

АДМИНИСТРАЦИЯ ГОРОДА НИЖНЕГО НОВГОРОДА
ДЕПАРТАМЕНТ ОБРАЗОВАНИЯ

**Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение
«Школа № 37»**

Программа принята
на заседании
Педагогического совета.
Протокол от 30.08.2023 г. №1

Утверждено
приказом директора
МБОУ «Школа № 37»
от 01.09.2023 г. № 434-ОД

**Дополнительная общеобразовательная
общеразвивающая программа
«Студия мультипликации «Мультифрукт»**

*Возраст обучающихся: 11-18 лет
Срок реализации программы: 2 года
Направленность: социально-гуманитарная
Уровень обученности: стартовый*

Автор-составитель:
Рябова Ольга Анатольевна,
педагог дополнительного образования

Нижний Новгород
2023

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Фото-студия «Атмосфера37» социально-гуманитарной направленности разработана в рамках реализации мероприятий по созданию новых мест дополнительного образования детей Федерального проекта «Успех каждого ребенка» национального проекта «Образование» на основании приказа от 29.01.2020г. №316-01-63-169/20 «Об утверждении плана мероприятий по созданию новых мест дополнительного образования детей» (в ред. от 21.05.2020г. № 316-01-63-919/20), в соответствии с интересами и запросами родителей (законных представителей) МБОУ «Школа № 37» г. Нижнего Новгорода и отражает процесс развития образовательной организации.

Нормативные правовые акты и методические материалы

Программа разработана в соответствии с требованиями нормативных правовых актов и методических материалов:

- Закон РФ «Об образовании в Российской Федерации» (№ 273-ФЗ от 29.12.2012);
- Стратегия развития воспитания в РФ на период до 2025 года. Распоряжение правительства Российской Федерации от 29.05. 2015 г. № 996-р.;
- Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 09.11.2018 г. № 196 "Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам";
- Концепция развития дополнительного образования детей (утв. распоряжением Правительства РФ от 04.09.2014 г. №1726-р);
- Профессиональный стандарт «Педагог дополнительного образования учащихся и взрослых» (Приказ Минтруда и соц.защиты РФ от 8.09.2015 № 613н);
- Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 4 июля 2014 г. № 41 «Об утверждении СанПиН 2.4.4.3172-14 «Санитарно - эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации режима работы образовательных организаций ДО учащихся»;

– Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ. Письмо Министерства образования и науки РФ от 18 ноября 2015 г. № 09-3242;

– Письмо Министерства образования Нижегородской области от 30.05.2014 г. № 316-01-100-1674/14 «Методические рекомендации по разработке образовательной программы образовательной организации дополнительного образования»;

– Методическое письмо о структуре дополнительной общеобразовательной (общеразвивающей) программы (к экспертизе в НМЭС ГБОУ ДПО НИРО) / ГБОУ ДПО «Нижегородский институт развития образования», г. Нижний Новгород.

Направленность программы: социально-гуманитарная

Уровень освоения программы: стартовый

Место реализации программы: Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение «Школа № 37», расположенное по адресу: 603083, город Нижний Новгород, улица Южное Шоссе, дом 49а.

Уровни сложности освоения программы

Разделение содержания программы по уровню сложности осуществляется в соответствии с «Методическими рекомендациями по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы)», предусматривающими три уровня сложности: стартовый, базовый и продвинутый.

Данная программа соответствует *стартовому (ознакомительному)* уровню сложности.

Возраст обучающихся: 11-18 лет.

Для обучающихся с ограниченными возможностями здоровья, детей-инвалидов образовательный процесс по программе реализуется с учетом особенностей психофизического развития указанных категорий обучающихся.

Наполняемость групп – 12-15 человек.

Объем и сроки освоения программы. Программа рассчитана на 2 года обучения, 36 рабочих недель в учебный год. 1 год обучения – 72 часа. Итого за 2 года – 144 часа.

Режим организации занятий. Режим занятий выбран в полном соответствии с типовыми документами в области дополнительного образования учащихся и позволяет решать поставленные задачи. Установленная продолжительность учебного часа составляет 45 минут.

Допуск к занятиям производится только после обязательного проведения и закрепления инструктажа по технике безопасности по соответствующим инструкциям.

Режим занятий:

2 раза в неделю по 1 часу – 72 часа в год. Итого за 2 года – 144 часа.

Формы обучения по программе – очная. Возможно применение дистанционных технологий.

Формы организации образовательной деятельности: На занятиях используется фронтальная, групповая и индивидуальная работа. Занятия проводятся в форме: комбинированного занятия, практического занятия, творческого и проектного занятия, игры, викторины, самостоятельной работы, путешествия, наблюдения, конкурсов, соревнований, демонстрации видео- фильмов и видеороликов, компьютерных презентаций, и т.д.

В данную образовательную программу введены новые формы занятий: занятие с элементами исследования, виртуальная экскурсия.

Все дети любят мультфильмы! Мультфильмы - это яркие краски и волшебные сказки, это веселые герои и захватывающие приключения, это целый мир увлекательных историй, новых друзей, невероятных тайн и сногшибательных открытий. А еще дети любят рисовать и конструировать. Каждый ребенок по своей натуре – творец, художник, конструктор.

Нарисовать картинку, построить домик из кубиков, собрать модель самолета или машинки – как это интересно! А что если мы дадим детям возможность самим конструировать мультфильмы?

Основная задача образования сегодня – это формирование всесторонне разви-

той гармоничной личности, в том числе, обладающей информационной культурой. На решение этой задачи направлено и современное медиаобразование, одним из направлений которого является мультипликация или анимация.

Сегодня анимация занимает лидирующие позиции в программной индустрии. Она занимает не последнее место в создании современных фильмов, позволяя изобразить всю полноту фантазии сценаристов добавлением в фильм фантастических героев и наделением их сверхчеловеческими способностями. Но самое широкое применение компьютерной анимации персонажа можно встретить в производстве мультфильмов. На сегодняшний день рисованные мультфильмы уходят в прошлое, им на смену приходят мультфильмы, созданные на компьютере. Кроме этого, анимация применяется не только в кинематографии и мультипликации, но и в области создания компьютерных игр, производственной, научной и деловой сферах деятельности (реклама, маркетинг, дизайн, разработка Web- сайтов и т.д.).

Основной задачей данной программы является создание короткометражных мультфильмов с помощью различного программного обеспечения путём создания компьютерной анимации.

Актуальность программы обуславливается тем, что компьютерная техника даёт большие возможности в области анимации, которые раньше были доступны только для профессионалов. Обучаясь по программе, можно изучить приёмы создания компьютерных анимационных фильмов в программах Adobe Flash CS, «Киностудия», «Sony Vegas Pro», «Photoshop», научиться монтировать видео.

Процесс создания творческих работ воспитывает у учащихся усидчивость и развивает их творческий поиск. Практическая значимость данной программы обусловлена быстрым внедрением цифровой техники в повседневную жизнь и переходом к новым технологиям обработки информации.

Учащиеся получают начальные навыки создания анимационных фильмов, которые необходимы для их успешной реализации в современном мире. Знания, полученные при изучении программы, учащиеся могут применить для подготовки качественных иллюстраций к докладам и мультимедийным разработкам по различным предметам. Ролики, созданные учащимися, в программах Adobe Flash CS, Киностудия, Sony Vegas Pro, Photoshop, могут быть использованы при создании

проектов.

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

Программа позволяет на одном занятии объединить различные школьные дисциплины: рисование, музыку, математику, окружающий мир, литературное чтение. В творческом объединении дети шаг за шагом создают собственный проект (минимультфильма, видеоклипа и т.п.), например, «Сказочный лес», «Подводный мир», «Родные просторы» и так далее. Творчество детей проявляется в создании своей сказки, стихотворения, рассказа. Поэтому работы каждого ребенка уникальны и неповторимы. Такие занятия создают условия для самостоятельной творческой деятельности. Завершается данная работа просмотром и обсуждением готовых результатов, что является необходимым шагом к созданию новых работ.

Большое воспитательное значение имеет работа над проектами (о вреде курения, наркомании, алкоголизма), которые можно использовать для проведения классных часов, внеклассных мероприятий и т.д., учит детей дискутировать на злободневные темы, работать в коллективе (прислушиваться к мнению товарищей, отстаивать свое мнение), учит находить и использовать в своей работе необходимую информацию.

Новизна программы. На занятиях используются активные формы деятельности, сочетающие изучение технических аспектов мультипликации, компьютерных технологий с созданием рисованных объектов, написанием сценария и практических занятий, используются технологии проектного обучения; организуется социально – значимая практическая деятельность (показ отснятых мультфильмов учащимся).

Программа способствует формированию эстетической культуры. На занятиях используются активные формы деятельности – викторины, конкурсы, кроссворды по темам. Программа предполагает не только теоретическое, но и практическое знакомство с программами мультимедиа; способствует формированию новых представлений о возможностях компьютерной графики, многообразию и взаимосвязи различных её аспектов, ознакомлению учащихся работы с программами по созданию анимации и монтажу видеороликов.

Педагогическая целесообразность.

На занятиях создаются условия для проявления учащимися творчества, инициативы, формирования навыков самоорганизации, самообслуживания, коммуникации, получении новых и закреплении имеющихся знаний в области информационно - коммуникационных технологий; сформировать у подрастающего поколения новые компетенции, необходимые в обществе, использующем современные информационные технологии; позволит обеспечивать всестороннее развитие личности ребёнка, его нравственное становление; формировать целостное восприятие мира, людей и самого себя, развивать интеллектуальные и творческие способности ребёнка в любом возрасте.

Кроме этого занятия имеют не только познавательное, но и большое воспитательное значение. Учащиеся знакомятся с историей развития анимации, её создателями. Они получают представление о работе с различным программным обеспечением, что является ориентиром в выборе детьми интересной профессии.

Отличительные особенности.

Программа вооружает детей более углубленными знаниями, умениями и навыками, которые пригодятся в жизни и могут помочь в профессиональной ориентации.

Данная программа удовлетворяет современным требованиям, запросам детей и их родителей. Здесь много уделяется внимания основам мультипликации, что дает возможность быстрее увидеть результат работы. А значит, интерес к техническому творчеству не угаснет, он будет только развиваться.

В программе прослеживаются межпредметные связи с базовыми предметами школы, например, изобразительное искусство, черчение, математика, информатика.

Цель программы: создание условий для творческой самореализации детей и развития основ технического мышления через создание анимационных проектов, основанных на использовании компьютерной графики.

Задачи:

Обучающие:

- Научить создавать анимацию в программах Photoshop, Adobe Flash CS.
- Создавать и монтировать видео в программах Киностудия, Sony Vegas Pro.

Развивающие:

- Развить творческие и интеллектуальные способности детей, используя знания компьютерных технологий.
- Приобщить к проектно-творческой, исследовательской деятельности.

Воспитательные:

- Воспитать творческую личность, умеющую ориентироваться в современном обществе;
- Воспитать и развить информационную культуру учащихся, аккуратность, дисциплинированность, самостоятельность, коммуникативные навыки, трудолюбие.

Проориентационная:

- Познакомить обучающихся с профессиями, связанными с созданием мультфильмов.

Реализация программы предполагает использование таких форм организации материала, которые допускают освоение специализированных знаний и языка, гарантированно обеспечивают трансляцию общей и целостной картины в рамках содержательно-тематического направления программы.

Этапы реализации программы

1 год обучения. Учащиеся знакомятся с историей мультипликации и анимации, её создателями. Изучают виды анимации. Изучают правила работы в программах компьютерной анимации. Изучают правила работы в программах «Кино-студия». Изучают правила создания флэш-анимации и мультипликации в программе «Adobe Flash CS», создают анимацию в Photoshop. Создают простую анимацию, сюжетные мультипликации и видеоролики на различную тематику. Выполняются творческие проекты на конкурсы.

2 год обучения. Реализуются более сложные задачи. Продолжается изучение программы «Adobe Flash CS». Изучается программа для монтажа видео «Sony Vegas Pro», правила работы с трёхмерной анимацией в программе «Photoshop». Ребята учатся монтировать видео из нарезок, создают более сложные проекты. Придумывают и реализуют сюжетные мультипликации и видеоролики на различную тематику. Выполняются творческие проекты на конкурсы.

Планируемые результаты

В результате освоения программы учащиеся будут иметь представление о способах создания мультипликации, знать специальную терминологию, научатся обращаться с фотоаппаратом и материалами для данного вида творчества, овладеют основами самооценки, самоконтроля, умением доводить начатое до логического завершения, а также предполагается повышение творческой активности, проявление инициативы и любознательности, творческой самореализации.

Результаты первого года обучения

Учащиеся должны знать:

- требования к организации рабочего места, безопасности труда и гигиене при работе на компьютере;
- понятия «Анимация», «Мультипликация», «Монтаж», «Компьютерная анимация»;

- профессии, связанные с искусством мультипликации;
- виды анимации;
- назначение программ Adobe Flash CS, Киностудия, Photoshop;
- этапы работы создания мультфильма.

Учащиеся должны уметь:

- выполнять правила по технике безопасности и гигиены при работе на компьютере;
- создавать анимацию движения в программе Adobe Flash CS;
- добавлять фото и видео для редактирования в программе Киностудия;
- создавать анимацию в Photoshop;
- работать со сценарием.

Личностные качества:

- терпелив и умеет доводить начатое до логического завершения;
- аккуратен в выполнении работы;
- творчески активен, проявляет любознательность;
- проявляет навыки самоконтроля, самооценки;
- удовлетворен своей деятельностью в объединении, в творческой самореализации;
- проявляет осознанное, уважительное и доброжелательное отношение к другому человеку;
- конструктивен в конфликтных ситуациях.

Результаты второго года обучения

Учащиеся должны знать:

- требования к организации рабочего места, безопасности труда и гигиене при работе на компьютере;
- правила создания анимации во Flash;
- правила создания трёхмерной анимации в Photoshop;
- правила монтажа в программе Sony Vegas Pro.
- понятия «видеомонтаж», «флэш-анимации», «трёхмерная анимация».

Учащиеся должны уметь:

- выполнять правила по технике безопасности и гигиены при работе на компьютере;

- создавать трехмерную анимацию в Photoshop;
- создавать покадровую анимацию в Adobe Flash CS;
- работать в программе Sony Vegas Pro, монтировать видео;
- создавать короткометражные ролики на конкурс.

Личностные качества:

- умеет планировать и регулировать свою деятельность;
- аккуратен в выполнении работы;
- творчески активен, проявляет любознательность и инициативу;
- проявляет навыки самоконтроля, самооценки, принятия решений и осуществления осознанного выбора;
- удовлетворен своей деятельностью в объединении, в творческой самореализации;
- проявляет осознанное, уважительное и доброжелательное отношение к другому человеку, толерантное отношение;
- конструктивен в конфликтных ситуациях, пытается самостоятельно их уладить.

УЧЕБНЫЙ ПЛАН

Модуль	Год обучения	Количество часов			Форма аттестации
		Всего	Теория	Практика	
1	1 год обучения	72	20	52	зачет
2	2 год обучения	72	20	52	зачет
	ИТОГО	144	40	104	

1 год обучения

№ п/п	Наименование тем	Количество часов			Форма занятий	Форма аттестации и контроля
		Всего	Теория	Практика		
1.	Вводное занятие. Введение в образовательную программу. Входящая диагностика. Правила безопасности.	1	1		Беседа.	Опрос, практическое задание, анкетирование.
2.	Понятие анимация и мультипликация.	2	1	1	Беседа, комбинированное, практическое, просмотр видеороликов, виртуальная экскурсия.	Проверочная работа: Викторина на знание истории мультипликации.
3.	Знакомство с профессиями в мультипликации.	4	1	3	Беседа, игра-викторина, практическое, просмотр видеороликов, виртуальная экскурсия.	Опрос на знание профессий в кинопроизводстве.
4.	Основы анимации в программе Adobe Flash CS.	29	8	21	Беседа, комбинированное, практическое, самостоятельная работа, занятие с элементами исследования, виртуальная экскурсия	Проверочная работа: Создание анимации.
5.	Создание видеороликов в программе Киностудия.	20	5	15	Беседа, комбинированное, практическое, самостоятельная работа, просмотр видеороликов, занятие с элементами исследования, виртуальная экскурсия.	Проверочная работа: Создание видеороликов для сайта Центра.
6.	Создание анимации в Photoshop.	9	3	6	Беседа, комбинированное, практическое, просмотр видеороликов, занятие с элементами исследования, виртуальная экскурсия.	Проверочная работа: Создание анимированной открытки.
7.	Работа над проектами.	5	-	5	Комбинированное, практическое, занятие с элементами исследования.	Проверочная работа: Создание анимационных роликов на конкурс.
8.	Профориентационная работа.	1	1	-	Комбинированное, конкурсная программа.	Проведение конкурсной программы «В мире удивительных профессий».
9.	Итоговое занятие. Промежуточная аттестация.	1		1	Комбинированное.	Зачет
ИТОГО:		72	20	52		

2 год обучения

№ п/п	Наименование тем	Количество часов			Форма занятий	Форма аттестации и контроля
		Всего	Теория	Практика		
1.	Вводное занятие.	1	1	-	Беседа.	Опрос.
2.	Мультипликация во Flash.	18	5	13	Беседа, комбинированное, практическое, самостоятельная работа, занятие с элементами исследования, виртуальная экскурсия.	Проверочная работа: Создание анимации.
3.	Интерактивная анимация.	15	5	10	Беседа, комбинированное, практическое, самостоятельная работа, занятие с элементами исследования, виртуальная экскурсия.	Проверочная работа: Создание анимации.
4.	Создание трёхмерной анимации в программе Photoshop.	15	5	10	Беседа, комбинированное, практическое, просмотр видеороликов, занятие с элементами исследования, виртуальная экскурсия.	Проверочная работа: Создание трёхмерной анимации.
5.	Монтаж видео в программе Sony Vegas Pro.	15	3	12	Беседа, комбинированное, практическое, просмотр видеороликов, занятие с элементами исследования, виртуальная экскурсия.	Проверочная работа: Создание видео на конкурс.
6.	Работа над проектами.	6	-	6	Комбинированное, практическое, занятие с элементами исследования.	Проверочная работа: Создание анимационных роликов на конкурс.
7.	Профориентационная работа.	1	1	-	Комбинированное, конкурсная программа.	Проведение конкурсной программы «В мире удивительных профессий».
8.	Итоговое занятие. Промежуточная аттестация.	1		1	Комбинированное.	Зачет
	ИТОГО	72	20	52		

СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОГО ПЛАНА

первого года обучения

1. Вводное занятие.

Знакомство с группой. Режим работы объединения, правила поведения учащихся. Введение в образовательную программу. Организационные вопросы. Вводный инструктаж по правилам техники безопасности в компьютерном классе.

Практическая работа:

Входящая диагностика.

2. Понятие анимации и мультипликации.

Понятие «Анимация» и «Мультипликация». История развития мультипликации в мире. Основные принципы анимации. Лучшие мультфильмы в истории анимации. Виды анимации. Техники анимации.

Практическая работа: Знакомство с устройствами движущихся картинок.

Мастерская игрушек.

Подведение итогов: Проверочная работа: Викторина на знание истории анимации и мультипликации.

3. Знакомство с профессиями в мультипликации.

Знакомство с профессиями, связанными с созданием мультфильмов и кино (3D-аниматор, мультипликатор, режиссёр анимации и режиссёр компьютерной графики, web-дизайнер). Видео-экскурсия на студию анимации и мультипликации.

Практическая работа: Поэтапное создание мультфильма. Игра-викторина «В мире анимации». Приёмы создания проекта в программах для создания анимации.

Подведение итогов: Проверочная работа: Опрос на знание профессий в кинопроизводстве.

4. Основы анимации в программе Adobe Flash CS.

Назначение программы. Интерфейс программы. Работа с панелями. Рисование в программе. Принципы анимации.

Практическая работа: Создание графических элементов. Трансформация объектов. Покадровая анимация. Анимация движения. Анимация формы.

Подведение итогов: Проверочная работа: Создание анимации.

5. Создание видеороликов в программе Киностудия.

Работа с панелью инструментов. Загрузка фотографий и видео. Средства для работы с видео. Анимация. Визуальные эффекты. Работа с текстом. Работа со звуком. Работа с закадровым текстом. Запись и сохранение фильма. Публикация фильма в интернете. Запись видеоролика на диск. Обработка фотографий в программе.

Практическая работа: Создание видео из фотографий. Наложение эффектов.

Создание видео для сайта Центра.

Подведение итогов: Проверочная работа: Создание видеороликов для сайта Центра.

6. Создание анимации в Photoshop.

Обзор программы. Панель инструментов. Создание документа. Создание слоёв. Комбинации клавиш. Стилль слоя. Добавление текста. Работа со шкалой времени. Сохранение документа. Параметры документа. Создание анимации.

Практическая работа: Создание простейших анимированных изображений.

Подведение итогов: Проверочная работа: Создание анимированной открытки.

7. Работа над проектами.

Правила работы над проектами. Оформление проекта.

Практическая работа: Творческий проект «Анимированная открытка», «С Новым годом!», «С 8 марта», «Правила дорожного движения», «В мире сказок» и т.д.

Подведение итогов: Проверочная работа: Создание анимационных роликов на конкурс.

8. Профориентационная работа.

Проведение конкурсной программы «В мире удивительных профессий».

9. Итоговое занятие.

Подведение итогов за год. Чему мы научились в творческом объединении за этот год. Анализ проделанной работы.

Подведение итогов: Промежуточная аттестация: зачет.

СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОГО ПЛАНА

второго года обучения

1. Вводное занятие.

Режим работы объединения, правила поведения учащихся. Ознакомление с программой второго года обучения. Организационные вопросы. Инструктаж по правилам техники безопасности в кабинете вычислительной техники. Опрос.

2. Мультипликация во Flash.

Сюжетная линия и сценарии. Рисование во Flash. Художественное оформление. Раскадровка. Анимация во Flash. Принципы анимации.

Практическая работа: Создание аниматика. Работа со звуком.

Подведение итогов: Проверочная работа: Создание анимации.

3. Интреактивная анимация.

Среда разработки Flash. Создание простых графических элементов. Работа с текстом. Модификация простых графических элементов. Однослойная составная графика. Многослойная графика. Работа с символами. Анимация посредством интерполяции движения. Анимация посредством интерполяции форм. Основы интерактивности.

Практическая работа: Создание геометрических форм. Работа с инструментом «Текст», графическими элементами. Распределение элементов по слоям документа. Работа с символами. Создание покадровой анимации. Трансформация простых линий и заливок. Изменение порядка кадров. Создание кнопок-клипов. Добавление действий в кадр.

Подведение итогов: Проверочная работа: Создание анимации.

4. Создание трёхмерной анимации в программе Photoshop.

Интерфейс программы и назначение. Инструменты рисования и выделения. Основы работы со слоями. Работа с текстом. Работа с фильтрами. Обработка изображений. Покадровая анимация. Настройка интервалов. Настройка поворотов. Анимация стилей. Оптимизация анимации. Сохранение анимации. Создание промежуточных кадров. 3D-анимация.

Практическая работа: Создание трёхмерных изображений. Создание трёхмерной анимации.

Подведение итогов: Проверочная работа: Создание трёхмерной анимации.

5. Монтаж видео в программе Sony Vegas Pro.

Интерфейс программы. Создание проекта. Добавление видео. Добавление фото и видео. Редактирование видео. Работа с видео-переходами, видеоэффектами. Видеомонтаж: обрезка и склейка. Добавление текста, музыки. Запись закадрового текста. Сохранение рабочего проекта. Изменение формата видео.

Практическая работа: Создание тематических видео.

Подведение итогов: Проверочная работа: Создание видео на конкурс.

6. Работа над проектами.

Основные правила создания и оформления проектов.

Практическая работа: Создание тематических проектов.

Подведение итогов: Проверочная работа: Создание анимационных роликов на конкурс.

7. Профориентационная работа.

Проведение конкурсной программы «В мире удивительных профессий».

8. Итоговое занятие.

Подведение итогов за год. Анализ проделанной работы.

Подведение итогов: Промежуточная аттестация: зачет.

ФОРМЫ ПРОВЕДЕНИЯ АТТЕСТАЦИИ

В ходе реализации программы ведется систематический учет знаний и умений учащихся, их личностное развитие. Для оценки результативности применяется аттестация (входящая диагностика, промежуточная и итоговая аттестация) и текущий контроль.

Входящая диагностика проводится в начале первого года обучения (сентябрь) с целью выявления у ребят склонностей, интересов, ожиданий от программы, имеющихся у них знаний, умений и опыта деятельности по данному направлению деятельности.

Текущий контроль – систематическая проверка учебных достижений, проводимая педагогом в ходе осуществления образовательной деятельности в соответствии с образовательной программой.

Промежуточная аттестация – это оценка качества усвоения обучающимися содержания конкретной общеобразовательной программы по итогам учебного периода (определенного этапа обучения модуля программы).

Формы аттестации: зачет, выполнение творческих индивидуальных и групповых заданий, а также участие в мероприятиях разного уровня и другие на усмотрение педагога. Также отслеживается творческий рост каждого ребенка. Заполняются карточки «Учет творческого роста, результатов обучения и личностного развития учащихся». Результаты освоения программы определяются по трем уровням.

ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ

Критерии уровней сформированности образовательной деятельности учащихся.

- **Высокий уровень** – учащийся освоил практически весь объем знаний и овладел практически всеми умениями и навыками, предусмотренными программой за конкретный период. Способен самостоятельно организовать рабочее место, соблюдает правила техники безопасности в течение работы, аккуратно оформляет работу. Терпелив, активен, постоянно проявляет интерес к творчеству.

- **Средний уровень** - учащийся освоил половину объема знаний и овладел половиной умений и навыков, предусмотренных программой за конкретный период, выполняет задания на основе образца. Ему необходимо побуждение извне для общения к делам Центра.

- **Низкий уровень** - учащийся освоил менее половины объема знаний и овладел менее половины умений и навыков, чем предусмотрено программой за конкретный период, в состоянии выполнить лишь простейшие практические задания педагога.

Программное обеспечение предполагает собственную систему оценки. Педагог ведет оценку с использованием таблиц мониторингов «Показатели успешности освоения образовательной программы» и «Показатели успешности личностного роста» (приложение), содержание которого определяется дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программой.

Протокол промежуточной аттестации

Дата проведения _____ педагог _____

Название творческого объединения (№ группы)

Всего учащихся _____, присутствуют _____, отсутствуют _____

Результаты:

	Кол-во учащихся в группе	% от общего кол-ва учащихся в группе
Всего детей		
Высокий уровень		
Средний уровень		
Низкий уровень		

Вывод: _____

Какая помощь необходима:

КАРТА УЧЕТА

творческого роста, результатов обучения и личностного развития учащихся (___-го года обучения) 20__-20_____уч.год объединения
руководитель

№	Ф.И. ребенка	Возраст (лет)	1. Теоретическая подготовка		2. Практическая подготовка			3. Общеучебные умения и навыки			4. Предметные или творческие достижения				
			1.1 Теоретические знания по основным разделам программы	1.2 Владение специальной терминологией	2.1 Практические умения и навыки, предусмотренные программой	2.2 Владение специальным оборудованием и оснащением	2.3 Творческие навыки	3.1 Учебно-организационные умения и навыки	3.2 Учебно-интеллектуальные умения	3.3 Учебно-коммуникативные умения	Муниципальный уровень (городской, районный)	Областной, зональный, региональный уровень	Федеральный, российский уровень	Международный уровень	
1															
2															
3															
4															
5															
6															
7															
8															
9															
10															
11															
12															
13															
14															
15															

Критерии уровней сформированности образовательной деятельности
В - высокий уровень, **С** – средний уровень, **Н** – низкий уровень

4. Предметные или творческие достижения
 (ставить два числа в каждом столбце:

первое число – количество мероприятий, в которых ребенок принял участие, **второе число** – сколько призовых мест).
 Например, **6/2**.

№	Ф.И. ребенка	Возраст (лет)	Организационно-волевые качества			Ориентационные качества		Поведенческие качества	
			1.1 Терпение	1.2 Воля	1.3 Самокон- троль	2.1 Самооценка	2.2 Интерес к за- нятиям в детском объединении	3.1 Конфликт- ность	3.2 Тип сотру- дничества
1									
2									
3									
4									
5									
6									
7									
8									
9									
10									
11									
12									
13									
14									
15									

Критерии уровней личностного развития учащихся

В - высокий уровень, **С** – средний уровень, **Н** – низкий уровень

МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ПРОГРАММЫ

№	Раздел или тема программы	Формы занятий	Приёмы и методы организации учебно-воспитательного процесса	Дидактический материал	Техническое оснащение занятий	Формы подведения итогов
I ГОД ОБУЧЕНИЯ						
1.	Вводное занятие.	Беседа.	Словесный, объяснительно- иллюстративный.	Видеоматериалы, электронная презентация.	Компьютер, мультимедийный проектор.	Опрос, практическое задание.
2.	Понятие анимация и мультипликация.	Беседа, комбинированное, практическое, просмотр видеороликов, виртуальная экскурсия.	Наглядный, объяснительно- иллюстративный, частично- поисковый.	Электронные презентации, схемы, видеоматериалы.	Компьютеры, мультимедийный проектор, программное обеспечение.	Викторина на знание истории мультипликации.
3.	Знакомство с профессиями в мультипликации.	Беседа, игра-викторина, практическое, просмотр видеороликов, виртуальная экскурсия.	Наглядный, практический, объяснительно- иллюстративный, частично- поисковый.	Электронные презентации, схемы, видеоматериалы.	Компьютеры, мультимедийный проектор, программное обеспечение.	Опрос на знание профессий в кинопроизводстве.
4.	Основы анимации в программе Adobe Flash CS.	Беседа, комбинированное, практическое, самостоятельная работа, занятие с элементами исследования, виртуальная экскурсия.	Наглядный, словесный, практический, частично- поисковый.	Интернет- ресурсы, видеоматериалы, анимационные ролики.	Компьютеры, программное обеспечение, мультимедийный проектор.	Проверочная работа: Создание анимации.
5.	Создание видеороликов в программе Киностудия.	Беседа, комбинированное, практическое, самостоятельная работа, просмотр видеороликов, занятие с элементами исследования, виртуальная экскурсия.	Наглядный, словесный, практический.	Электронные презентации, схемы, видеоматериалы.	Компьютеры, мультимедийный проектор, программное обеспечение.	Проверочная работа: Создание видеороликов для сайта Центра.

6.	Создание анимации в Photoshop.	Беседа, комбинированное, практическое, просмотр видеороликов, занятие с элементами исследования, виртуальная экскурсия	Наглядный, практический, объяснительно- иллюстративный.	Интернет- ресурсы, видеоматериалы.	Компьютеры, мультимедийный проектор, программное обеспечение.	Проверочная работа: Создание анимированной открытки.
8.	Работа над проектами.	Комбинированное, практическое.	Наглядный, практический, объяснительно- иллюстративный.	Интернет- ресурсы, видеоматериалы.	Компьютеры, мультимедийный проектор, программное обеспечение.	Проверочная работа: Создание анимационных роликов на конкурс.
9.	Профориентационная работа.	Комбинированное, конкурс.	Словесный, практический.	Электронные презентации, схемы.	Компьютеры, мультимедийный проектор, бланки ответов, бумага, карандаш.	Проведение конкурсной программы «В мире удивительных профессий».
10.	Итоговое занятие. Промежуточная аттестация.	Комбинированное.	Частично- поисковый, практический.	Дидактические карточки.	Компьютеры, мультимедийный проектор.	Фронтальный опрос, практическое задание.
2 ГОД ОБУЧЕНИЯ						
1.	Вводное занятие.	Беседа.	Словесный, объяснительно- иллюстративный.	Видеоматериалы, электронная презентация.	Компьютер, мультимедийный проектор.	Опрос.
2.	Мультипликация во Flash.	Беседа, комбинированное, практическое, самостоятельная работа, виртуальная экскурсия, занятие с элементами исследования.	Наглядный, словесный, практический, частично- поисковый.	Интернет-ресурсы, видеоматериалы, анимационные ролики.	Компьютеры, программное обеспечение, мультимедийный проектор.	Проверочная работа: Создание анимации.
3.	Интерактивная анимация.	Беседа, комбинированное, практическое, самостоятельная работа, занятие с элементами исследования.	Наглядный, словесный, практический, частично- поисковый.	Интернет-ресурсы, видеоматериалы, анимационные ролики.	Компьютеры, программное обеспечение, мультимедийный проектор.	Проверочная работа: Создание анимации.

4.	Создание трёхмерной анимации в Photoshop.	Беседа, комбинированное, практическое, виртуальная экскурсия, занятие с элементами исследования.	Наглядный, практический, объяснительно-иллюстративный.	Интернет-ресурсы, видеоматериалы.	Компьютеры, мультимедийный проектор, программное обеспечение.	Проверочная работа: Создание трёхмерной анимации.
5.	Монтаж видео в программе Sony Vegas Pro.	Беседа, комбинированное, практическое, самостоятельная работа, виртуальная экскурсия, занятие с элементами исследования.	Наглядный, словесный, практический, объяснительно-иллюстративный.	Электронные презентации, схемы, видеоматериалы.	Компьютеры, мультимедийный проектор, программное обеспечение.	Проверочная работа: Создание видео на конкурс.
6.	Работа над проектами.	Комбинированное, практическое.	Наглядный, практический, объяснительно-иллюстративный.	Интернет-ресурсы, видеоматериалы.	Компьютеры, мультимедийный проектор, программное обеспечение.	Проверочная работа: Создание анимационных роликов на конкурс.
7.	Профориентационная работа.	Комбинированное, конкурс.	Словесный, практический.	Электронные презентации, схемы.	Компьютеры, мультимедийный проектор, бланки ответов, бумага, карандаш.	Проведение конкурсной программы «В мире удивительных профессий».
8.	Итоговое занятие. Промежуточная аттестация.	Комбинированное.	Частично-поисковый, практический.	Дидактические карточки.	Компьютеры, мультимедийный проектор.	Фронтальный опрос, практическое задание.

УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ

Материально-техническое обеспечение программы

Материально-техническое оборудование

В рамках федерального проекта «Успех каждого ребенка» национального проекта «Образование» Государственным бюджетным учреждением дополнительного образования «Центр развития творчества детей и юношества Нижегородской области» было приобретено и передано на ответственное хранение Муниципальному бюджетному общеобразовательному учреждению «Школа № 37» оборудование, используемое в реализации дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «Студия мультипликации «Мультифрукт».

Используется следующее оборудование:

- интерактивное оборудование;
- мультстанок.

Методические и дидактические материалы

1. Практические работы для программы Adobe Flash CS на темы: «Преобразование объектов», «Покадровая анимация», «Создание и использование слоёв», «Создание и использование библиотеки символов», «Анимация движения»,

«Анимация движения нескольких объектов», «Анимация движения по траектории», «Анимация формы», «Анимация цвета», «Анимация трансформации», «Работа с текстом», «Создание фильма», «Создание многослойного фильма», «Движение по направляющей», «Движение по произвольной траектории», «Игровая анимация», «Работа с текстом», «Движущийся текст», «Движущийся шар», «Технология создания анимированного объекта», «Свободная трансформация», «Инструменты выделения и рисования», «Эффекты появления текста», «Создание анимации вращения», «Корабль на волнах», «После дождя», «Великая отечественная война», «Первый запуск ракеты», «Работа атомной электростанции», «Освоение Марса», «Подводный мир», «Читайте книги о природе», «Наш зелёный двор» и др.;

2. Практические работы для программы Photoshop на темы: «Инструмент Волшебная палочка», «Инструмент магнитное и многоугольное лассо», «Замена фона», «Градиентная заливка», «Раскрашивание чёрно-белого изображения», «Раскрашива-

ние фотографии», «Совмещение изображений и работа с тенями», «Работа со слоями и кадрами», «Ретушь фотографий», «Создание простого коллажа», «Перевод цветного изображения в чёрно-белое», «Ретуширование старой фотографии», «Использование дополнительных фильтров», «Слияние двух картинок», «Создание новогодней открытки», «Работа с инструментом Волшебная палочка», «Градиентная заливка», «Слияние двух картинок», «Текстовые эффекты», «Художественная рамка», «Ретушь фотографий», «Цветокоррекция фотографий», «Усиление резкости на фотографии», «Анимация. Рисование, работа со слоями и кадрами», «Объёмная анимация», «Создание логотипа» и др.;

3. Практические работы для программ Киностудия, Sony Vegas Pro:

«Импорт изображений», «Создание видео из фотографий», «Монтаж видео», «Сохранение видео», «Эффекты», «Знакомство с интерфейсом», «Слайд-шоу из фотографий», «Стабилизация видео», «Цветокоррекция», «Рендеринг», «Видеомонтаж в разных программах»;

4. Видео-уроки по каждому разделу программы; кроссворды, ребусы, загадки.

5. Видео-экскурсии по интересным местам нашей Родины (ГАЗ, обзорная экскурсия по интересным местам нашей малой Родины); интервью с интересными людьми.

Кадровое обеспечение

Реализация программы обеспечивается педагогом дополнительного образования. Квалификация педагогического работника должна соответствовать квалификационным характеристикам, установленным в Едином квалификационном справочнике должностей руководителей, специалистов и служащих, раздел "Квалификационные характеристики должностей работников образования" (приказ Министерства здравоохранения и социального развития РФ от 26.08.2010 г. № 761н; изм. приказ Министерства здравоохранения и социального развития Российской Федерации от 31.05.2011 г. № 448н). Педагог должен обладать достаточным практическим опытом, знаниями, умениями в соответствии с целевыми установками данной программы. Умения педагога должны быть направлены на развитие способностей и реализацию

интересов в зависимости от возрастных характеристик обучающихся и педагогической ситуации.

Педагог, реализующий данную программу, должен обладать так же компетенциями, определенными в профессиональном стандарте педагога дополнительного образования детей и взрослых (приказ Министерства труда и социальной защиты РФ от 08.09.2015 г. № 613н), в том числе компетенциями, дающими возможность реализовывать актуальные задачи воспитания учащихся, развивать духовно-нравственную культуру обучающихся на материале, владеть знаниями в данной области; терминологии в данной области и др.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ ДЛЯ ПЕДАГОГОВ

1. Бурлаков М.В. Adobe Flash CS3. Самоучитель. – М: Вильямс, 2007.
2. Под ред. Б.Крымова «Adobe Flash CS3 с нуля!» (+ CD-ROM).М.-Лучшие книги, 2008-288с.
3. Кевин Пити, Глен Килпатрик «Мультипликация во Flash». Издательство – НТ Пресс, 2006-336с.
4. Владимир Курбацкий, Елена Зайцева, Ирина Шибут, Валентина Шульгано- ва «Flash-технологии». Издательство РИВШ, 2011-122с.
5. Резников В.А. Компьютер с нуля!: кн+видеокурс– М.: Лучшие книги, 2012. – 224 с.: ил.+CD-ROM.
6. Платонова Наталья «Создание компьютерной анимации в Adobe Flash CS3 Professional, издательство Бином, 2009-112с.
7. Е.Т. Вовк «Информатика Уроки по Flash».
8. И.Е. Смирнова «Начала Web –дизайна».
9. Слепченко К. Flash CS3 на примерах (+ видеокурс на CD-ROM). СПб: БХВ, 2007.
10. Т. Панкратова Flash 5: Учебный курс. СПб.: Питер, 2002

Интернет-сайты:

1. Файлы с заготовками для упражнений с сайта издательства «Питер»: <http://www.piter.com>.
2. FLASH анимация. <http://www.flashmulti.ru/index.htm>
3. <http://adobe.com>
4. <http://www.actionscript.org>
5. <http://www.robertpenner.com/>
6. <http://www.senocular.com/flash/>
7. www.flasher.ru — клуб *Flash*-мастеров, форум
8. www.rastyle.com — статьи и уроки по *Flash*
9. noregret.org — статьи о *Flash*
10. etcs.ru — записки о *Flash* (блог)
11. black-zorro.com — авторские материалы по *Flash* и не только

12. flash.demiart.ru — уроки и форум по *Flash*
13. flash-doc.ru — руководство по созданию *Flash*-игр (рус.)

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ ДЛЯ ДЕТЕЙ

1. Е.Т.Вовк «Информатика. Уроки во Flash». Кудиц-Пресс, 2008-192с.
2. Грязнова Е.М., Занимательная информатика в начальной школе//Информатика и образование. – 2006. –№6. – С.77 - 87.
3. Левина А. , Краткий самоучитель работы на компьютере. 2 –изд. – СПб.: Питер, 2005. – 335 с.
4. Симонович С.В., Евсеев Г.А. «Занимательный компьютер». 3-е изд. – АСТ-пресс: М., 2000г.
5. Справочник школьника 5-11, АСТ-ПРЕСС, 2001 г.
6. К.Ульрих «Интерактивная Web-анимация во Flash. ДМК-Пресс, 2009-568с.

АДМИНИСТРАЦИЯ ГОРОДА НИЖНЕГО НОВГОРОДА
ДЕПАРТАМЕНТ ОБРАЗОВАНИЯ

**Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение
«Школа № 37»**

Программа принята
на заседании
Педагогического совета.
Протокол от 30.08.2023 г. №1

Утверждено
приказом директора
МБОУ «Школа № 37»
от 01.09.2023 г. № 434-ОД

**Рабочая программа
дополнительной общеобразовательной
общеразвивающей программы
«Студия мультипликации «Мультифрукт»
на 2023-2024 учебный год**

*Возраст обучающихся: 11-18 лет
Срок реализации программы: 2 года
Направленность: социально-гуманитарная
Уровень обученности: стартовый*

Автор-составитель:
Рябова Ольга Анатольевна,
педагог дополнительного образования

Нижний Новгород
2023

1. Аннотация

1.	Полное название программы	Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Студия мультипликации «Мультифрукт»
2.	Название объединения	Объединение дополнительного образования Студия мультипликации «Мультифрукт»
3.	Название проводящей организации	МБОУ «Школа № 37», город Нижний Новгород, улица Южное шоссе, дом 49а (831) 256 74 20
4.	Место реализации программы	МБОУ «Школа № 37», 603083 город Нижний Новгород, улица Южное шоссе, дом 49а
5.	Составитель программы	Рябова Ольга Анатольевна, педагог дополнительного образования
6.	Руководитель программы	Власова Анна Вячеславовна, директор МБОУ «Школа № 37»
7.	Сведения о педагогических работниках, реализующих данную программу	Рябова Ольга Анатольевна, педагог дополнительного образования, стаж 4 года, 1 категория
8.	Направленность	Техническая
9.	Уровень реализации программы	Стартовый
10.	Сроки реализации программы	2 года
11.	Официальный язык	Русский
12.	Цель программы	создание условий для творческой самореализации детей и развития основ технического мышления через создание анимационных проектов, основанных на использовании компьютерной графики
13.	Краткое содержание программы	В ходе изучения программы обучающиеся научатся создавать анимацию в программах Photoshop, Adobe Flash CS, создавать и монтировать видео в программах Киностудия, Sony

		Vegas Pro
14.	Виды деятельности по программе	Традиционные групповые теоретические и практические занятия, участие в различных конкурсах, олимпиадах
15.	Контроль (формы, периодичность)	Текущий контроль успеваемости учащихся. Формами текущего контроля являются наблюдение или практическое задание. Текущий контроль осуществляется педагогом по итогам освоения тем, разделов программы
16.	Аттестация (формы, периодичность)	Промежуточная аттестация учащихся проводится один раз в год. При проведении промежуточной аттестации используется форма: зачет
17.	Форма проведения занятий	Групповая
18.	Условия участия в программе	Добровольное, по заявлению родителей (законных представителей)

2. Комплектование, формы реализации программы

Формы занятий (групповые, индивидуальные)	Год обучения	Количество групп/ краткое обозначение	Количество часов в неделю	Кол-во человек	Возраст
Групповые занятия	1 год	группа 1 группа 2	1 час x 2раза=2 часа 1 час x 2раза=2 часа	15 15	с 11 лет
Всего:		2 группы	4 часа в неделю	30	

3. Учебный план на 2023-2024 учебный год

Модуль	Год обучения	Количество часов			Форма аттестации
		Всего	Теория	Практика	
1	1 год обучения	72	20	52	зачет
2	2 год обучения	72	20	52	зачет
	ИТОГО	144	40	104	

В случае наступления обстоятельств непреодолимой силы (пожара, наводнения, террористической угрозы, пандемии и т.д.) данная программа может быть реализована с применением электронного обучения и/или дистанционных образовательных технологий. При условии изменения в случае наступления обстоятельств непреодолимой силы до 50% от общего объема учебных часов форма реализации программы не изменяется.

4. Оценочные материалы.

Система оценивания результатов текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации учащихся по дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе

Установление соответствия достижения планируемых результатов освоения обучающимися ДООП без дифференцированной оценки, по принципу достаточности предъявленных знаний, умений, навыков – «зачет» / «незачет».

Критерии оценивания на зачете:

– «Зачтено» выставляется учащемуся, который демонстрирует знания программного материала, понимание, сущность и взаимосвязи рассматриваемых процессов и явлений. Материал излагает логически стройно, последовательно, четко, аргументированно, уверенно. Показывает не только наличие теоретических знаний, но и демонстрирует практические умения и навыки.

– «Не зачтено» выставляется учащемуся, который не может продемонстрировать знания программного материала или излагает его неуверенно и логически непоследовательно, допускает принципиальные ошибки. При ответах на вопросы учащийся демонстрирует незнание или непонимание их сущности, обнаруживает неумение оперировать терминами, на большую часть вопросов затрудняется дать ответ или дает неправильные ответы. Практические умения и навыки не сформированы.

В этом случае оформление результатов текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации в журнале учёта работы педагога дополнительного образования проставляются в виде обозначений – «З» (зачет), «НЗ» (незачет).

Вопросы к зачету 1 год обучения

1. История анимации и мультипликации
2. Виды и техники анимации
3. Профессии в кинопроизводстве
4. Базовые типы анимации в программе
5. Правила работы с фотоаппаратом при фото и видеосъёмке

5. Календарно-тематическое планирование на 2023-2024 учебный год

1 год обучения

№ п/п	Наименование тем	Кол-во часов	Дата
1. Вводное занятие.		1	
1	Знакомство с группой. Инструктаж по правилам техники безопасности. Введение в образовательную программу. Входящая диагностика.	1	04.09
2. Понятие анимация и мультипликация.		1	
2	Беседа «История анимации и мультипликации». Просмотр фильма об истории «Союзмультфильма». Основные принципы анимации. Знакомство с устройствами демонстрации движущихся картинок.	1	04.09
3	Проверочная работа: Викторина на знание истории анимации.		
3. Знакомство с профессиями в мультипликации.		4	
4	Этапы создания мультфильма. Видео-экскурсия на студию анимации и мультипликации. Знакомство с профессиями режиссёр анимации и режиссёр компьютерной графики.	1	11.09
5	Знакомство с профессиями 3D-Аниматор, мультипликатор.	1	11.09
6	Виды и техники анимации. Знакомство с профессией web-дизайнер. Игра-викторина «В мире анимации».	1	18.09
7	Проверочная работа: Опрос на знание профессий в кинопроизводстве.	1	18.09
4. Основы анимации в программе Adobe Flash CS.		29	
8	Рабочее пространство.	1	25.09
9	Работа с инструментами программы.	1	25.09
10	Рисование в программе.	1	02.10
11	Рисование в программе.	1	02.10
12	Работа с цветом, обводкой и заливкой.	1	09.10
13	Работа с цветом, обводкой и заливкой.	1	09.10
14	Управление объектами.	1	16.10
15	Создание анимации.	1	16.10
16	Понятие символ.	1	23.10
17	Работа с символами.	1	23.10
18	Базовые типы анимации в программе.	1	23.10
19	Расширенные возможности анимации.	1	30.10
20	Создание графических элементов.	1	30.10
21	Создание графических элементов.	1	06.11
22	Трансформация объектов.	1	06.11
23	Трансформация объектов.	1	13.11
24	Покадровая анимация.	1	13.11
25	Покадровая анимация.	1	20.11
26	Анимация движения.	1	20.11
27	Анимация движения.	1	27.11
28	Анимация формы.	1	27.11
29	Анимация формы.	1	04.12
30	Создание документов и управление ими.	1	04.12
31	Работа с графическими объектами.	1	11.12
32	Работа с графическими объектами.	1	11.12

33	Работа с текстом.	1	18.12
34	Работа со звуком.	1	18.12
35	Работа с видео.	1	25.12
36	Проверочная работа: Создание анимации.	1	25.12
5. Создание видеороликов в программе «Киностудия».		20	
37	Рабочее окно программы. Загрузка фото и видео.	1	15.01
38	Средства для работы с видео. Анимация.	1	15.01
39	Визуальные эффекты. Работа с текстом.	1	22.01
40	Работа со звуком.	1	22.01
41	Закадровый текст.	1	29.01
42	Работа с вкладкой «Проект», «Вид».	1	29.01
43	Запись и сохранение фильма на компьютере.	1	05.02
44	Запись видеоролика на DVD-диск с помощью программы.	1	05.02
45	Обработка фотографий в программе.	1	12.02
46	Создание мультипликационного фильма на тему «Новый год».	1	12.02
47	Создание мультипликационного фильма на тему «Правила дорожного движения».	1	19.02
48	Создание мультипликационного фильма на тему «Солнечная система».	1	19.02
49	Создание мультипликационного фильма на тему «Морское путешествие».	1	26.02
50	Правила работы с фотоаппаратом при фото и видеосъемке.	1	26.02
51	Фото и видеосъемка мероприятия школы.	1	04.03
52	Загрузка отснятого материала на компьютер.	1	04.03
53	Обработка отснятого материала.	1	11.03
54	Добавление звукового сопровождения и текста.	1	11.03
55	Загрузка обработанного материала на видеохостинг YouTube.	1	18.03
56	Проверочная работа: Создание видеороликов для сайта Центра.	1	18.03
6.Создание анимации в Photoshop.		9	
57	Обзор программы. Панель инструментов.	1	25.03
58	Создание документа. Комбинации клавиш.	1	25.03
59	Создание слоёв. Стилль слоя.	1	01.04
60	Добавление текста.	1	01.04
61	Работа со шкалой времени.	1	08.04
62	Сохранение документа.	1	08.04
63	Параметры документа.	1	15.04
64	Создание анимации.	1	15.04
65	Проверочная работа: Создание анимированной открытки.	1	22.04
7. Работа над проектами.		5	
66	Создание анимационного ролика «Правила дорожного движения».	1	22.04
67	Создание новогодней анимационной открытки.	1	29.04
68	Создание тематических роликов для сайта Центра.	1	29.04
69	Создание тематических роликов для сайта Центра.	1	
70	Самостоятельное создание анимационного ролика на конкурс. Проверочная работа: Создание анимированной открытки.	1	06.05
8. Профориентационная работа		1	
71	Конкурсная программа «В мире удивительных профессий».	1	06.05
9. Итоговое занятие.		1	
72	Промежуточная аттестация	1	13.05
ИТОГО:		72	

Тематическое планирование 2 год обучения

№ п/п	Наименование тем	Кол-во часов
1. Вводное занятие.		1
1	Знакомство с программой второго года обучения. Инструктаж по правилам техники безопасности. Опрос.	1
2. Мультипликация во Flash.		15
2	Работа с сюжетной линией и сценарием. Просмотр видеороликов.	1
3	Рисование в программе.	1
4	Выбор объектов.	1
5	Работа с символами.	1
6	Работа с библиотекой.	1
7	Оптимизация рисунка.	1
8	Художественное оформление.	1
9	Работа с персонажами.	1
10	Работа с раскадровкой.	1
11	Работа с раскадровкой.	1
12	Создание аниматика.	1
13	Создание слоёв. Импортирование раскадровки.	1
14	Создание сцен, панорамы.	1
15	Работа с камерой. Принципы анимации.	1
16	Работа со звуком. Анимация во Flash.	1
3. Интерактивная анимация.		15
17	Работа с документами Flash. Просмотр видеороликов. Работа с шаблонами	1
18	. Обзор инструментов программы. Работа с цветами и градиентами.	1
19	Работа с образцами.	1
20	Создание наборов цветов.	1
21	Создание простых графических элементов.	1
22	Работа с текстом.	1
23	Модификация простых графических элементов.	1
24	Однослойная составная графика. Работа с однослойной составной графикой.	1
25	Многослойная графика. Работа с многослойной графикой.	1
26	Работа с символами.	1
27	Покадровая анимация. Основы интерактивности	1
28	Использование графики, созданной в других программах	1
29	Анимация посредством интерполяции движения.	1
30	Анимация посредством интерполяции форм.	1
31	Сложные задачи анимации. Добавление звукового сопровождения	1
32	Создание интерактивных кнопок. Добавление видео	1
4. Создание трёхмерной анимации в программе Photoshop.		15
33	Интерфейс программы и назначение. Просмотр видеороликов.	1
34	Инструменты рисования и выделения. Работа с инструментами рисования.	1
35	Работа с инструментами выделения.	1
36	Основы работы со слоями.	1
37	Работа с текстом.	1
38	Работа с текстом.	1
39	Работа с фильтрами.	1

40	Работа с фильтрами.	1
41	Правила обработки изображений. Обработка изображений.	1
42	Правила создания покадровой анимации. Создание покадровой анимации.	1
43	Настройка интервалов. Создание промежуточных кадров	1
44	Настройка поворотов. Создание трёхмерной сцены.	1
45	Создание анимации стилей. Создание 3D-анимации текста.	1
46	Оптимизация анимации. Создание 3D-анимации звезды.	1
47	Создание анимации движения.	1
5. Монтаж видео в программе Sony Vegas Pro.		17
48	Интерфейс программы. Просмотр видеороликов.	1
49	Основы монтажа.	1
50	Добавление видео и фото.	1
51	Поворот видео.	1
52	Масштабирование видео.	1
53	Масштабирование видео.	
54	Работа со звуковой дорожкой.	1
55	Работа с видео-переходами.	1
56	Работа с видео-переходами	
57	Работа с видеоэффектами.	1
58	Обрезка и склейка фото и видео.	1
59	Дублирование фрагментов.	1
60	Работа с текстом.	1
61	Запись закадрового текста.	1
62	Удаление звуковой дорожки.	1
63	Изменение формата видео.	1
64	Изменение формата видео.	1
6. Работа над проектами.		6
65	Создание проекта «В мире сказок».	1
66	Создание проекта «Вселенная».	1
67	Создание проекта «Правила дорожного движения».	1
68	Создание проекта «Знаки зодиака»	1
69	Создание проекта «Морской транспорт»	1
70	Создание проекта «Наземный транспорт»	1
7. Профориентационная работа.		1
71	Конкурсная программа «В мире удивительных профессий».	1
8. Итоговое занятие. Промежуточная аттестация.		1
72	Зачет	1
ИТОГО:		72

6. План воспитательных мероприятий по реализации программы, не предусмотренных расписанием, включая каникулярный период

Название мероприятия	Планируемые сроки (месяц)	Статус мероприятия (конкурсное/воспитательное)	Участники, количество (коллектив/группа/индивидуальное участие)	Дата проведения (число, месяц год)
Родительские собрания: 1. Организационное 2. Итоговое	Ноябрь май			
Беседа «Безопасность в сети интернет»	январь	воспитательное	коллектив	
Участие в конкурсах (различного уровня)	в течение учебного года	конкурсное	коллектив	
Участие в школьных праздниках	Декабрь, февраль, март, май	воспитательное	индивидуальное участие	
Торжественное мероприятие по результатам освоения обучающимися этапов ДООП	май	воспитательное	Все группы	