

МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ

Министерство образования и науки Самарской области

Отраденское управление МОиН Самарской области

ГБОУ СОШ «ОЦ» с. Кротовка

«Согласовано»

Протоколом №1

от 30 августа 2023 г

«Утверждено»

Приказом № 380/2-од

От 30 августа 2023 г.

Дополнительная общеобразовательная
общеразвивающая программа
технической направленности
с использованием оборудования «Центра Точка роста»
«Создаём мультфильмы сами»
Срок реализации: 1 год
на 2023-2024 учебный год

Разработчик: Кузнецова О.Д.

Кротовка, 2023

Оглавление

№	Наименование разделов	Стр.
1	Пояснительная записка	3
2	Учебно-тематический план	8
3	Содержание дополнительной общеобразовательной программы	9
4	Методическое обеспечение дополнительной общеобразовательной программы	10
5	Список использованной литературы.	11
6	Календарно-тематический план (приложение 1)	12

Пояснительная записка

Введение.

Зрительный опыт ребенка начинает складываться ещё в дошкольном возрасте, ведь тогда начинается их приобщение к экранным искусствам: кино, телевидение, видео. Опыт этот складывается, как правило, под влиянием семьи, где ребенок воспитывается. Но проходят годы, а модель взаимодействия подрастающего поколения с кино не меняется. Кино по-прежнему остается лишь развлечением, всерьёз не воспринимаемым ни семьёй, ни школой. Если ребенка и приобщают к искусству, то, как правило, к музыке, изобразительному искусству, танцам. А вот кино, мультипликация остаются не востребованными. Между тем перед экраном телевизора дети проводят большую часть своего свободного времени, что вызывает много нареканий и со стороны педагогов, и со стороны родителей.

Выход из подобной ситуации только один – надо использовать тот большой потенциал, которым обладают экранные искусства в художественном развитии и эстетическом воспитании детей.

Как показывает опыт, экранные искусства обладают большими возможностями для детского развития. Воспитательные возможности киноискусства настолько широки, что можно говорить об универсальности этого вида искусства для учреждений дополнительного образования. Киноэкран обладает огромной убедительной силой, идеи, воспринятые при помощи киноискусства, подкрепленные яркими эмоциями, усваиваются глубоко и прочно, становятся основой для развития мировоззрения ребенка.

Знакомство с жанрами кино и мультипликации помогает формированию навыков грамотного зрителя, дети учатся ориентироваться в выборе фильмов, понимать, чем они различаются, адекватно выстраивать свои зрительские ожидания.

Направленность программы -техническая - ориентирована на формирование научного мировоззрения, освоение методов научного познания мира. Программа направлена на развитие познавательной активности, исследовательских, прикладных, конструкторских способностей обучающихся, самостоятельности, любознательности. **Новизна программы** в том, что она не только прививает навыки и умение работать с графическими программами, но и способствует формированию эстетической культуры. Эта программа не даёт ребёнку “уйти в виртуальный мир”, учит видеть красоту реального мира.

Актуальность программы. В современном мире возникла необходимость укрепления связей ребёнка с новыми информационными компьютерными технологиями и экранным искусством. Актуальность данной программы, в том, что она позволяет средствами дополнительного образования формировать художественно-эстетический вкус учащихся, создаёт основу для образно-эмоционального восприятия экранных искусств. Программа соответствует действующим нормативным актам и государственным программным документам, в ней представлены современные идеи и актуальные направления развития науки, техники, культуры, экономики, социальной сферы, она может удовлетворить потребность общества и детей данного возраста в решении актуальных для них задач. **Отличительной особенностью** данной образовательной программы от других программ по киноискусству является то, что она предполагает комплексное освоение известных технологий в процессе видеосъёмки неболь-

шого фильма. Дети получают представления о том, что у экранных искусств есть свои особые выразительные средства, отличные от средств других видов искусства - это кадр, план, ракурс, монтаж, звук, цвет, движение и т.д.

Педагогическая целесообразность образовательной программы - программа предполагает работу над индивидуальными и коллективными проектами на занятиях. Каждый учащийся любого уровня подготовки и способностей в процессе обучения чувствует себя важным звеном общей цепи (системы), от которого зависит исполнение коллективной работы в целом. Доля ответственности каждого учащегося в этом процессе очень значима, и учащийся, осознавая эту значимость, старается исполнить свою часть работы достойно, что способствует формированию чувства ответственности и значимости каждого участника школьного коллектива.

Создавая фильмы в школе, педагог строит образовательный и воспитательный процесс, не прекращая его ни на минуту. Из этого следует простой вывод: те ситуации, которые с точки зрения просто студии являются проходными, могут быть очень важными с точки зрения учения и воспитания участников творческого объединения. Дело не в возможности время от времени произнести назидание – важно просто понимать, какие умения, навыки, личностные свойства педагог можем выработать у учеников, занимаясь с ними видеотворчеством.

Общий интерес и желание – это добрая основа для освоения экранной грамотности. Данная программа предусматривает постепенное усложнение материала от рисованных мультфильмов до видеофильмов и видеосюжетов; качественное углубление и расширение приобретенных ранее знаний.

Таким образом, педагогическую целесообразность образовательной программы мы видим в формировании у учащегося чувства ответственности в исполнении своей индивидуальной функции в коллективном процессе, с одной стороны, и формировании самодостаточного проявления всего творческого потенциала в работе с использованием всех изученных технологий при выполнении индивидуальных заданий.

Принципы учебного процесса

- самостоятельность – учащиеся чувствуют себя полноправными субъектами учебно-воспитательного процесса, то есть участвуют в целеполагании своей деятельности.
- самоорганизация – педагог не учит, а помогает учиться, обуславливая необходимость обучения учащихся умения и навыками рационального учения.
- ответственность – развивает социальную зрелость личности
- психологическое удовлетворение – подразумевает эмоциональное удовлетворение каждого ученика и тем самым мотивации учения.
- развитие – ориентировка на зону ближайшего развития с учетом актуального уровня развития; развитие потребности в преодолении посильных трудностей.

Цель и задачи программы:

Цель: создать условия для развития творческих способностей личности, посредством освоения технологии анимирования персонажей

Задачи:

Образовательные:

- формирование навыков работы с использованием оборудования «Центра Точка роста»: ПК и цифровым фотоаппаратом;
- формирование и развитие у детей технического мышления, первоначальных основ конструкторских умений и способностей;
- знакомство с понятием компьютерной анимации и обучение основам работы в программе Movie Maker, Adobe Flash, Adobe Photoshop;
- ознакомление учащихся с основными видами мультипликации (рисованная, пластилиновая, предметная, анимация с съёмными материалами);

Развивающие:

- развитие мелкой моторики рук;
- развитие образного мышления;
- выработка у учащихся навыков самостоятельной работы с компьютером и фотоаппаратом;

Воспитательные:

- воспитание у детей стремления выразить свои творческие способности в мультипликации;
- воспитание самостоятельности при выполнении заданий;
- воспитание аккуратности и собранности при работе с техникой;
- воспитание эстетического вкуса младших школьников;
- воспитание культуры зрительского восприятия.

Возраст детей, участвующих в реализации программы – 12-14 лет.

Стремление экспериментировать, используя свои возможности, – едва ли не самая яркая характеристика подростков в этом возрасте. Если школа не предоставляет ученикам культурных форм такого экспериментирования, то оно реализуется лишь в самой поверхностной и примитивной форме – в экспериментах со своей внешностью. Склонность к фантазированию – также отличительная особенность этого возраста. Результат действия становится второстепенным, на первый план выступает свой собственный авторский замысел. Если учитель контролирует только качество "продуктов" учебной работы школьников и не находит места для оценки детского творчества, инициативы и самостоятельности, то процесс учения теряет для ученика свою актуальность и привлекательность. В качестве одной из важнейших потребностей подростка можно выделить потребность в положительной оценке себя во взаимодействии со сверстниками и значимыми взрослыми, в проявлении собственной внутренней позиции. Важной потребностью подростка является и потребность эмоционального самовыражения и взаимодействия. Так как эмоциональная сфера является неотъемлемой от рациональной, когнитивной в структуре самосознания, для развития понятийного и абстрактного мышления подростку необходимо эмоциональное наполнение его деятельности, общения и поведения. Не менее значима потребность в общении со сверстниками. Создание собственных мультфильмов – от написания сценария до воплощения его на экране – наиболее опти-

мальный и эффективный способ удовлетворения всех вышеперечисленных потребностей подростков в целях их развития.

Сроки реализации – программа рассчитана на 1 год обучения. Данная программа будет реализована с использованием оборудования центра «Точка роста»

Формы обучения – очная

В группу входит 15-18 учащихся в возрасте 12-14 лет. Большая часть из них учится в одном классе, то есть хорошо знакомы друг с другом.

Режим занятий – занятия проходят 1 раз в неделю (1 ч). Общее количество часов в неделю – 1 час. Занятия проводятся парами – по 40 минут с 5-минутным перерывом.

Ожидаемые результаты —

Предметные –

К концу курса обучения дети должны:

- знать значение школьной самодельной мультипликации в жизни человека;
- представлять, как написать небольшой сценарий и подготовить его к съёмке;
- знать этапы работы над созданием мультипликационного фильма;
- уметь рисовать героев мультипликационных фильмов;
- знать этапы создания плоской перекладки;
- уметь собирать и комбинировать мультипликационные сцены на столе из различных материалов;
- уметь снимать натурные мультики с помощью видео-, фотокамер;
- активно включаться в работу на каждом из этапов, выполняя различные виды работ, связанные с созданием мультипликационного фильма;
- объединять усилия в работе над фильмами, используя мультимедиа проектор и компьютерную сеть.
- знать в основных чертах специфику языка кино и уметь с его помощью выразить свою мысль, передать какое-то содержание;
- представлять, как написать небольшой сценарий и подготовить его к съёмке (сделать монтажную запись);
- знать, какие существуют этапы работы над фильмом;
- активно включаться в работу на каждом из этапов, выполняя различные виды работ, связанные с созданием фильма (подготовка титров, выбор музыкального сопровождения, выбор объектов для съёмок в интерьере или на природе, подготовка реквизита, исполнение ролей).

Метапредметные результаты:

- 1.Регулятивные: выбирать действия в соответствии с поставленной задачей и условиями её реализации;
2. Познавательные: уметь удерживать учебную задачу, применять установленные правила, осуществлять рефлекссию способов и условий действий, строить рассуждения и т. п.;
3. Коммуникативные: ставить вопросы, обращаться за помощью, вырабатывать умение работать в парах, обучать сотрудничеству, формулировать свои затруднения, использовать речь для регуляции своих действий, строить понятные для партнёра высказывания и т. д.;
4. Личностные: мотивация учебной деятельности, самооценка на основе критериев успешности деятельности, умение задавать вопросы;

При освоении личностных действий ведётся формирование:

- уважения к информации о частной жизни и информационным результатам деятельности других людей;

При освоении регулятивных универсальных учебных действий обеспечивается:

- оценка условий, алгоритмов и результатов действий, выполняемых в информационной среде;
- использование результатов действия, размещённых в информационной среде, для оценки и коррекции выполненного действия;

При освоении познавательных универсальных учебных действий ИКТ играют ключевую роль в таких общеучебных универсальных действиях, как:

- поиск информации;
- фиксация (запись) информации с помощью различных технических средств;
- Выступление перед небольшой аудиторией с устным сообщением с ИКТ - поддержкой.

В результате использования средств и инструментов ИКТ и ИКТ – ресурсов у обучающихся будут формироваться универсальные умения, что заложит основу успешной учебной деятельности в средней и старшей школе.

Критерии и способы определения результативности. Методы отслеживания результативности: педагогическое наблюдение; педагогический анализ результатов анкетирования, участия в мероприятиях, активности обучающихся на занятиях и т.п.;

Формы подведения итогов реализации дополнительной программы: продуктивные формы – демонстрация созданных мультфильмов; документальные формы подведения итогов реализации программы отражают достижения каждого обучающегося, к ним относятся: портфолио обучающихся.

Учебно-тематический план программы

№ п/п	Название раздела, темы, модуль	Количество часов			Формы обучения/ аттестации/ контроля	Использование оборудования центра «Точка роста»
		Всего	Теория	Практика		
1	Модуль 1 История развития мультипликации.	3	1	2	Педагогические наблюдения. Опрос	Планшет, интерактивный комплекс, штатив
	Тема 1. Виды мультипликационных фильмов. Герои мультипликации.	1	1	0	Разбор мультфильмов, опрос	
	Тема 2. Способы создания героев. Техника безопасности при создании мультфильма.	2	0	2	Разбор, анализ мультфильмов, опрос	
2	Модуль 2 Создание сценария мультфильма. Создание образов героев.	7	3	4	Педагогическое наблюдение. Проектная работа	Планшет, интерактивный комплекс, штатив
	Тема 1. Написание и обсуждение сценария	3	2	1	Педагогическое наблюдение. Проектная работа	
	Тема 2 Расстановка мультипликационных героев, их внешний вид.	4	1	3	Педагогическое наблюдение. Проектная работа	

3	Модуль 3 Создание мультипликационного фильма.	14	6	8	Педагогическое наблюдение. Проектная работа	Планшет, фотоаппарат с объективом (Canon EOS 2000D Kit 18-55 DS) , карта памяти для фотоаппарата/видеокамеры, штатив (чехол в комплекте)
	Тема 1. Устройство фотокамеры. Особенности фотосъемки	2	1	1	Педагогическое наблюдение. Проектная работа	
	Тема 2. Знакомство с программой Movie Maker	5	3	2	Педагогическое наблюдение. Проектная работа	
	Тема 3 Копирование фотографий в папку компьютера, в программу Movie Maker	3	1	2	Педагогическое наблюдение. Проектная работа	
	Тема 4 Вставка фотографии на ленту времени. Видеопереходы и видеоэффекты	4	1	3	Педагогическое наблюдение. Проектная работа	
4	Модуль 4. Монтаж и презентация мультфильма	10	4	6	Педагогическое наблюдение. Проектная работа	Планшет, микрофон (соединительный кабель 5 м, переходник Jack 6, 3 - Jack 6, 5)
	Тема 1. Запись звука в мультфильм. Озвучивание мультфильма	4	2	2	Педагогическое наблюдение. Проектная работа	
	Тема 2. Монтирование мультфильма и сохранение его на компьютере	5	2	3	Педагогическое наблюдение. Проектная работа	
	Тема 3. Презентация мультфильма.	1	0	1	Педагогическое наблюдение. Проектная работа	
	Итого	34	14	20		

3.2.2. Содержание изучаемого курса программы.

Модуль 1. История развития мультипликации.

Теория: Мультипликация. Жанры мультипликации. Классификация героев.

Практика: Просмотр и анализ героев популярных мультфильмов.

Модуль 2.Создание сценария мультфильма. Создание образов героев.

Теория: Выбор темы мультфильма, разработка сценария. Подготовка цифровых фотографий для мультфильма в соответствии со сценарием.

Практика: Обсуждение сюжета и разработка сценария видеоролика.

Модуль 3.Создание мультипликационного фильма.

Теория: Современные фотокамеры. Устройство фотокамеры. Рекомендации по технике фото съемки. Фотокамера, элементы управления. Сюжетные программы, установка размеров изображения, форматы файлов. Подсоединение к компьютеру. Сохранение, передача, запись фото. Интерфейс программы. Линейки прокрутки, кнопки, панель клипов. Импорт клипов. Редактирование клипов. Маркеры обрезки, создание фото. Размещение клипов на линейке монтажа. Добавление титров, эффектов, переходов, фото. Настройки изображения.

Практика: Работа в программе Movie Maker. Съемка видеосюжета.

Модуль 4. Монтаж и презентация мультфильма

Теория: Наложение звука. Запись голоса. Просмотр получившегося фильма. Сохранение в различных форматах. Экспорт фильма. Вставка видеоролика в презентацию.

Практика: Размещение фотографий в проекте, вставка титров, эффектов, наложение музыкального сопровождения. Экспорт.

Размещение мультфильма на Youtube. com.

Методическое обеспечение

Формы организации деятельности:

Фронтальная

- просмотр фильмов разных видов и жанров;
- знакомство с новым видом изображения – движущееся экранное изображение;
- участие в обсуждениях фильмов;
- предоставление возможности выражать своё отношение к увиденному;
- освоение знаний о языке кино и выразительных средствах экрана;

Групповая

- выполнение творческого задания, помогающего совершенствовать навыки восприятия и анализа экранных произведений;
- работа над созданием видеофильма (замысел, сценарий, раскадровка);
- видеосъемка готовой раскадровки (озвучивание)

Индивидуальная

- совершенствование знаний выразительных возможностях экранных искусств;

- выполнение практических заданий по освоению языка кино в процессе видеосъемки;
- овладение съемочной камерой (подготовительный период, съемки, монтаж).

Формы занятий:

- Ролевая игра
- Репетиции
- Экскурсии
- Кино-викторина
- Творческие встречи
- Фестивали
- Практические семинары
- Конференции по защите анимационных проектов

Итогом каждой темы может стать демонстрации выполненных работ (итоговое занятие) — ярмарка идей, показ работ в рисунках и на экране и т. д.

МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО ПРОЦЕССА

Оборудование центра «Точка роста»

Технические средства обучения

- Классная доска с набором приспособлений для крепления таблиц, картинок.
- Музыкальный центр.
- Мультимедийный проектор.
- Компьютеры.
- Фотоаппарат.
- Станок для съемки сцен

Оборудование класса

- Ученические одноместные парты с комплектом парт
- Стол учительский с тумбой
- Шкафы для хранения дидактических материалов, пособий и т.д.
- Настенные доски для вывешивания иллюстративного материала.

3.2.6. Список использованной литературы

1. Компьютер в нашей школе. Симонович С. В., 2001г
2. Общая информатика. Евсеев А.Г., Алексеев А.Г. –М.: АСТ-ПРЕСС, 2001г.
3. Изобразительное искусство. Кузин В.А. – Москва, 2005г
4. Звук в фильме. Литература для детей. Рожков Р.Л. М.: 1980г

5. Мои друзья куклы. Каранович А. –М.: 1971. -174 с.
6. В мире искусства. Словарь основных терминов по искусствоведению, эстетике, педагогике и психологии искусства/ Сост. Т.К. Каракаш, А.А. Мелик-Пашаев, науч. ред. А.А. Мелик-Пашаев. – М., 2001. – 384 с.
7. Вано И.П.Рисованный фильм. – М.: Госкиноиздат, 2000, 87 с.
8. Каранович А.Г. Мои друзья - куклы. – М.: Искусство, 2001, 175 с.
9. Крыжановский Б.Н. Искусство мультипликации. – К.: 2001, 118

Литература, рекомендуемая для педагога:

1. Асенин С.А. Мир мультфильма. М.,искусство, 1986.
2. Власов М. Виды и жанры киноискусства. М., 1976.
3. Журнал "Искусство в школе". Взаимодействие искусств и анимации (тематический выпуск). М., 2006.
4. КрасныйЮ., Курдюкова Л., "Мультфильм руками детей". - Днепропетровск, 1990 г.
5. Whitaker Н., Halas J (русская редакция Ф.Хитрука).Тайминг в анимации. 2002
6. Фостер Уолтер. Основы анимации.
7. Асенин С.В. Волшебники экрана. Эстетические проблемы современной мультипликации. – М.: Искусство, 2004, 287 с.
8. Халатов Н.В. Мы снимаем мультфильмы. М., Молодая гвардия, 1986.
9. Иванов-Вано И. Кадр за кадром.– М.: Искусство, 1980г;
10. В мире искусства. Словарь основных терминов по искусстврведению, эстетике,
11. Каранович А.Г. Мои друзья - куклы. М.: Искусство, 1971, 175 с.
12. Птушко А. М.: Мультипликационный фильм. 1992, 23 с.
13. Крыжановский Б.Н. Искусство мультипликации. К.: 1981, 118 с.

Календарно-тематический план

№	Дата, время	Тема занятия	Кол-во часов	Форма занятия	Форма контроля	Место проведения
Модуль 1. История развития мультипликации. (12 часов)						
1		Тема 1. Виды мультипликационных фильмов. Студия Мультипликации. Задачи и содержание занятий	2	фронтальная	Опрос, практическая работа	Учебный кабинет
2		История развития мультипликации. Жанры мультипликации	1	групповая	Опрос, практическая работа	Учебный кабинет
3		История развития мультипликации. Жанры мультипликации	1	фронтальная	Опрос, практическая работа	Учебный кабинет
4		Классификация героев мультипликации.	2	групповая	Опрос, практическая работа	Учебный кабинет
5		Тема 2. Способы создания героев. Техника безопасности при создании мультфильма.	2	групповая	Опрос	Учебный кабинет
6		Техника безопасности при работе с компьютером. Зарядка для глаз	1	фронтальная	Опрос, практическая работа	Центр «Точка роста»
7		Виды мультипликационных фильмов по способу изготовления героев	1	групповая	Опрос, практическая работа	Учебный кабинет
8		Виды мультипликационных фильмов по способу изготовления героев.	2	групповая	Опрос, практическая работа	Учебный кабинет
Модуль 2 . Создание сценария мультфильма. Создание образов героев (14 часов)						
9		Тема 1. Написание и обсуждение сценария. Авторский мультфильм	2	фронтальная	Опрос, практическая работа	Учебный кабинет
10		Авторский мультфильм. Продумывание своего мультфильма	1	групповая	Опрос, практическая работа	Учебный кабинет
11		Авторский мультфильм. Продумывание своего мультфильма	2	групповая	Опрос, практическая работа	Учебный кабинет
12		Сюжет авторского мультфильма	1	групповая	Опрос, практи-	Учебный кабинет

					ческая работа	
13		Сюжет авторского мультфильма	1	групповая	Опрос, защита проекта	Учебный кабинет
14		Декорации для своего мультфильма	1	групповая	Опрос, практическая работа	Учебный кабинет
15		Декорации для своего мультфильма	2	групповая	Опрос, практическая работа	Учебный кабинет
16		Тема 2 Расстановка мультипликационных героев, их внешний вид.	2	групповая	Опрос, практическая работа	Учебный кабинет
17		Герои авторского мультфильма. Изготовление героев своего мультфильма	2	групповая	Опрос, практическая работа	Учебный кабинет
Модуль 3 .Создание мультипликационного фильма (60 часов).						
18		Тема 1.Устройство фотокамеры. Особенности фотосъемки	2	фронтальная	Опрос, практическая работа	Центр «Точка роста»
19		История фотографии.	1	фронтальная	Опрос, практическая работа	Учебный кабинет
20		Устройство фотокамеры. Особенности фотосъемки	2	групповая	Опрос, практическая работа	Центр «Точка роста»
21		Начальные навыки фотографирования. Рекомендации по технике фото съемки.	1	Групповая, индивидуальная	Опрос, практическая работа	Учебный кабинет
22		Тема 2. Знакомство с программой Movie Maker. Обзор программ для обработки фото.	2	фронтальная	Опрос	Центр «Точка роста»
23		Фотографирование сюжетов сказки	1	групповая	Опрос, практическая работа	Центр «Точка роста»
24		Фотографирование сюжетов сказки	2	групповая	Опрос, практическая работа	Центр «Точка роста»
25		Фотографирование сюжетов сказки	1	групповая	Опрос, практическая работа, защита проекта	Центр «Точка роста»
26		Копирование фотографий в папку компьютера	2	групповая	Опрос, практическая работа	Центр «Точка роста»
27		Копирование фотографий в папку компьютера	1	групповая	Опрос, практическая работа	Центр «Точка роста»
28		Программа Movie Maker	2	фронтальная	Опрос, практическая работа	Центр «Точка роста»

29		Программа Movie Maker	1	Фронтальная, индивидуальная	Опрос, практическая работа	Центр «Точка роста»
30		Знакомство с интерфейсом программы	2	групповая	Опрос, практическая работа	Центр «Точка роста»
31		Знакомство с интерфейсом программы	1	групповая	Опрос	Центр «Точка роста»
32		Возможности программы	2	групповая	Опрос, практическая работа	Центр «Точка роста»
33		Возможности программы	1	групповая	Опрос, практическая работа	Центр «Точка роста»
34		Преимущества программы перед другими программами обработки материала	2	групповая	Опрос, практическая работа	Центр «Точка роста»
35		Тема 3 Копирование фотографий в папку компьютера, в программу Movie Maker. Для чего нужно копирование	2	фронтальная	Опрос, практическая работа	Учебный кабинет
36		Копирование фотографий в программу Movie Maker	1	групповая	Опрос, практическая работа	Учебный кабинет
37		Копирование фотографий в программу Movie Maker	2	групповая	Опрос, практическая работа	Учебный кабинет
38		Копирование фотографий в программу Movie Maker	1	групповая	Опрос, практическая работа	Учебный кабинет
39		Сортировка фотографий	2	групповая	Опрос, практическая работа	Учебный кабинет
40		Сортировка фотографий	1	групповая	Опрос	Учебный кабинет
41		Копирование фотографий в программу Movie Maker	2	групповая	Опрос, практическая работа	Учебный кабинет
42		Копирование фотографий в программу Movie Maker	1	групповая	Опрос, практическая работа	Учебный кабинет
43		Обработка фотографий	2	групповая	Опрос, практическая работа	Учебный кабинет
44		Обработка фотографий	1	групповая	Опрос, практическая работа	Учебный кабинет
45		Тема 4 Вставка фотография на ленту времени. Видеопереходы и видеоэффекты Что такое лента времени	2	фронтальная	Опрос, практическая работа	Учебный кабинет
46		Вставка фотографий на ленту времени в программу Movie Maker	1	групповая	Опрос, практическая работа	Учебный кабинет
47		Вставка фотографий на ленту времени в про-	2	групповая	Опрос, практическая работа	Учебный кабинет

		грамму Movie Maker				
48		Видеопереходы	1	групповая	Опрос, практическая работа	Учебный кабинет
49		Подбор подходящего видеоперехода	2	групповая	Опрос	Учебный кабинет
50		Работа над видеопереходами	1	групповая	Опрос, практическая работа	Учебный кабинет
51		Видеоэффекты	2	групповая	Опрос, практическая работа	Учебный кабинет
52		Видеоэффекты	1	групповая	Опрос, практическая работа	Учебный кабинет
53		Оформление титров к мультфильму	2	групповая	Опрос, практическая работа	Учебный кабинет
54		Оформление титров к мультфильму	1	индивидуальная	Опрос, практическая работа, защита проекта	Учебный кабинет
55		Заголовок и подписи на кадрах	2	групповая	Опрос, практическая работа	Учебный кабинет
56		Заголовок и подписи на кадрах	1	групповая	Опрос, практическая работа	Учебный кабинет
57		Корректировка видеооформления мультфильма	2	групповая	Опрос, практическая работа	Учебный кабинет
Модуль 4. Монтаж и презентация мультфильма (32 часа)						
58		Тема 1. Запись звука в мультфильм. Озвучивание мультфильма Роль звука в мультфильме	2	фронтальная	Опрос, практическая работа	Центр «Точка роста»
59		Подбор фоновой музыки	1	групповая	Опрос, практическая работа	Центр «Точка роста»
60		Подбор фоновой музыки	2	групповая	Опрос, практическая работа	Центр «Точка роста»
61		Наложение музыки на мультфильм	1	групповая	Опрос, практическая работа	Центр «Точка роста»
62		Озвучивание реплик героев. Наложение звука. Запись голоса.	2	фронтальная	Опрос, практическая работа	Центр «Точка роста»
63		Озвучивание героев	1	групповая	Опрос, практическая работа	Центр «Точка роста»
64		Сведение звука в звуковую дорожку	1	групповая	Опрос, практическая работа	Центр «Точка роста»
65		Тема 2. Монтирование мультфильма и сохранение его на компьютере	2	групповая	Опрос, практическая работа	Центр «Точка роста»
66		Наложение звука. Запись голоса.	2	Групповая, индивидуальная	Опрос, защита проекта	Центр «Точка роста»

67		Завершение процесса добавления видеоэффектов	1	групповая	Опрос, практическая работа	Центр «Точка роста»
68		Оформление титров	2	групповая	Опрос, практическая работа	Центр «Точка роста»
69		Видеопереходы между частями мультфильма	1	групповая	Опрос, практическая работа	Центр «Точка роста»
70		Видеопереходы между частями мультфильма	2	групповая	Опрос, практическая работа	Центр «Точка роста»
71		Согласование видео и звука	1	фронтальная	Опрос, практическая работа	Центр «Точка роста»
72		Согласование видео и звука	2	групповая	Опрос, практическая работа	Центр «Точка роста»
73		Сохранение в различных форматах.	1	групповая	практическая работа, защита проекта	Центр «Точка роста»
74		Сохранение в различных форматах.	2	Групповая, индивидуальная	практическая работа	Учебный кабинет
75		Тема 3. Презентация мультфильма. Просмотр получившегося фильма.	1	групповая	анкетирование	Учебный кабинет
76		Сохранение в различных форматах на съемных носителях	2	групповая	практическая работа	Учебный кабинет
77		Просмотр мультфильма с родителями	1	групповая	Опрос, анализ увиденного	Актный зал
78		Обсуждение мультфильма. Подведение итогов работы за год	2	групповая	анкетирование	Учебный кабинет