение. Знакомство с программой «Живые кадры».	учебный кабинет	Устный опрос Наблюдение
2				Практическая работа	2	«Живые кадры»	учебный кабинет	Устный опрос Наблюдение
3				Беседа	2	Знакомство с компьютером и фотоаппаратом.	учебный кабинет	Устный опрос
4				Беседа Практикум	2	Знакомство с компьютером и фотоаппаратом.	учебный кабинет	Индивидуальное собеседование Наблюдение
5	октябрь			Объяснение Практическая работа	2	Формирование понятия об анимации.	учебный кабинет	Самостоятельная работа Наблюдение
6				Беседа Практическая работа	2	Формирование понятия об анимации.	учебный кабинет	Самостоятельная работа Наблюдение
7				Беседа Демонстрация Практическая работа	2	Знакомство с мультипликаторами.	учебный кабинет	Наблюдение Самостоятельная работа

Раздел 2. Создание мультипликации на бумаге. – 22 час.

8	октябрь			Беседа Демонстрация Практическая работа	2	Знакомство с сюжетом.	учебный кабинет	Самостоятельная работа Наблюдение
9				Творческая мастерская	2	Знакомство с сюжетом.	учебный кабинет	Презентация фильма
10	ноябрь			Путешествие Объяснение Практическая работа	2	Изготовление героев мультфильма.	учебный кабинет	Устный опрос Наблюдение
11				Объяснение Практическая работа	2	Изготовление героев мультфильма.	учебный кабинет	Наблюдение
12				Беседа Практическая работа	2	Изготовление героев мультфильма.	учебный кабинет	Наблюдение
13	декабрь			Объяснение Демонстрация Практическая работа	2	Знакомство с кадром.	учебный кабинет	Устный опрос Наблюдение
14				Объяснение Демонстрация Практическая работа	2	Развитие представлений о кадре: план, ракурс.	учебный кабинет	Устный опрос Наблюдение
15				Беседа Практическая работа	2	Развитие представлений о кадре: план, ракурс.	учебный кабинет	Промежуточная аттестация
16				Объяснение Практическая работа	2	Озвучивание мультфильма.	учебный кабинет	Устный опрос Наблюдение

17				Объяснение Практическая работа	2	Озвучивание мультфильма.	учебный кабинет	Устный опрос Наблюдение
18				Объяснение Практическая работа	2	Фотосъемка мультипликационного фильма	учебный кабинет	Устный опрос Наблюдение
		Раздел 3. Пластилиновая анимация. – 22 часа						
19	январь			Беседа Практическая работа	2	Пластилиновые мультфильмы.	учебный кабинет	Устный опрос
20	февраль			Объяснение Демонстрация Практическая работа	2	Работа с куском пластилина.	учебный кабинет	Устный опрос Самостоятельная работа
21				Путешествие-игра Практическая работа	2	Лепка персонажей.	учебный кабинет	Устный опрос Самостоятельная работа
22				Объяснение Практическая работа	2	Лепка персонажей.	учебный кабинет	Наблюдение
23				Объяснение Практическая работа	2	Лепка персонажей.	учебный кабинет	Наблюдение
24	март			Объяснение Практическая работа	2	Лепка персонажей.	учебный кабинет	Наблюдение
25				Объяснение Практическая работа	2	Фотосъемка мультфильма.	учебный кабинет	Устный опрос Наблюдение
26				Объяснение Практическая работа	2	Фотосъемка мультфильма.	учебный кабинет	Устный опрос Наблюдение
27				Объяснение Практическая работа	2	Фотосъемка мультфильма.	учебный кабинет	Устный опрос Наблюдение
28				Объяснение Практическая работа	2	Фотосъемка мультфильма.	учебный кабинет	Устный опрос Наблюдение
29				Беседа Практическая работа	2	Просмотр отснятого материала. Обсуждение.	учебный кабинет	Устный опрос.

Раздел 4. Песочная анимация. – 8 часов.										
30	апрель			Практическая работа	2	Знакомство с особенностями песочной анимации	учебный кабинет	Наблюдение		
31				Практическая работа	2	Работа с песком	учебный кабинет	Наблюдение		
32				Практическая работа	2	Волшебные точки – пиксели.	учебный кабинет	Наблюдение		
33	май			Творческая мастерская	2	Волшебные точки – пиксели.	учебный кабинет	Наблюдение		
Раздел 5. Разноцветные кляксы (живопись) – 8 часов.										
34	май			Демонстрация Практическая работа	2	Разноцветные кляксы. Живопись в анимации.	учебный кабинет	Наблюдение		
35				Демонстрация Практическая работа	2	Кляксография.	учебный кабинет	Наблюдение		
36				Демонстрация Практическая работа	2	Краски на стекле.	учебный кабинет	Промежуточная аттестация		
37				Выступление	2	Праздник «Наши успехи».	учебный кабинет	Презентация проекта		

