ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ ДВОРЕЦ ТВОРЧЕСТВА ДЕТЕЙ И МОЛОДЕЖИ КОЛПИНСКОГО РАЙОНА САНКТ-ПЕТЕРБУРГА

РАССМОТРЕНА И ПРИНЯТА	УТВЕРЖДАЮ
на педагогическом совета ДТДиМ	Директор ДТДиМ
Протокол № 3 от 01.09.2021	_____ Н.Е. Самсонова
	Приказ № 343-ОД от 01.09.2021

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА

«Я – мультипликатор»

Возраст учащихся - 7-12 лет
Срок реализации – 2 года

Разработчики:
Медведева Анастасия Александровна,
педагог дополнительного образования отдела техники;
Рыжикова Наталья Алексеевна,
педагог дополнительного образования отдела техники;
Козлова Екатерина Валерьевна,
методист отдела техники

1. Пояснительная записка

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Я-мультипликатор» появилась в отделе техники в 2008 году под названием «Анимационная студия «Иллюзионист». Программа направлена на развитие творческого потенциала учащихся в процессе обучения основам анимации. Содержание программы предполагает как работу над сценарным содержанием анимационных фильмов, так и непосредственно работу над изучением различных техник создания мультфильма. В ходе освоения программы обучающиеся приобщаются к искусству мультипликации, приобретают практические навыки создания художественного образа средствами анимации. Обучение по данной программе способствует развитию творческих способностей, поскольку содержание программы знакомит учащихся с разными техниками мультипликации и предоставляет возможность каждому обучающемуся обрести практический опыт по созданию своего собственного мультфильма.

Воспитательный потенциал программы реализуется через приобщение обучающихся к наследию мировой мультипликации и к тем культурным, национальным и духовных ценностям, которые в ней отражены.

С 2012 года в программу было включено чтение книг, в том числе по ролям, просмотр мультфильмов разных жанров, с дальнейшим их обсуждением, как с точки зрения зрителя, так и с точки зрения режиссера, мультипликатора.

В 2017 году дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа обновлена в связи с включением новых педагогических технологий, например, таких как метод проектов.

В 2021 году дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа обновлена с учетом обновления методов и технологий обучения, направленных на личностное развитие и раннее самоопределение обучающихся через знакомство с профессиями в области анимации и мультипликации.

Программой предусмотрена возможность ведения образовательной деятельности, как в аудиторной, так и во внеаудиторной форме. Темы и разделы программы для реализации занятий с применением электронных образовательных технологий отражаются в ежегодном календарно-тематическом планировании.

Направленность техническая

Уровень освоения: базовый

Актуальность

Анимация – производное от латинского «anima» - душа, следовательно, анимация означает одушевление или оживление. Придумать, оживить любого персонажа мультфильма - это продолжительный и не легкий труд. Необходимо проявить фантазию и креативность. На занятиях по дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе «Анимационная студия «Иллюзионист» учащиеся вырезают, рисуют и лепят. Таким образом, происходит сочетание различных видов прикладного творчества, что, безусловно, дает максимальный всплеск творческого развития ребенка.

Данная программа не только прививает навыки и умение работать с графическими программами, но и способствует формированию эстетической культуры у учащегося. Эта программа не дает учащемуся «уйти в виртуальный мир», учит видеть красоту реального мира. Этим и объясняется актуальность данной программы.

Отличительные особенности

Отличительные особенности данной дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы является использование метода проектов на занятиях. Таким образом, в рамках проектной деятельности возможно создание анимационных фильмов, в том числе и на социально значимые темы.

Отличительной особенностью данной программы также является то, что она предполагает комплексное освоение современных технологий в процессе видеосъемки небольшого мультфильма. Учащиеся получают представления о том, что у экранных искусств есть свои особые выразительные средства, отличные от средств других видов искусства. Это - сценарий, кадр, план, ракурс, монтаж, звук, цвет, движение и т. д.

Мультипликация совмещает в себе несколько видов искусств: рисование, конструирование, лепка, музыкальное и литературно-художественное сопровождение, историю, фольклор, позволяющие развивать художественные навыки, актерское мастерство, режиссерские способности и другие творческие, технические данные учащихся и способствующие их раннему самоопределению.

Важно отметить, что образовательная деятельность в рамках данной программы дает учащемуся возможность создать мультипликационный фильм своими руками, сочинить, проявить себя, свои чувства, умения, фантазию, талант и творчество.

Адресат программы: данная программа предназначена для работы с обучающимися в системе дополнительного образования. Рекомендуемый возраст детей – 7-12 лет.

Объем и срок реализации программы: 288 учебных часов; 2 года.

Цель программы: создание условий для развития индивидуальных творческих способностей учащихся в процессе работы над созданием анимационных сюжетов.

Задачи программы:

Обучающие

- Ознакомление с историей анимационного искусства;
- Ознакомление с видами анимационного искусства;
- Обучение технике создания сценария (замысел и драматургия);
- Обучение основам создания анимационного фильма (владение различными техниками анимации);
- Формирование умений работы с камерой (правила съемки);
- Знакомство с правилами монтажа;
- Формирование умений работы со звуком;
- Изучение (коллективный просмотр) образцов мировой литературы, мультипликации и кино, их анализ.
- Формирование первоначальных представлений о профессиях анимационной сферы.

Развивающие

- Развитие интереса к мультипликации и желания к самостоятельному творчеству;
- Развитие художественно-эстетического вкуса;
- Развитие фантазии и изобретательности;
- Развитие самостоятельности;
- Развитие логического мышления и пространственного воображения.

Воспитательные

- Воспитание коммуникативных навыков;
- Воспитание аккуратности и собранности при работе с техникой;
- Воспитание культуры зрительского восприятия;

- Формирование таких качеств личности как ответственность, коллективизм и взаимопомощь, последовательность и упорство в достижении цели, самокритичность и т.д.;
- Содействие раннему профессиональному самоопределению обучающихся.

Условия реализации программы:

Условия набора и формирования групп:

В реализации программы принимают участие дети от 7 до 12 лет без специальных знаний и навыков в области мультипликации и изобразительного творчества.

Условия формирования групп **–** 15 человек в группе I года обучения;
12 человек в группе II года обучения.

Возможность и условия зачисления в группы второго и последующих годов обучения:

По результатам собеседования учащиеся могут быть зачислены сразу на 2 год обучения.

Особенности организации образовательного процесса:

Наполняемость учебных групп по годам обучения:
- первый год обучения – 15 человек;
- второй год обучения – 12 человек

Сроки реализации программы – 2 года
I год обучения - 144 часа
II год обучения - 144 часа
Итого: 288 часов

Режим занятий
I год: 2 раза в неделю по 2 часа (144 часа в год)
II год: 2 раза в неделю по 2 часа (144 часа в год)
Всего за два года: 288 часов

Формы организации детей на занятии:

На занятиях предусматриваются следующие *формы организации учебной деятельности*: индивидуальная (обучающемуся дается самостоятельное задание с учетом его возможностей), фронтальная (работа со всеми одновременно, например, при объяснении нового материала или отработке определенного технологического приема), групповая (разделение учащихся на группы для выполнения

определенной работы), коллективное выполнение проектов, дистанционные занятия.

Формы занятий: Беседа, практическое занятие, самостоятельная работа, работа в творческой группе.

Теоретические и практические занятия по программе могут проводиться аудиторно и внеаудиторно. Внеаудиторные занятия проводятся преимущественно с использованием электронных образовательных технологий, обеспечивающих доступность образовательного материала и индивидуальный подход к каждому учащемуся.

Материально-техническое обеспечение программы:

1. Магнитная настенная доска;
2. Компьютерный зал (ПК со специализированным программным обеспечением);
3. Материалы: листы бумаги А4 и А2;
4. Инструменты: цветные мелки, карандаши, краски, кисточки, ножницы, пластилин;
5. Waite box (Светящаяся коробка) – устройство для снятия фильмов;
6. Настольная лампа дневного света;
7. WEB –Камера;
8. Сенсорный экран;
9. Светокопировальные столы для перевода движения рисованного персонажа.

Дидактические материалы: презентации, наглядные материалы, видеофрагменты, методическая литература.

Кадровое обеспечение программы: педагог дополнительного образования.

Планируемые результаты освоения программы

Личностные:

- Стремление к познавательной деятельности в области мультипликации;
- Осознанный выбор тематики творческой работы;
- Способность к самокритике;
- Способность к сотрудничеству в рамках творческого взаимодействия;
- Стремление к раннему профессиональному самоопределению.

Предметные:

- Знания общих сведений об основах анимации (замысел и драматургия, владение различными техниками анимации, правила съемки и монтажа, звуковое оформление мультфильма);
- Знания о профессиональных анимационных терминах (монтаж, тайминг, раскадровка, фон, персонаж, сценарий и т.д.);

- Знания о назначении различных материалов для создания фона, персонажа анимационного фильма;
- Представление о различных видах декоративного творчества в анимации (рисунок, оживающий фон, куклы-марионетки и другие);
- Представление об основных этапах создания анимационного фильма;
- Знания об основах перекладной, рисованной мультипликации;
- Представление о возможности компьютерных программ, применяемых для съёмки перекладной мультипликации;
- Знание мировой литературы, мультипликации и кино, способность к их анализу.
- Формирование первоначальных представлений о профессиях анимационной сферы.

Метапредметные:
- Развитие самостоятельности при создании творческой работы;
- Развитие умения проводить анализ и корректировку выполненной работы;
- Развитие образного мышления;
- Развитие умения зрительского восприятия творческой работы;
- Способность оценивать творческую работу с эстетической точки зрения.

Формы представления результатов:
- участие в конкурсах анимационного творчества различного уровня;
- презентация анимационных творческих работ.

2. Учебный план

Учебный план первого года обучения

№ п/п	Название раздела, темы	Количество часов			Формы аттестации/ контроля
		Всего	Теория	Практика	
1.	Вводное занятие «Мир анимации»	2	1	1	Опрос
2.	Основы перекладной анимация	10	3	7	Опрос
3.	Тайминг	2	1	1	Опрос
4.	Создание анимационных персонажей, фонов и декораций	22	10	12	Практическое задание
5.	Съемка перекладного анимационного фильма	24	10	14	Практическое задание
6.	Монтаж перекладного анимационного фильма	12	4	8	Практическое задание
7.	Основы объемной анимация	14	4	10	Опрос
8.	Создание анимационных персонажей, фонов и декораций	22	8	14	Тест
9.	Съемка объёмного анимационного фильма	24	4	20	Практическое задание
10.	Монтаж объемного анимационного фильма	12	4	8	Творческая работа
	Итого часов	**144**	**49**	**95**	

Учебный план второго года обучения

№ п/п	Название раздела, темы	Количество часов			Формы аттестации/ контроля
		Всего	Теория	Прак тика	
1.	Вводное занятие «Волшебство мультипликации»	2	2	-	Опрос
2.	Основы компьютерной графики	20	6	14	Практическое задание
3	Создание анимационной	24	8	16	Практическое

	графики				задание
4.	Монтаж	10	4	6	Практическое задание
5.	Создание и наложение звука в монтажной программе	8	2	6	Практическое задание
6.	Создание сюжета в анимационной программе	28	10	18	Практическое задание
7.	Создание анимационного ролика	22	4	18	Практическое задание
8.	Монтаж коротких анимационных сюжетов	16	4	12	Практическое задание
9.	Звуковая дорожка и вывод сюжета	14	4	10	Творческая работа
	Итого часов	**144**	**44**	**100**	

3. Оценочные и методические материалы

Система контроля освоения содержания программы включает в себя:

- ***вводный контроль*** проводится на первом занятии в форме опроса для диагностики начальных знаний учащихся об анимации.
- ***текущий контроль*** проводится в ходе подведения итогов по каждой теме программы в форме опроса/теста, практического задания.
- ***промежуточная аттестация*** проводится по результатам прохождения нескольких тем программы и по результатам освоения программы за год или за весь период обучения. Аттестация проводится в форме практического задания/ знания, умения и навыки в соответствии с программными требованиями, путем создания итогового анимационного сюжета. Критериями оценки являются наличие знаний по содержанию программы, умение выполнять задание с использование полученных знаний и навыков; творческая самостоятельность при создании анимационного сюжета, правильное использование инструментов компьютерных программ, эстетический вид готового сюжета.

Формы фиксации результатов: промежуточная аттестация проводится согласно графику (декабрь, май), результаты заносятся в ведомость промежуточной аттестации.

Оценка метапредметных результатов осуществляется в течение учебного года через педагогическое наблюдение за выполнением творческих заданий и презентаций творческих проектов (выпуск анимационных сюжетов).

При применении дистанционных образовательных технологий текущий контроль и промежуточная аттестация учащихся могут осуществляться также в дистанционном формате (онлайн/оффлайн – демонстрация практических навыков, ответы на тестирования/задания).

Методические материалы

Используемые методы, методики и технологии

Личностно-ориентированная технология позволяет создать условия для полноценного развития у обучающихся таких индивидуальных функций, как способность к выбору и самоопределению, формирование образа «Я», ответственность и другое. Создается возможность для саморазвития, поиск эффективных путей решения проблем, развития творческого и критического мышления. Данная технология позволяет каждому обучающемуся проявить свою индивидуальность и уникальный характер.

Игровая технология позволяет развивать личность обучающегося, его интеллект, волю, воображение и общительность, происходит расширение общей осведомлённости об окружающем мире, в том числе о мире профессий, но самое главное игровая деятельность порождает стремление к самореализации, самовыражению. В игре на занятиях обучающиеся начинают отражать содержание деятельности представителей самых разных профессий сферы анимации и мультипликации.

ИКТ технология - подготовка и передача информации обучаемому, средством осуществления которых является компьютер. Информационные технологии развивают идеи программированного обучения, открывают совершенно новые, еще не исследованные технологические варианты обучения, связанные с уникальными возможностями современных компьютеров и телекоммуникаций. Применение данной технологии на занятиях анимационным творчеством позволяет достичь формирование умений работать с информацией, развитие коммуникативных способностей, позволяет сформировать личность «информационного общества». ИКТ-технология предоставляет обучающемуся возможность для усвоения такого объема образовательного материала, сколько он может усвоить.

Применение *технологии дистанционного обучения* и поддержка обучающихся оказывают существенное влияние на успех в образовательной деятельности и адекватное самоопределение. Свобода выбора способа получения знаний и способов предъявления результатов своей деятельности значительно расширяют возможности обучающихся в выборе собственной образовательной траектории. Более того, дистанционные формы работы необходимы на занятиях в качестве инструментов мотивации обучающихся и развития индивидуально-личностных интересов, в том числе с точки зрения раннего самоопределения.

Во время проведения занятий по программе «Я - мультипликатор» чаще всего применяются следующие методы обучения:

- объяснительно-иллюстративный метод обучения: изложение материала с демонстрацией иллюстраций/сюжетов по основам мультипликации и анимации;
- метод проблемного изложения (поиск решения проблемных ситуаций);
- практический метод обучения: творческие и практические работы.

Дидактические средства:
Презентация «Мир анимации»;
Презентация «История прикладной анимации», наглядный материал «Перекладные анимационные заготовки»;
Наглядный материал «Листы для раскадровки», иллюстрации;
Демонстрационно-иллюстративный материал «Работа над сценарием»;
Технологическая последовательность съемки и монтажа анимационного фильма;
Наглядный материал «Объемные анимационные заготовки»;
Наглядный материал «Рисованные анимационные заготовки», мультфильм как образец мировой мультипликации;
Презентация «Компьютерная графика»;
Презентация «Этапы создания анимационной графики», презентация «Профессия – художник-мультипликатор в 2D анимации, 3D анимации»;
Презентация «Профессия – видеомонтажер»;
Презентация «Профессии – фоли-артист, актер дубляжа»;
Презентация «Профессия – сценарист».

Методическое обеспечение дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы
«Я - мультипликатор»
1-го года обучения

№ п/п	Тема программы	Форма занятия и технология их организации	Методы и приемы, технологии	Дидактический материал	Педагогический инструментарий оценки и формы подведения итогов	Техническое оснащение, в том числе информационные ресурсы
1.	Вводное занятие «Мир анимации»	Беседа, Фронатальная	Объяснительно-иллюстративный метод, игровая технология	Презентация «Мир анимации»	Опрос «Анимация»	Интерактивная сенсорная панель; магнитная настенная доска; персональный компьютер педагога; персональные компьютеры учащихся; операционная система Windows 7 и старше
2.	Основы перекладной анимация	Беседа, комбинированное занятие, фронтальная	Объяснительно-иллюстративный метод, личностно-ориентированная	Презентация «История перекладной анимации»; наглядный	Опрос «Перекладная анимация»	Интерактивная сенсорная панель; магнитная настенная

			технология	материал «Перекладные анимационные заготовки»		доска; персональный компьютер педагога; персональные компьютеры учащихся; операционная система Windows 7 и старше WEB –Камера
3.	Тайминг	Беседа Фронтальная	Объяснительно-иллюстративный метод, практический метод обучения, ИКТ технология	Наглядный материал «Листы для раскадровки»; иллюстрации; задание творческого характера	Опрос «Создание визуального ряда»	Интерактивная сенсорная панель; магнитная настенная доска; персональный компьютер педагога; персональные компьютеры учащихся; операционная система Windows 7 и старше; WEB –Камера

4.	Создание анимационных персонажей, фонов и декораций	Комбинированное занятие, индивидуальная, групповая	Объяснительно-иллюстративный метод, практический метод обучения, личностно-ориентированная технология, ИКТ технология, игровая технология, технологии дистанционного обучения	Демонстрационно – иллюстративный «Работа над сценарием»; практическое задание творческого характера	Практическое задание «Персонаж»	Интерактивная сенсорная панель; магнитная настенная доска; персональный компьютер педагога; персональные компьютеры учащихся; операционная система Windows 7 и старше WEB –Камера
5.	Съемка перекладного анимационного фильма	Комбинированное занятие, Практическое занятие, индивидуальная, групповая	Объяснительно-иллюстративный метод, практический метод обучения, метод проблемного изложения, личностно-ориентированная технология, ИКТ технология, игровая	Технологическая последовательность съемки и монтажа анимационного фильма	Практическое задание «Съемка перекладного анимационного сюжета»	Персональный компьютер педагога; персональные компьютеры учащихся; операционная система Windows 7 и старше; WEB –Камера; светокопировальные столы

			технология			
6.	Монтаж перекладного анимационного фильма	Комбинированное занятие, Практическое занятие, индивидуальная, групповая	Объяснительно-иллюстративный метод, практический метод обучения, метод проблемного изложения, личностно-ориентированная технология, ИКТ технология	Технологическая последовательность съемки и монтажа анимационного фильма	Практическое задание «Основы монтажа»	Персональный компьютер педагога; персональные компьютеры учащихся; операционная система Windows 7 и старше
7.	Основы объемной анимация	Комбинированное занятие, Практическое занятие, фронтальная, групповая	Объяснительно-иллюстративный метод, практический метод обучения, личностно-ориентированная технология, ИКТ технология	Наглядный материал «Объемные анимационные заготовки»	Опрос «Объемная анимация»	Персональный компьютер педагога; персональные компьютеры учащихся; операционная система Windows 7 и старше; WEB –Камера; светокопировальные столы
8.	Создание анимационных персонажей, фонов и	Комбинированное занятие, Практическое занятие,	Объяснительно-иллюстративный метод, практический	Демонстрационно – иллюстративный «Работа над сценарием»	Тест «Этапы проработки персонажа и декорациий»	Персональный компьютер педагога; персональные

	декораций	индивидуальная, групповая	метод обучения, игровая технология, технологии дистанционного обучения			компьютеры учащихся; операционная система Windows 7 и старше; WEB –Камера; светокопировальные столы
9.	Съемка объемного анимационного фильма	Комбинированное занятие, Практическое занятие, индивидуальная, групповая	Объяснительно-иллюстративный метод, практический метод обучения, личностно-ориентированная технология, ИКТ технология, игровая технология	Технологическая последовательность съемки и монтажа анимационного фильма	Практическое задание «Съемка объемного анимационного сюжета»	Персональный компьютер педагога; персональные компьютеры учащихся; операционная система Windows 7 и старше; WEB –Камера; светокопировальные столы
10.	Монтаж объемного анимационного фильма	Комбинированное занятие, Практическое занятие, индивидуальная, групповая	Объяснительно-иллюстративный метод, практический метод обучения, метод проблемного изложения,	Технологическая последовательность съемки и монтажа анимационного фильма	Творческая работа «Монтаж сюжета»	Персональный компьютер педагога; персональные компьютеры учащихся; операционная система

			личностно-ориентированная технология, ИКТ технология			Windows 7 и старше

Методическое обеспечение 2-го года обучения

№ п/п	Тема программы	Форма занятия и технология их организации	Методы и приемы, технологии	Дидактический материал	Педагогический инструментарий оценки и формы подведения итогов	Техническое оснащение, в том числе информационные ресурсы
1.	Вводное занятие «Волшебство мультипликации»	Беседа, Фронатальная	Объяснительно-иллюстративный метод, игровая технология	Наглядный материал «Рисованные анимационные заготовки»; мультфильм как образец мировой мультипликации	Опрос «Рисованная анимация»	Интерактивная сенсорная панель; магнитная настенная доска; персональный компьютер педагога; персональные компьютеры учащихся; операционная система Windows 7 и старше
2.	Основы компьютерной графики	Беседа, комбинированное занятие,	Объяснительно-иллюстративный метод,	Презентация «Компьютерная графика»	Практическое задание «Основные	Интерактивная сенсорная панель;

		фронтальная	личностно-ориентированная технология		инструменты»	магнитная настенная доска; персональный компьютер педагога; персональные компьютеры учащихся; операционная система Windows 7 и старше
3.	Создание анимационной графики	Беседа Фронтальная	Объяснительно-иллюстративный метод, практический метод обучения, ИКТ технология	Презентация «Этапы создания анимационной графики», Презентация «Профессия - художник-мультипликатор в 2D анимации, 3D анимации»	Практическое задание «Анимационная графика»	Интерактивная сенсорная панель; магнитная настенная доска; персональный компьютер педагога; персональные компьютеры учащихся; операционная система Windows 7 и старше
4.	Монтаж	Комбинированное занятие, индивидуальная, групповая	Объяснительно-иллюстративный метод, практический метод обучения,	Технологическая последовательность съемки и монтажа анимационного фильма,	Практическое задание «Этапы монтажа»	Интерактивная сенсорная панель; магнитная настенная доска;

			личностно-ориентированная технология, ИКТ технология, игровая технология, технологии дистанционного обучения	Презентация «Профессия – видеомонтажер»		персональный компьютер педагога; персональные компьютеры учащихся; операционная система Windows 7 и старше
5.	Создание и наложение звука в монтажной программе	Комбинированное занятие, Практическое занятие, индивидуальная, групповая	Объяснительно-иллюстративный метод, практический метод обучения, метод проблемного изложения, личностно-ориентированная технология, ИКТ технология, игровая технология	Технологическая последовательность съемки и монтажа анимационного фильма; презентация «Профессии – фоли-артист, актер дубляжа»	Практическое задание «Наложение звука»	Персональный компьютер педагога; персональные компьютеры учащихся; операционная система Windows 7 и старше
6.	Создание сюжета в анимационной программе	Комбинированное занятие, Практическое занятие, индивидуальная, групповая	Объяснительно-иллюстративный метод, практический метод обучения, метод проблемного	Технологическая последовательность съемки и монтажа анимационного фильма; презентация «Профессия –	Практическое задание «Основной сюжет»	Персональный компьютер педагога; персональные компьютеры учащихся; операционная

			изложения, личностно-ориентированная технология, ИКТ технология	сценарист»		система Windows 7 и старше; WEB –Камера
7.	Создание анимационного ролика	Комбинированное занятие, Практическое занятие, фронтальная, групповая	Объяснительно-иллюстративный метод, практический метод обучения, личностно-ориентированная технология, ИКТ технология	Технологическая последовательность съемки и монтажа анимационного фильма	Практическое задание «Анимационный ролик»	Персональный компьютер педагога; персональные компьютеры учащихся; операционная система Windows 7 и старше; WEB –Камера
8.	Монтаж коротких анимационных сюжетов	Комбинированное занятие, Практическое занятие, индивидуальная, групповая	Объяснительно-иллюстративный метод, практический метод обучения, игровая технология, технологии дистанционного обучения	Технологическая последовательность съемки и монтажа анимационного фильма	Практическое задание «Монтаж ролика»	Персональный компьютер педагога; персональные компьютеры учащихся; операционная система Windows 7 и старше
9.	Звуковая дорожка и вывод сюжета	Комбинированное занятие, Практическое занятие, индивидуальная,	Объяснительно-иллюстративный метод, практический метод обучения,	Технологическая последовательность съемки и монтажа анимационного фильма	Творческая работа «Вывод сюжета»	Персональный компьютер педагога; персональные компьютеры

		групповая	личностно-ориентированная технология, ИКТ технология, игровая технология			учащихся; операционная система Windows 7 и старше

4. Информационные источники

Список литературы для обучающихся

1. Асенин С. Тайны рисованного киномира - М. 2004
2. Городкова Т.В., Нагибина М.И. Мягкие игрушки - мультяшки и зверюшки - Ярославль, «Академия рисования» - 2003
3. Горохова О.Б. Рисуем мультики - С-Пб., 2001
4. Гришина Г.Н. Любимые детские игры - М. 2007
5. Каранович А. Мои друзья куклы - М., 2001
6. Крижановский Б. Мастерство мультипликации - Киев, 2003
7. Лубашова Н.И. Экранные виды искусства - Краснодар, 2001
8. Сербина Е. Развивающие игры для детей - М. 2005

Список литературы для педагога

1. Асенин С.Ю. Мудрость вымысла. М.: Педагогика, 2001
2. Асенин С.Ю. Тайны рисованного киномира - М.: 2004
3. Горохова О.Б. Рисуем мультики. С-Пб.: , 2001
4. Гришина Г.Н. Любимые детские игры - М.: Феникс, 2007
5. Захарова Е.А. Интегрированная программа экранных искусств для 1-VIII кл. гуманитарных школ, гимназий, лицеев. М.: Издательский дом «Вильнюс», 2001.
6. Кодолов С.М. Система контроля и оценки результатов деятельности участников образовательного процесса. Журнал Дополнительное образование № 8, 2005
7. Котельников М. В. Место кино в духовных запросах школьников - сб.: Юный зритель. Приблемы социологии кино. М.: Педагогика, 2003
8. Красный Ю.Е., Кудрюкова Л.И. Мультфильм руками детей - Днепропетровск 2001
9. Крижановский Б. Мастерство мультипликации. Киев: 2003
10. Лубашова Н.И. Экранные виды виды искусства Краснодар, 2007

11. Сербина Е.Б. Развивающие игры для детей. М.: Арлит, 2005
12. Степанова Г.В. Творческое воспитание школьников - М. 2006

Интернет-источники

1. Большой фестиваль мультфильмов (multfest.ru) - https://www.multfest.ru
2. Журнал «Сеанс» - https://seance.ru
3. Блог «Animatics.ru» - https://animatics.ru/blog/
4. Онлайн-театральная библиотека - http://biblioteka.teatr-obraz.ru/

Подписано цифровой подписью: Самсонова Н.Е.
DN: cn=Самсонова Н.Е., o=ГБУДО ДТДиМ Колпинского района СПб, ou=администрация, email=dtdmklp@obr.gov.spb.ru, c=RU
Дата: 2021.09.08 12:01:36 +03'00'