

МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ И НАУКИ РЕСПУБЛИКИ МАРИЙ ЭЛ
ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ РЕСПУБЛИКИ МАРИЙ ЭЛ
«ДВОРЕЦ ТВОРЧЕСТВА ДЕТЕЙ И МОЛОДЕЖИ»

РЕКОМЕНДОВАНО
Научно-методическим советом
ГБОУ ДО РМЭ «ДТДиМ»
Протокол №3
от «14» июля 2023 г.

УТВЕРЖДАЮ
Директор ГБОУ ДО РМЭ «ДТДиМ»
Н.А. Деревянко
Приказ №49
от «17» июля 2023 г.



**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА
«АРТ – СТУДИЯ КИНО И АНИМАЦИИ»**

ID программы: 146
Направленность программы: *техническая*
Категория и возраст обучающихся: 11 – 17 лет
Срок освоения программы: 3 года
Объем часов: 576

Разработчик программы:
Каримова Елена Анатольевна,
педагог дополнительного образования
ГБОУ ДО РМЭ «ДТДиМ»

город Йошкар-Ола
2023 год

Раздел 1. Комплекс основных характеристик программы

1.1. Общая характеристика программы

Пояснительная записка

Современное общество невозможно представить без информационно-коммуникативных технологий. С появлением нового технического оснащения открываются новые возможности для гармоничного развития подрастающего поколения. Благодаря новым компьютерным технологиям и большому выбору цифровых видеокамер, фотоаппаратов, мобильных телефонов, искусство кино и мультипликации стало доступным для широких масс. Именно доступность стала фактором, способствующим всё возрастающему интересу к визуальному творчеству, в том числе кино, видео, компьютерной графике и анимации.

Характерной чертой нашего времени становится ориентация на развитие креативности подрастающего поколения. Занятия видеотворчеством способствуют художественно-творческому развитию детей и подростков на разных этапах их развития.

Программа «Арт-студия кино и анимации» помогает обучающимся определиться в выборе будущей профессии. В современном производстве мультфильмов насчитывается около пятидесяти профессий, требующих комплексных знаний и навыков в различных областях науки и искусства. Приобретая навык работы в мультимедийной среде, ребенок получает не только интересное и современное хобби, что немаловажно, но и возможность для самореализации и самоопределения в самостоятельной взрослой жизни.

Программа имеет **техническую направленность** и призвана удовлетворить потребность ребенка в самостоятельном творчестве, дать возможность самостоятельно создавать произведения искусства с помощью компьютерных технологий. Творческая деятельность в рамках программы предполагает создание мультфильмов в разных техниках анимации.

Создание фильма – это совместная работа, которая приводит к выстраиванию межличностных взаимоотношений, как между детьми, так и с педагогом. Обучающиеся познают секреты производства рисованных, пластилиновых, кукольных мультфильмов, а также узнают о том, как придумываются и оживают любимые персонажи, кто наделяет их голосом и характером.

На занятиях по программе «Арт-студия кино и анимации» ребята смогут попробовать себя в качестве сценариста, режиссёра, художника. Под руководством педагога дети придумывают сюжеты сказок, рисуют и оживляют персонажей с помощью анимационных программ. Обучающиеся будут вовлечены в творческие проекты, в ходе которых научатся изобретать,

понимать и осваивать новое, быть открытыми и способными выразить собственные мысли, уметь принимать решения и помогать друг другу, формулировать интересы и осознавать возможности.

Актуальность программы заключается в том, что мультипликация предоставляет большие возможности для развития творческих способностей, гармоничного сочетания теоретических и практических занятий, результатом которого является реальный продукт самостоятельного творчества детей. Актуальность программы обусловлена общественной потребностью в творчески активных и технически грамотных обучающихся, в развитии интереса детей к современной технике, в воспитании информационной культуры подрастающего поколения.

Отличительная особенность программы. Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Арт-студия кино и анимации» дает возможность каждому ребенку попробовать свои силы в разных видах технического творчества в рамках одного объединения, выбрать приоритетное направление и максимально реализовать себя в нем. Программа построена с учётом эмоциональной отзывчивости обучающихся, любознательности и способности овладевать определёнными теоретическими знаниями в области мультипликации, практическими навыками в области изобразительного, декоративно-прикладного, фото и видео искусства, 2D и 3D моделирования и работы на компьютере в программах «Adobe Photoshop», «Synfig Studio», «Pinnacle Studio», «Sony Vegas Pro» «Blender», «CorelDRAW» и др.

Педагогическая целесообразность программы заключается в применении методики ознакомления детей с историей возникновения и развития кино, телевидения и анимации, возможности их обучения информационно-компьютерным технологиям. Обучение по данной программе поможет обучающимся адаптироваться в мире технологий визуального творчества от замысла до создания анимационных и тематических видео- и кинофильмов и проявить себя через участие в индивидуальных и коллективных проектах.

Новизна. Занятия по программе являются интегрированными и сочетают изучение информационно-компьютерных технологий, создание аналоговых творческих объектов, изготовленных из различных доступных материалов, изготовление декораций и персонажей для анимационных фильмов с помощью современных технологий. При реализации программы широко используются игровые технологии, технологии проектного обучения.

Преимущество данной дополнительной общеобразовательной программы в сравнении с ранее созданными программами технической направленности заключается в том, что обучающиеся не только выполняют практические задания, создают творческие работы, но и в процессе обучения осваивают работу с необходимым оборудованием, учатся ориентироваться в

компьютерных программах, работать с фотоаппаратом и видеокамерой, 3D принтером и лазерным станком.

Адресат программы: Дополнительная общеразвивающая программа «Арт-студия кино и анимации» ориентирована на детей 11-17 лет.

В группы 1-го года обучения принимаются обучающиеся 11-13 лет. Дети этого возраста имеют высокий уровень активности, эмоциональны, имеют повышенную работоспособность, но быстро утомляются, предпочитают подвижные игровые формы деятельности.

В группах 2-го года обучения занимаются обучающиеся 14-15-летнего возраста. Дети этого возраста активны, энергичны, настойчивы, настроение переменчиво, хорошо развито воображение, они чувствительны к обидам, критике, некоторые объединяются в группы по интересам, стремятся быть первыми, но боятся поражения, обращают внимание на мнение группы.

Группы 3-го года обучения рассчитаны на обучающихся 15-17 лет. Они активны, энергичны, настроение переменчиво, иногда скрытны, находятся в поиске себя, более ответственны, чем обучающиеся младшего возраста, проявляют лидерские качества, способны воспринимать учебный материал, отбирая для себя наиболее ценную информацию.

Наполняемость учебных групп: 8-10 обучающихся. Группы формируются преимущественно по возрасту и первоначальным знаниям и навыкам в области видеотворчества. Уровень готовности обучающихся к освоению общеобразовательной программы определяется по результатам анкетирования.

В объединении «Арт-студия кино и анимации» могут быть сформированы разновозрастные группы. Обучение в разновозрастных группах позволяет актуализировать ранее изученный материал для старших обучающихся, организовать опережающее обучение младших. Взаимодействие детей разного возраста рассматривается как фактор осуществления преемственности, способ освоения, передачи опыта и информации от поколения к поколению, конкретный образец поведения, с одной стороны, и подражание этому поведению, с другой. При этом совершенствуются навыки познавательной, информационно-коммуникативной и рефлексивной деятельности, формируются современные ключевые компетенции (умения приобретать знания из различных источников, умения планировать, координировать индивидуальную самостоятельную работу и совместную деятельность в группе, применять знания в быту; умения и навыки общения, изложения своих мыслей и др.), что определяет качество современного образования.

Реализация программы основана на следующих принципах:

Принцип целостности – достижение единства и взаимосвязи всех компонентов педагогического процесса;

принцип доступности – программа разработана таким образом, чтобы обучающиеся не испытывали интеллектуальных, моральных и физических нагрузок, а материал был для них понятен и доступен;

принцип последовательности – предполагает логическое построение материала, где каждое последующее занятие является логическим продолжением предыдущего;

принцип наглядности – использование на занятиях разнообразного наглядного материала;

принцип природосообразности – педагогический процесс строится согласно возрастным и индивидуальным особенностям обучающихся;

принцип ориентации на достижение успеха – необходимо создавать условия для поддержания у детей веры в собственные силы и возможность достижения успеха.

Срок освоения программы: 3 года

Форма обучения: очная (групповая, коллективная и индивидуальная)

Уровень программы: базовый.

Дополнительная общеразвивающая программа «Арт-студия кино и анимации» предполагает реализацию параллельных процессов освоения содержания на разных уровнях его углубленности, доступности и степени сложности, исходя из диагностики и стартовых возможностей обучающихся. Модульный принцип позволяет педагогу конструировать и реализовывать многовариантные образовательные траектории.

Тот или иной уровень сложности образовательной программы является относительно самостоятельной частью дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы, которая может быть освоена обучающимися отдельно от всей образовательной программы. В этом случае оказание образовательной услуги направлено на освоение не всей образовательной программы целиком, а ее конкретной самостоятельной части.

Режим занятий. Обучение по программе проводится в группах 1-го года обучения 2 раза в неделю по 2 учебных часа. В группах 2-го и 3-го годов обучения 3 раза в неделю по 2 учебных часа. Согласно санитарным нормам программой предусмотрен перерыв через каждые 40 минут для сквозного проветривания помещения: 10 минут.

1.2. Цель и задачи программы

Цель программы: развитие личностного творческого потенциала обучающихся через воспитание интереса к техническому творчеству посредством анимационной и мультипликационной деятельности.

Для достижения данной цели решаются следующие **задачи:**

Модуль «Арт-мастерская»:

1. Дать общие понятия о фотографии, кино, мультфильме, видеосъемке, видеоролике.
2. Сформировать навыки работы с фотоаппаратом, видеокамерой, программным обеспечением.
3. Познакомить обучающихся с основными видами анимации, аналоговой и компьютерной анимацией.
4. Способствовать формированию умений и навыков работы с различными материалами.
5. Закреплять приобретённые умения и навыки, показать широту их применения.
6. Приобщать к основам творческого самовыражения средствами фотографии, съемки, компьютерной графики, 2D и 3D моделирования, формируя способность передавать в своем творчестве красоту окружающего мира.
7. Формировать здоровую социальную среду коллектива студии, основанную на принципе сотрудничества, сотворчества, дружбы и взаимной поддержки, коллективного творчества.
8. Создать условия для раскрытия таланта каждого обучающегося через многообразные формы творческой деятельности.

Модуль «Цифровая лаборатория»:

1. Обучить приемам работы в различных компьютерных программах, формировать представления о роли и значении информационных технологий и компьютерной техники в развитии современного общества.
2. Развивать технические способности обучающихся.
3. Формировать эмоционально-ценностное отношение к себе и своему труду, способствовать воспитанию характера и самодисциплины, активной жизненной позиции детей средствами технического творчества, используя воспитательные возможности детского коллектива.
4. Воспитывать творческую, самостоятельную, способную к техническому творчеству личность.
5. По этому модулю обучаются дети, имеющие представление о работе на персональном компьютере и желающие получить более глубокое и полное представление о компьютерном обеспечении, получить навык работы в компьютерных программах.

1.3. Объем программы. Общее количество учебных часов, предусмотренных программой: **576 часов.**

1 год обучения – 144 часов;

2 год обучения – 216 часов;

3 год обучения – 216 часов.

1.4. Содержание программы

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Арт-студия кино и анимации» разработана самостоятельно, модифицирована, носит вариативный характер и может корректироваться в части содержания занятий, формы их проведения с учётом имеющейся материальной базы, интересов и уровня подготовки обучающихся.

Программа состоит из двух модулей:

Модуль «**Арт-мастерская**» – создание мультфильмов в разных техниках анимации.

Модуль «**Цифровая лаборатория**», направленный на изучение программного обеспечения.

Применяя модульный принцип обучения, весь учебный материал разбит на отдельные разделы, так называемые модули. Это обособленные и логически завершённые части, из которых комплектуется разработанная модульная программа. Модуль выделяется логическим путем и имеет четко обозначенные начало и окончание.

1.5. Планируемые результаты

В результате освоения программы обучающиеся должны *знать*:

- историю развития мировой и отечественной фотографии, кинематографа и анимации;
 - способы создания героев, декораций, сценариев мультфильмов;
 - технологию, этапы и методы создания мультипликационного фильма;
 - физические свойства света;
 - устройство и принципы работы фотоаппарата;
 - последовательность действий при включении видеокамеры;
 - устройство видеокамеры (оптическая система, видоискатель, стабилизатор, источник питания, входы и выходы камеры, ручные регулировки, трансфокатор);
 - основные понятия структуры фильма, их последовательность;
 - правила развития сюжета;
 - основные правила композиции кадра, линии и точки естественного внимания, освещенность, цветовое решение, планы размещения человека на экране (крупный, средний, половинный, детальный, общий, дальний);
 - способы фото-, видеосъёмки и монтажа сюжетов разных жанров;
 - основные технические термины;
 - технику безопасности при работе со средствами ИКТ;
- иметь представление:**
- о специфике работы в области киноискусства, ее видах, профессиях современного кино- и анимационной индустрии.

уметь:

- пользоваться разными видами анимации и умело сочетать их для реализации творческого замысла;
- создавать героев, декорации, сценарии мультфильмов;
- грамотно обращаться с фототехникой;
- вести фото- и видеосъёмку, а именно: правильно выбирать точку съёмки, грамотно строить композицию кадра, настраивать и правильно использовать освещение, правильно использовать планы, правильно использовать возможности съёмочной техники, создавать и редактировать графические изображения;
- выполнять типовые действия с объектами и документами в среде Photoshop, пользоваться основными инструментами программы, создавать изображения и фотоколлажи, ретушировать фотографии;
- монтировать видеофильмы, а именно: импортировать файлы видеофильма, редактировать и группировать клипы, монтировать звуковую дорожку видеофильма, создавать титры, экспортировать видеофайлы;
- пользоваться программами 2D и 3D моделирования для создания собственных концепт моделей.

Личностные результаты:

- мотивация к обучению, готовность и способность к саморазвитию на основе изученного материала;
- усвоение социальных норм и правил поведения в группе;
- умение нести ответственность за результат своего труда;
- развитие навыков самоконтроля и самонаблюдения;
- развитие навыков самоанализа;
- формирование и укрепление нравственных ориентиров.

Метапредметные результаты:

- знание основных вех истории кинематографа и телевидения;
- умение разбираться в жанрах и направлениях кинематографа и анимации;
- умение творчески осмысливать действительность;
- развитие навыков зрительной (визуальной) культуры восприятия экранных произведений;
- повышение уровня развития общей культуры и поведенческой этики;
- профессиональное самоопределение обучающегося.

Раздел 2. Комплекс организационно-педагогических условий

2.1. Учебный план

дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «Арт-студия кино и анимации»

1-й год обучения	2-й год обучения	3-й год обучения
Вводное занятие. Инструктаж по технике безопасности, пожарной безопасности. Правила поведения в кабинете.	Вводное занятие. Инструктаж по технике безопасности, пожарной безопасности. Правила поведения в кабинете.	Вводное занятие. Инструктаж по технике безопасности, пожарной безопасности. Правила поведения в кабинете.
МОДУЛЬ «АРТ-МАСТЕРСКАЯ»		
Раздел 1 «Анимация»		
Анимация как искусство. История возникновения.	Анимация как искусство. История отечественной анимации.	Анимация как искусство. Мастера современной анимации.
Современные профессии в производстве мультфильмов. Художник-мультипликатор, режиссер анимационного кино, мультипликатор (аниматор), художник-бутафор, звукорежиссёр.	Современные профессии в производстве мультфильмов. Композер, моделлер, рендер-артист, сторибордист, текстурный художник, художник лицевой анимации, художник по фонам. Структура фильма.	Современные профессии в производстве мультфильмов. Концепт-аниматор, моушн-дизайнер, специалист по эффектам, 3D-риггер, AR-аниматор, science-аниматор, VR-аниматор, специалист по шейдингу, сонграйтер.
Виды анимации. Перекладная анимация. Кукольная анимация. Пластилиновая анимация.	Виды анимации. Рисованная анимация. Кукольная анимация. 2D анимация.	Виды анимации. 2D, 3D анимация.
Раздел 2 «Объёмная прикладная анимация»		
Декорации для кукольной анимации. Элементы природного ландшафта.	Декорации для кукольной анимации. Элементы городской среды.	Декорации для кукольной анимации. Элементы интерьера. 3D модели.
Подвижная кукла для анимации. Перекладная кукла.	Подвижная кукла для анимации. Концепт дизайн персонажа. 2D модель.	Подвижная кукла для анимации. Концепт дизайн персонажа. 3D модель.

Раздел 3 «Компьютерная графика»		
2D персонаж в программе «Adobe Photoshop».	2D персонаж в программе «Adobe Photoshop».	3D персонаж в программе «Blender».
Программы для создания мультфильмов «Adobe Photoshop», «Synfig Studio».	Программы для создания мультфильмов «Synfig Studio», «CorelDRAW».	Программы для создания мультфильмов «Adobe After Effects», «Blender».
МОДУЛЬ «ЦИФРОВАЯ ЛАБОРАТОРИЯ»		
Раздел 4 «Фотография»		
История фотографии. История возникновения.	История фотографии. Мастера отечественной фотографии.	История фотографии. Мастера современной фотографии.
Устройство фотоаппарата	Цифровая фото аппаратура	Современная цифровая фото аппаратура
Жанры фотографии. Приёмы фотосъёмки. Предметная фотография.	Репортажная фотография.	Художественная фотография.
Программы для обработки цифровой фотографии.	Фотодизайн.	Профессия «фотограф» и «фотодизайнер».
Программы для создания мультфильмов «Adobe Photoshop».	Программы для создания мультфильмов «Adobe Photoshop».	Программы для создания мультфильмов «Adobe Photoshop».
Раздел 5 «Кино»		
История кинематографа. История возникновения.	История кинематографа. Мастера отечественного кино.	История кинематографа. Мастера мирового кино.
Устройство кинокамеры.	Настройки видеокамеры.	Структура фильма.
Приёмы видеосъёмки.	Художественные приёмы видеосъёмки.	Профессия «оператор».
Световое оборудование.	Свет в кино.	Профессия «режиссёр».
Звуковое оборудование.	Музыка в кино.	Профессия «звукорежиссёр».
Раздел 6 «Видео монтаж»		
Основы видео монтажа. Видео редакторы для монтажа. Видео редактор «Sony Vegas Pro».	Видео редактор «DaVinci Resolve»	Видео эффекты в программе «Adobe After Effects»
144 часов	216 часов	216 часов

2.1. Учебный план 1-го года обучения

№	Наименование раздела, темы	Количество часов			Форма контроля
		Всего	Теория	Практика	
1.	Вводное занятие. Инструктаж по технике безопасности, пожарной безопасности. Правила поведения в кабинете.	2	2		Опрос
2.	Раздел 1. «Анимация». Анимация как искусство. Современные профессии в производстве мультфильмов. Виды анимации.	10	10		Тестирование
3.	Раздел 2. «Объёмная прикладная анимация». Декорации для кукольной анимации. Подвижная кукла для анимации.	22		22	Выставка
4.	Раздел 3. «Компьютерная графика». 2D персонаж в программе «Adobe Photoshop». Программы для создания мультфильмов «Adobe Photoshop», «Synfig Studio».	22	4	18	Разработка 2D модели в движении
5.	Раздел 4. «Фотография». История фотографии. Устройство фотоаппарата. Жанры фотографии. Программы для обработки цифровой фотографии. Программы для создания мультфильмов «Adobe Photoshop».	18	6	12	Фотоколлаж
6.	Раздел 5. «Кино». История кинематографа. Устройство кинокамеры. Приёмы видеосъёмки. Световое оборудование. Звуковое оборудование.	30	10	20	Тестирование
7.	Раздел 6. «Видео монтаж» Основы видео монтажа. Видео редакторы для монтажа. Видео редактор «Sony Vegas Pro».	40	8	32	Видеоклип
ИТОГО		144	40	104	

2.2. Календарный учебный график (приложение 1)

2.3. Рабочая программа

Вводное занятие. Правила по технике безопасности, пожарной безопасности. Правила поведения в учебном кабинете. Основы работы на компьютере. Планируемые результаты обучения по программе. Тестирование.

Раздел 1 «Анимация». Анимация как искусство. История возникновения анимации. Теоретические основы мультипликации. Принципы анимации. Основные способы создания анимации: покадровая, рисованная анимация. Примеры программ для создания анимации. Современные профессии в производстве мультфильмов: художник-мультипликатор. режиссер анимационного кино, мультипликатор (аниматор), художник-бутафор, звукорежиссёр. Виды анимации: перекладная, кукольная, пластилиновая.

Раздел 2. «Объёмная прикладная анимация». Декорации для кукольной анимации. Различные способы изготовления. Разнообразие элементов природного ландшафта. Подвижная кукла для анимации. Принципы изготовления подвижной куклы. Перекладная кукла.

Практика: Изготовление декораций к мультфильму. Выставка готовых работ.

Раздел 3. «Компьютерная графика». Программы для создания мультфильмов «Adobe Photoshop», «Synfig Studio». Интерфейс программы. Инструменты среды. Палитра инструментов. Палитра цветов. Открытие, сохранение файла. Назначение инструментов. 2D персонаж в программе «Adobe Photoshop».

Практика: Создание GIF анимации. Различные способы «оживления» персонажа.

Раздел 4. «Фотография». История фотографии. Устройство фотоаппарата. Жанры фотографии. Приёмы фотосъёмки. Предметная фотография. Понятия режимов съёмки. Композиции. Базовые приемы композиции. Технические особенности фотоаппарата, его функции и возможности. Программы для обработки цифровой фотографии. Программа для создания мультфильмов «Adobe Photoshop».

Практика: Предметная фотография. Обработка цифровой фотографии.

Раздел 5. «Кино». История возникновения кинематографа. Первый публичный киносеанс. Эстетическая ограниченность принципа «движущейся фотографии». Драматургия фильма, основные этапы создания видеофильма (задумка, сценарий, план съёмки), основы операторского мастерства,

видеосъемки, монтажа, озвучивания. Три составляющие видеофильма: техническое совершенство, художественная выразительность, ясность содержания. Выразительные средства видео. Примеры использования выразительных средств видео. Основные понятия: эпизоды, сцены, кадры. Структура фильма: завязка, экспозиция, кульминация, развязка. Правила развития сюжета. Понятие и виды конфликта. Приемы видеосъемки. Правила съемки интерьера, пейзажа, портрета, натюрморта. Съемка движущейся камерой. Окружение и линии. Цветовое решение композиции. Световое оборудование. Освещенность. Отображение пространства. Размещение человека на экране. Звуковое оборудование.

Практика: Съемка статичной и движущейся камерой.

Раздел 6. «Видео монтаж». Основы видео монтажа. Видео редакторы для монтажа. Знакомство с программой «Sony Vegas Pro». Панель инструментов. Монтаж видео. Переходы. Видеоэффекты. Статические изображения. Наложённая дорожка. Титры. Монтаж звука. Вывод фильма.

Практика: Монтаж видео. Монтаж звука. Вывод фильма.

2.1. Учебный план 2-го года обучения

№	Наименование раздела, темы	Количество часов			Форма контроля
		Всего	Теория	Практика	
1.	Вводное занятие. Инструктаж по технике безопасности, пожарной безопасности. Правила поведения в кабинете.	2	2		Опрос
2.	Раздел 1. «Анимация». История отечественной анимации. Современные профессии в производстве мультфильмов. Структура фильма.	32	32		Тестирование
3.	Раздел 2. «Объёмная прикладная анимация». Декорации для кукольной анимации. Элементы городской среды. Концепт дизайн персонажа. 2D модель.	40	4	36	Выставка декораций для мультфильма
4.	Раздел 3. «Компьютерная графика». 2D персонаж в программе «Adobe Photoshop».	50	8	42	Создание мультфильма

	Программы для создания мультфильмов «CorelDRAW», «Synfig Studio».				
5.	Раздел 4. «Фотография». Мастера отечественной фотографии. Цифровая фотоаппаратура. Репортажная фотография. Фотодизайн в «Adobe Photoshop».	32	10	22	Макет фотокниги
6.	Раздел 5. «Кино». Мастера отечественного кино. Настройки видеокамеры. Художественные приёмы видеосъёмки. Свет в кино. Музыка в кино.	32	10	22	Тестирование
7.	Раздел 6. «Видео монтаж» Видео редактор «DaVinciResolve».	28	2	26	Создание видеофильма
	ИТОГО	216	68	148	

2.2. Календарный учебный график (приложение 2)

2.3. Рабочая программа

Вводное занятие. Правила по технике безопасности, пожарной безопасности. Правила поведения в кабинете. Основы работы на компьютере. Планируемые результаты обучения по программе. Тестирование.

Раздел 1. «Анимация». История возникновения отечественной анимации и её виды. Теоретические основы структуры фильма. Основные способы создания анимации: покадровая, рисованная анимация. Примеры программ для создания анимации. Современные профессии в производстве мультфильмов: композер, моделлер, рендер-артист, сторибордист, текстурный художник, художник лицевой анимации, художник по фонам.

Раздел 2. «Объёмная прикладная анимация». Различные способы изготовления декораций для кукольной анимации. Разнообразие элементов городского ландшафта. Принципы изготовления подвижной куклы для анимации.

Практика: Изготовление декораций к мультфильму. Выставка готовых работ.

Раздел 3. «Компьютерная графика». Программы для создания мультфильмов «Adobe Photoshop», «Synfig Studio», «CorelDRAW». Интерфейс программы. Инструменты среды. Палитра инструментов. Палитра цветов. Открытие, сохранение файла. Назначение инструментов. Создание покадровой анимации. 2D персонаж.

Практика: Работа в программах «Adobe Photoshop», «Synfig Studio», «CorelDRAW».

Раздел 4. «Фотография». Мастера отечественной фотографии. Цифровая фотоаппаратура. Настройки фотокамеры. Портрет. Выбор модели съемки. Постановка портрета. Съемка. Изучение и анализ работ мастеров живописи и фотографии. Фотографирование людей и животных на улице. Пейзаж. Фотографирование в парке, съемка архитектурных памятников, современной архитектуры. Репортажная фотография. Основные правила и требования к репортажной съемке. Съемка спортивных мероприятий. Съемка торжественных мероприятий. Особенности репортажной съемки. Фотодизайн в программе «Adobe Photoshop». Многообразия фильтров в Photoshop. Плагины. Приемы тоновой и цветовой коррекции изображения. Выравнивание уровней. Сканирование старой фотографии и перевод в цифровой формат. Ретушь, восстановление старых фотографий. Редактирование черно-белой и цветной фотографии.

Практика: Анализ выполненных снимков, обсуждение дефектов и способов устранения. Работа над макетом фотокниги в программе «Adobe Photoshop» с применением многообразия фильтров в Photoshop.

Раздел 5. «Кино». История развития отечественного кинематографа. Мастера отечественного кино. Три составляющие видеофильма: техническое совершенство, художественная выразительность, ясность содержания. Выразительные средства видео. Примеры использования выразительных средств видео. Настройки видеокамеры. Художественные приемы видеосъемки. Свет и цвет в кино. Музыка в кино. Хроника, документальное кино. Изобразительная композиция, деталь, ракурсная съемка. Ракурс. Киноязык.

Практика: Выполнение съемки.

Раздел 6. «Видео монтаж». Основы видео монтажа. Знакомство с видео редактором «DaVinci Resolve». Панель инструментов. Монтаж видео. Переходы. Видеоэффекты. Статические изображения. Наложенная дорожка. Титры. Монтаж звука. Вывод фильма.

Практика: Монтаж видео. Монтаж звука. Вывод фильма.

2.1. Учебный план 3-го года обучения

№	Наименование раздела, темы	Количество часов			Форма контроля
		Всего	Теория	Практика	
1.	Вводное занятие. Инструктаж по технике безопасности, пожарной безопасности. Правила поведения в кабинете.	2	2		Опрос
2.	Раздел 1. «Анимация». Мастера современной анимации. Современные профессии в производстве мультфильмов и 3D анимации. Виды анимации.	26	26		Тестирование
3.	Раздел 2. «Объёмная прикладная анимация». Декорации для кукольной анимации. Элементы интерьера. 3D модели. Концепт дизайн персонажа. 3D модель Подвижная кукла для анимации. 3D модель	40	4	36	Декорации для мультфильма
4.	Раздел 3. «Компьютерная графика». Программы для создания мультфильмов «Adobe After Effects», «Blender».	40	6	34	Разработка 2D 3D модели в движении
5.	Раздел 4. «Фотография». Мастера современной фотографии. Современная цифровая фотоаппаратура. Художественная фотография. Профессия «фотограф» и «фотодизайнер». «Adobe Photoshop».	32	10	22	Фотопроект
6.	Раздел 5. «Кино». Мастера мирового кино. Структура фильма. Профессия «оператор». Профессия «режиссёр». Профессия «звукорежиссёр».	32	20	12	Тестирование
7.	Раздел 6. «Видео монтаж». Видео эффекты в программе «Adobe After Effects».	44	4	40	Проект в «Adobe After Effects»
	ИТОГО	216	72	144	

2.2. Календарный учебный график (приложение 3)

2.3. Рабочая программа

Вводное занятие. Правила по технике безопасности, пожарной безопасности. Правила поведения в кабинете. Основы работы на компьютере. Планируемые результаты обучения по программе. Тестирование.

Раздел 1. «Анимация». Мастера современной анимации и её виды. Современные профессии в производстве мультфильмов и 3D анимации: концепт-аниматор, моушн-дизайнер, специалист по эффектам, 3D-риггер, AR-аниматор, science-аниматор, VR-аниматор, специалист по шейдингу, сонграйтер. Озвучание анимационного кино. Мастера озвучания, киноголоса.

Раздел 2. «Объёмная прикладная анимация». Способы изготовления декораций для кукольной анимации. Разнообразие элементов интерьера. Принципы изготовления подвижной куклы для анимации. Декорации для кукольной анимации. Элементы интерьера. 3D модели. Концепт дизайн персонажа. Подвижная кукла для анимации – 3D модель

Практика: Изготовление декораций к мультфильму. Выставка готовых работ.

Раздел 3. «Компьютерная графика». Программы для создания мультфильмов «Adobe After Effects», «Blender». Интерфейс программы. Инструменты среды. Палитра инструментов. Палитра цветов. Открытие, сохранение файла. Назначение инструментов. Создание покадровой анимации.

Практика: Работа в видеоредакторах «Adobe After Effects», «Blender».

Раздел 4. «Фотография». Мастера современной мировой художественной фотографии. Просмотр и анализ фотографий. Современная цифровая фотоаппаратура. Художественная фотография. Профессии «фотограф» и «фотодизайнер». Фотодизайн: работа над фотопроектом в программе «Adobe Photoshop». Многообразие фильтров в Photoshop. Плагины. Приложения для обработки изображений.

Практика: Фотодизайн: работа над фотопроектом в программе «Adobe Photoshop» с применением многообразия фильтров в Photoshop.

Раздел 5. «Кино». Мастера современного мирового кинематографа. Визуальный ряд, кадр, монтаж, синтез искусств. художественный образ. Короткометражный фильм, полнометражный фильм. Обзор наиболее заметных явлений в развитии искусства кино. Связь с освоением новых технических возможностей. Взаимодействие телевизионных форматов и кинематографа. Драматургия телесериала. Профессии «оператор», «режиссёр», «звукорежиссёр». Структура фильма.

Практика: Выполнение съемки.

Раздел 6. «Видео монтаж». Основы видео монтажа. Возможности программы «Adobe After Effects». Интерфейс и базовые настройки программы. Панель инструментов. Работа над проектом.

Практика: Разработка проекта в программе «Adobe After Effects».

2.4. Условия реализации программы

Реализация программы предполагает следующее **материально-техническое обеспечение:**

I. Мастерская обучения.

Кабинет – 1.

Рабочее место педагога – 1.

Рабочие места обучающихся – 10.

II. Технические средства обучения.

Компьютер – 10 шт.

Операционная система: Windows не ранее 7 версии.

Компьютерные программы: «Adobe Photoshop», «Synfig Studio», «Sony Vegas Pro», «DaVinci Resolve», «CorelDRAW», «Adobe After Effects», «Blender».

Видеокамера + штатив – 1 шт.

Фотоаппарат + штатив – 1 шт.

Наушники с микрофоном – 10 шт.

Сканер – 1 шт.

Карта памяти – 4 шт.

Телевизор – 1 шт.

Прожектор – 2 шт.

Доска магнитная для фломастеров – 1 шт.

Постоянный доступ в сеть Интернет.

III. Инструменты и материалы.

Пластелин, маркеры, ручки, карандаши, бумага А3, А4, цветная бумага, цветной картон, ножницы.

IV. Наглядные пособия.

Методические пособия, видеоуроки, иллюстрации, фотографии, видеофильмы, мультфильмы, кинофильмы.

Кадровое обеспечение: педагог дополнительного образования в соответствии с профилем программы.

Помещение кабинета должно хорошо проветриваться, отвечать требованиям санитарных норм и нормам техники безопасности. В кабинете должно быть обеспечено информационное взаимодействие между обучающимися, программно-аппаратными, техническими средствами для хранения и обработки информации, а также взаимодействие между педагогом и обучающимся, необходимое для осуществления образовательного процесса.

2.5. Формы, порядок текущего контроля и промежуточной аттестации

Для оценки результативности учебных занятий применяются входной, текущий, промежуточный и итоговый виды контроля.

Входной контроль осуществляется на первом году обучения в начале учебного года. Цель – определить исходный уровень знаний и умений обучающихся, определить формы и методы работы на занятиях. Формы оценки – анкетирование, тестирование.

Текущий контроль происходит после изучения основных тем по программе. В практической деятельности результативность оценивается качеством выполнения практических, самостоятельных и творческих работ. Анализируются положительные и отрицательные стороны работы, корректируются недостатки. Контроль теоретических знаний осуществляется с помощью заданий педагога (тесты, индивидуальные задания), взаимоконтроля, самоконтроля и др. Проведение текущего контроля активизирует, стимулирует работу обучающихся, позволяет более полно проявлять полученные знания и умения.

Промежуточный контроль осуществляется два раза в год – в конце I полугодия учебного года и в конце учебного года. Формы оценки: тестирование, участие в конкурсах, выставках, проектной деятельности.

Итоговый контроль осуществляется в конце обучения. Формы оценки: презентация и защита творческой, проектной работы, фильма, портфолио выполненных индивидуально или в соавторстве с другими обучающимися.

2.6. Оценочные материалы (приложения 5-11)

Для педагогического мониторинга развития обучающихся предлагается метод структурированного наблюдения за поведением детей в процессе практической деятельности на занятиях и его оценивание по определенным параметрам. Мониторинг проводится системно: в начале и в конце учебного года.

После завершения каждого раздела программы проводится мониторинг результативности освоения предметной составляющей. В систему мониторинга входит:

- анализ продуктов творческой деятельности обучающихся, позволяющий определить степень освоения каждого этапа создания работы, выявить проблемные моменты;
- анализ лексикона обучающегося на предмет использования специальных терминов во время общения с педагогом и другими детьми;
- опрос обучающихся на предмет удовлетворённости собственным продуктом творчества.

На основании мониторинга появляется возможность определить у детей, впервые пришедших в объединение, уровень сформированности базовых знаний и умений, необходимых для обучения, который позволяет определить ближайшие зоны развития обучающихся, а также скорректировать образовательный процесс (приложение 1).

2.7. Методические материалы

Образовательная деятельность по дополнительной общеразвивающей программе «Арт-студия кино и анимации» осуществляется через организацию различных видов деятельности или их интеграцию с использованием разнообразных форм и методов работы, выбор которых педагог осуществляет самостоятельно в зависимости от контингента обучающихся, уровня усвоения программы и решения конкретных образовательных задач.

При реализации программы используются следующие методы организации занятия:

словесные – сообщение обучающей информации при помощи слова с использованием логических, организационных и технических приемов (рассказ, беседа, лекция, работа с печатными источниками);

наглядные – обучающие получают учебную информацию при помощи различных средств наглядности: демонстрация опыта, демонстрация натуральных объектов, демонстрация наглядных пособий (предметов, схем, таблиц, и т.д.), демонстрация мультфильмов, кинофильмов, телепередач;

практические – получение информации на основании практических действий, выполненных педагогом или обучающимся в процессе постановки различных практических работ.

аналитические – наблюдение, сравнение, анкетирование, опрос, самоанализ.

Также используются методы, в основе которых лежит уровень деятельности детей:

Проблемный метод (проблемное изложение) – раскрытие в изучаемом учебном материале различных проблем и показ способов их решения.

Частично-поисковый или эвристический метод – постепенная подготовка обучающихся к самостоятельной постановке и решению проблем.

Исследовательский метод – овладение обучающимися методами научного познания, формирование и развитие навыков проектной и исследовательской деятельности по решению новых для них проблем.

Формы организации образовательной деятельности

На занятиях используются фронтальная, групповая, индивидуальная формы организации учебного процесса.

Формы организации учебного занятия

Реализация программы предполагает использование следующих форм проведения занятий: лекции, беседы, презентации, занятия-игры, творческие мастерские, практические занятия.

Реализуемые и используемые педагогические технологии:

Личностно-ориентированные технологии:

исследовательская технология (проблемно поисковая) – обучение детей «через открытие»;

технология имитационного моделирования (игровая) – моделирование жизненно важных затруднений обучающихся в образовательном пространстве и поиск путей их решения;

психологическая (самоопределенческая) технология, благодаря которой происходит самоопределение обучающегося в той, или иной образовательной деятельности,

деятельностная технология, когда ребенок способен проектировать свою деятельность и быть её субъектом;

рефлексивная – осознание обучающимся своей деятельности: как и каким образом получен результат, какие возникли затруднения, как он их преодолевал и что при этом чувствовал.

Технология сотрудничества:

метод обучения в команде (группе) – самостоятельная работа каждого члена группы находится в постоянном взаимодействии с другими членами этой же группы при работе над определенной темой, вопросом, проблемой, подлежащими изучению. Задача каждого обучающегося состоит не только в том, чтобы сделать что-то вместе, но и в том, чтобы познать что-то вместе, чтобы каждый овладел знаниями, и чтобы вся команда (группа) знала, чего достиг каждый обучающийся.

Метод проектов:

творческие проекты – создание таких работ не подразумевает детально проработанной структуры проекта, она намечается и развивается, подчиняясь логике и интересам участников проекта.

практико-ориентированные проекты – участникам намечается четко обозначенный результат деятельности, который должен быть достигнут по окончании выполнения той или иной творческой работы.

2.8. Иные компоненты

Воспитательная работа

Общая характеристика программы воспитания

/пояснительная записка

Воспитание представляет собой многофакторный процесс, т. к. формирование личности происходит под влиянием не только семьи, но и образовательных учреждений, среды, средств массовой информации, социально-экономических условий жизни и др.

К тому же воспитание является долговременным и непрерывным процессом, результаты которого носят очень отсроченный и неоднозначный характер и зависят от сочетания многих факторов.

Дополнительное образование детей, как особая образовательная сфера, имеет собственные приоритетные направления и содержание воспитательной работы с обучающимися.

Современной парадигмой развития дополнительного образования является формирование и развитие творческих способностей обучающихся, выявление и поддерживание талантов, обеспечение их духовно-нравственного, патриотического, физкультурно-оздоровительного и трудового воспитания, а также оказание помощи в профориентации, социализации и адаптации обучающихся к жизни в современном обществе.

Все эти **направления**, так или иначе, предусматриваются в процессе реализации дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы.

Отличительной особенностью программы является то, что в основу образовательного процесса положены компетентностный подход, предполагающий формирование социальной, коммуникативной, познавательной компетентностей, и деятельностный подход в воспитании и развитии обучающегося средствами приобщения к участию в значимых проектах разного уровня, самостоятельному творческому поиску до осознания своей причастности в решении важных дел.

Такой комплексно-целевой подход интенсифицирует развитие детей и подростков, формирует устойчивую мотивацию к познанию, активизирует их творческую деятельность, способствует успешной социализации.

В этом и заключается **актуальность** данной программы.

Кроме этого, в процессе реализации программы подросток имеет возможность свободного выбора для импровизации, что укрепляет его веру в собственные силы.

Основными формами организации образовательного процесса являются:

- беседы, дискуссии, круглые столы;
- творческие встречи с интересными людьми;
- самостоятельная работа (написание эссе, разработка проекта);
- организация семейных праздников, концертов;
- участие в праздниках, посвященных красным датам календаря;
- участие в конкурсах;
- экскурсии, посещение театров, музеев и т.д.

Особенности организации образовательного процесса.

Учитывая широкий аспект поставленных задач, настоящая программа может быть реализована в формате сетевого взаимодействия.

Сетевыми партнерами в реализации программы могут стать театры, библиотеки, музеи, дворцы культуры, общеобразовательные школы, учреждения дополнительного образования, и т.п.

Организация и проведения совместных праздников, выступлений, акций и т.д. будут способствовать ознакомлению детей с различными учреждениями, интересными людьми, помогут увидеть широкие возможности выбора занятий и будущей профессии для себя, а также - более тесному сотрудничеству учреждений по воспитанию и развитию детей.

Режим занятий. Воспитательная работа осуществляется в процессе реализации основной образовательной программы (занятия, репетиции, беседы и т.п.), а также согласно плану проведения запланированных мероприятий.

Рабочая программа

Цель: создание условий для самовыражения личности ребенка через различные виды деятельности, способствующих успешной социализации в современном обществе.

Задачи:

- воспитывать у обучающихся готовность к творческой деятельности,

трудолюбие, ответственность, аккуратность;

- развивать навыки культурного общения и культуры поведения;
- формировать у обучающихся систему нравственных ценностей, личностных качеств, необходимых для жизни;
- развивать воспитательный потенциал семьи;
- приобщать обучающихся к общечеловеческим нормам морали;
- приобщать обучающихся к традициям Дворца и изучению его истории;
- воспитывать любовь к своему Отечеству, малой Родине и национальным традициям;
- воспитывать эстетические потребности;
- развивать навыки сотрудничества, самоуважения и взаимоуважения;
- воспитывать внутренние потребности обучающегося в здоровом образе жизни;
- воспитывать ответственное отношение к природе и социокультурной среде обитания.

Содержание деятельности

Воспитывающая деятельность детского объединения дополнительного образования имеет две важные составляющие – индивидуальную работу с каждым обучающимся и формирование детского коллектива.

Организуя индивидуальный процесс, педагог дополнительного образования решает целый ряд педагогических задач:

- помогает ребенку адаптироваться в новом детском коллективе, занять в нем достойное место;
- выявляет и развивает потенциальные общие и специальные возможности и способности обучающегося;
- формирует в ребенке уверенность в своих силах, стремление к постоянному саморазвитию;
- способствует удовлетворению его потребности в самоутверждении и признании, создает каждому «ситуацию успеха»;
- развивает в ребенке психологическую уверенность перед публичными выступлениями и др.;
- формирует у учащегося адекватность в оценках и самооценке, стремление к получению профессионального анализа результатов своей работы;
- создает условия для развития творческих способностей учащегося.

Влиять на формирование и развитие детского коллектива в объединении дополнительного образования педагог может через:

а) создание доброжелательной и комфортной атмосферы, в которой каждый ребенок мог бы ощутить себя необходимым и значимым;

б) создание «ситуации успеха» для каждого обучающегося, чтобы научить самоутверждаться в среде сверстников социально адекватным способом;

в) использование различных форм массовой воспитательной работы, в которых каждый обучающийся мог бы приобрести социальный опыт, пробуя себя в разных социальных ролях;

г) создание в творческом объединении органов детского самоуправления, способных реально влиять на содержание его деятельности.

Календарный план воспитательной работы (приложение № 12)

Планируемые результаты

В процессе реализации настоящей программы подростки будут одновременно получать комплексные знания, развивать способности и совершенствовать навыки социального взаимодействия через занятия, общения, репетиции, сценическую деятельность, творческие встречи и т.д.

1. Ожидается положительная динамика сформированности социальных компетентностей обучающихся:

- умение выражать свое отношение к фактам и явлениям окружающей действительности;

- готовность и способность обучающихся к творческой деятельности, саморазвитию и самопознанию;

- сформированность навыков сотрудничества, самоуважения и взаимоуважения, культурного общения и культуры поведения.

2. Позитивные изменения в формировании:

- нравственных ценностей и личностных качеств, необходимых для жизни (трудолюбие, ответственность, аккуратность, моральные ценности);

- внутренних потребностей в здоровом образе жизни;

- любви к своему Отечеству, малой Родине и национальным традициям.

3. Активное участие обучающихся в традиционных праздниках и проектах Дворца, города и Республики с привлечением воспитательного потенциала семьи.

4. Достижение высоких результатов в конкурсной деятельности.

Способы отслеживания результатов

С целью отслеживания эффективности деятельности объединения по результатам воспитательной работы ведется мониторинг личностного

развития обучающихся. Основу мониторинга составляют количественные показатели, которые могут быть дополнены и качественной характеристикой работы по каждому направлению, а так же используются разработанные тесты и анкеты.

Отслеживается динамика участия обучающихся в мероприятиях разного уровня и достижения обучающихся по разным направлениям деятельности.

Проводится анализ реализации плана воспитательной работы.

2.9. Список литературы и электронных источников

Нормативно-правовая база:

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

Постановление Правительства Российской Федерации от 18 сентября 2020 г. № 1490 «О лицензировании образовательной деятельности» (вместе с «Положением о лицензировании образовательной деятельности»);

Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 9 ноября 2018 г. № 196 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;

Приказ Министерства науки и высшего образования Российской Федерации и Министерства просвещения Российской Федерации от 5 августа 2020 г. № 882/391 «Об организации и осуществлении образовательной деятельности при сетевой форме реализации образовательных программ»;

Приказ Министерства образования и науки Российской Федерации от 23 августа 2017 г. № 816 «Об утверждении Порядка применения организациями, осуществляющими образовательную деятельность, электронного обучения, дистанционных образовательных технологий при реализации образовательных программ»;

Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28 сентября 2020 г. № 28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи».

Основная литература:

1. Аркольди Э.М. Жизнь и сказки У.Диснея. – М.: «Искусство», 1968.
2. Асенин С. У.Дисней: тайны рисованного кино. – М.: «Искусство», 1995.
3. Бабиченко Д.Н. Искусство мультипликации. – М.: «Искусство», 1964.
4. Бондаренко С.В., Бондаренко М.Ю. 3ds Max 8. Библиотека пользователя (+CD). – СПб.: Питер, 2006.
5. Бурлаков М.В. 3D Max 2009 (+CD). – СПб.: БХВ-Петербург, 2009.
6. Вапин А. Фотография. 1000 рецептов. – М., 1989.
7. Волшебная глина. – Смоленск: Русич, 2001.
8. Иванов-Вано И. Советское мультипликационное кино. – М.: «Знание», 1962.
9. Журналистика в школе. 8-11 классы: программа, материалы к занятиям / авт.-сост. Н.А.Спирина. – Волгоград: Учитель, 2010.
10. Игры из пластилина. – Смоленск: Русич, 2000.
11. Коцюбинский А.О. Компьютер для детей и взрослых. – М.: НТ-Пресс, 2006.
12. Марков М. Энциклопедия 3D Studio Max 3 – СПб: Издательство «Питер», 2000.
13. Мильберн Кен, Крото Джон. Внутренний мир Flash 5 для дизайнеров. К: Диасофт. 2000.
14. Петрова Н. Разговор с Норштейном // Компьютерра. – 1996. – №1. – с. 11-12.
15. Проектно-исследовательская деятельность школьников с использованием ИКТ//Информационные технологии в образовании (ИТО-2003).
16. Розенцвейг Flash 8. Создание игр с помощью ActionScript. Пер. с англ. – М.: ДМК Пресс, 2006.
17. Сазонов А.П. Персонаж рисованных фильмов. – М.: ВГИК, 1959.
18. Сазонов А.П. Изобразительная композиция и режиссерская раскадровка рисованного фильма. – М., 1960.
19. Самоучитель 3D Studio Max 3.0. – СПб.: Санкт-Петербург, 2000.
20. Синецкий Д.Б. Видеокамеры и видеосъемка. – М., 1999.
21. Солодчук В.И. Создание анимационного фильма с помощью компьютера. (+CD). – М., 2002.
22. Халатов И.В. «Мы снимаем мультфильмы». – М.: «Молодая гвардия», 1989.
23. Справочник фотографа / А.Б.Меледин, Ю.И.Журба, В.Г.Анцев и др. – М.: Высш. шк., 1989.

Дополнительная литература:

1. Адриан Дэвис. Цифровая фотография. Практическое руководство для начинающих. – М.: Издательство «Ниола 21 век», 2005.
2. Белунцов В. Звук на компьютере. Трюки и эффекты. – СПб.: Питер, 2005.
3. Василевский Ю.А. Практическая энциклопедия по технике аудио- и видеозаписи. – М., 1996.
4. Вальтер Беньямин: Краткая история фотографии. – М.: Издательство: Ад Маргинем, 2015.
5. Гамалей В.А. Самоучитель по цифровому видео: как снять и смонтировать видеофильм на компьютере. – М., 2007.
6. Залогова Л.А. Компьютерная графика. Учебное пособие. – М.: БИНОМ, 2005.
7. Залогова Л.А. Практикум по компьютерной графике. – М.: БИНОМ, 2005.
8. Кирсанов Д. Веб-дизайн. – СПб: Символ-Плюс, 1999.
9. Оханян Т. Цифровой нелинейный монтаж. – М.: Мир, 2001.
10. Петров М.Н., Молочков В.П. Компьютерная графика. Учебник – СПб.: Питер, 2003.
11. Петров М.Н., Молочков В.П., Компьютерная графика. – СПб.: Питер, 2003.
12. Процман Фердинанд. Самые лучшие фотографии мира. – М.: Издательство: АСТ, 2010.
13. Уэйд Дж. Техника пейзажной фотографии. – М., 1994.

Интернет-источники:

1. <http://biblioteka.teatr-obraz.ru/node/7920>
2. <http://www.reclani.tele-kom.ru>
3. www.flasher.ru

Литература для обучающихся

1. Гамалей В.А. Самоучитель по цифровому видео: как снять и смонтировать видеофильм на компьютере. – М., 2007.
2. Залогова Л.А. Компьютерная графика. Учебное пособие. – М.: БИНОМ, 2005.
3. Залогова Л.А. Компьютерная графика. Элективный курс: Учебное пособие. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2005.
4. Залогова Л.А. Практикум по компьютерной графике. – М.: БИНОМ, 2005.
5. Фролов М.И. Учимся рисовать на компьютере. Самоучитель для детей и родителей. – М.: Лаборатория Базовых Знаний, 2002.

**Календарный учебный график
1-й год обучения**

№ п/п	Месяц	Число	Время проведения занятия	Форма занятия	Количество часов	Тема занятия	Место проведения	Форма контроля
1.	Сентябрь			Беседа, Инструктаж по ТБ	2	Вводное занятие. Инструктаж по ТБ и ПБ, правилами поведения в кабинете.	Кабинет 318	Обсуждение, входная диагностика (тестирование)
2.	Сентябрь			Лекция	2	Раздел 1. Анимация Анимация как искусство. История возникновения.	Кабинет 318	Устный опрос: обсуждение, обобщение знаний и умений
3.	Сентябрь			Практикум Арт-мастерская	2	Раздел 2. Объёмная прикладная анимация. Элементы природного ландшафта.	Кабинет 318	Практическая работа
4.	Сентябрь			Лекция	2	Раздел 1. Анимация Виды мультипликации.	Кабинет 318	Устный опрос: обсуждение, обобщение знаний и умений
5.	Сентябрь			Практикум Арт-мастерская	2	Раздел 2. Объёмная прикладная анимация. Технология Перекладная кукла	Кабинет 318	Практическая работа
6.	Сентябрь			Лекция	2	Раздел 3. Программы для создания мультфильмов «Adobe Photoshop»	Кабинет 318	Устный опрос: обсуждение, обобщение знаний и умений
7.	Сентябрь			Лекция	2	Раздел 1. Анимация Принципы анимации.	Кабинет 318	Устный опрос: обсуждение,

								обобщение знаний и умений
8.	Октябрь			Практикум Арт-мастерская	2	Раздел 2. Объёмная прикладная анимация.	Кабинет 318	Практическая работа
9.	Октябрь			Практикум	2	Раздел 3. Программы для создания мультфильмов «Adobe Photoshop»	Кабинет 318	Практическая работа
10.	Октябрь			Лекция	2	Раздел 1. Анимация Основные техники.	Кабинет 318	Устный опрос: обсуждение, обобщение знаний и умений
11.	Октябрь			Практикум Арт-мастерская	2	Раздел 2. Объёмная прикладная анимация.	Кабинет 318	Практическая работа
12.	Октябрь			Лекция	2	Раздел 5. Кино История кинематографа	Кабинет 318	Устный опрос: обсуждение, обобщение знаний и умений
13.	Октябрь			Лекция	2	Раздел 6. Видео монтаж Основы видео монтажа.	Кабинет 318	Устный опрос: обсуждение, обобщение знаний и умений
14.	Октябрь			Практикум	2	Раздел 6. Видео монтаж Основы видео монтажа.	Кабинет 318	Практическая работа
15.	Октябрь			Практикум Арт-мастерская	2	Раздел 2. Объёмная прикладная анимация	Кабинет 318	Практическая работа
16.	Октябрь			Практикум	2	Раздел 3. Программы для создания мультфильмов «Adobe Photoshop»	Кабинет 318	Практическая работа
17.	Ноябрь			Лекция	2	Раздел 1. Анимация Художник-мультипликатор.	Кабинет 318	Устный опрос: обсуждение, обобщение знаний и умений

18.	Ноябрь			Практикум	2	Раздел 6. Видео монтаж Основы видео монтажа.	Кабинет 318	Практическая работа
19.	Ноябрь			Практикум Арт-мастерская	2	Раздел 2. Объёмная прикладная анимация	Кабинет 318	Практическая работа
20.	Ноябрь			Лекция	2	Раздел 4. Фотография История фотографии	Кабинет 318	Устный опрос: обсуждение, обобщение знаний и умений
21.	Ноябрь			Практикум	2	Раздел 4. Фотография Обзор ретро фототехники	Кабинет 318	Практическая работа
22.	Ноябрь			Лекция	2	Раздел 5. Кино История кинематографа	Кабинет 318	Устный опрос: обсуждение, обобщение знаний и умений
23.	Ноябрь			Практикум	2	Раздел 5. Кино Устройство кинокамеры	Кабинет 318	Практическая работа Промежуточная диагностика
24.	Ноябрь			Практикум	2	Раздел 3. Программы для создания мультфильмов «Adobe Photoshop»	Кабинет 318	Практическая работа
25.	Декабрь			Лекция	2	Раздел 4. Фотография Устройство фотоаппарата	Кабинет 318	Устный опрос: обсуждение, обобщение знаний и умений
26.	Декабрь			Практикум	2	Раздел 4. Фотография Устройство фотоаппарата	Кабинет 318	Практическая работа
27.	Декабрь			Лекция	2	Раздел 5. Кино История кинематографа	Кабинет 318	Устный опрос: обсуждение, обобщение знаний и умений
28.	Декабрь			Практикум	2	Раздел 5. Кино Устройство кинокамеры	Кабинет 318	Практическая работа

29.	Декабрь			Практикум Арт-мастерская	2	Раздел 2. Объёмная прикладная анимация	Кабинет 318	Практическая работа
30.	Декабрь			Практикум	2	Раздел 6. Видео монтаж Основы видео монтажа.	Кабинет 318	Практическая работа
31.	Декабрь			Лекция	2	Раздел 3. Программы для создания мультфильмов «Synfig Studio»	Кабинет 318	Устный опрос: обсуждение, обобщение знаний и умений
32.	Декабрь			Лекция	2	Раздел 6. Видео монтаж Видео редакторы для монтажа.	Кабинет 318	Устный опрос: обсуждение, обобщение знаний и умений
33.	Январь			Практикум	2	Раздел 3. Программы для создания мультфильмов «Synfig Studio»	Кабинет 318	Практическая работа
34.	Январь			Лекция	2	Раздел 4. Фотография Жанры фотографии.	Кабинет 318	Устный опрос: обсуждение, обобщение знаний и умений
35.	Январь			Практикум	2	Раздел 4. Фотография Жанры фотографии.	Кабинет 318	Практическая работа
36.	Январь			Лекция	2	Раздел 5. Кино История кинематографа	Кабинет 318	Устный опрос: обсуждение, обобщение знаний и умений
37.	Январь			Практикум	2	Раздел 5. Кино Световое оборудование	Кабинет 318	Практическая работа
38.	Январь			Практикум	2	Раздел 3. Программы для создания мультфильмов «Synfig Studio»	Кабинет 318	Практическая работа
39.	Февраль			Практикум	2	Раздел 6. Видео монтаж Видео редакторы для монтажа.	Кабинет 318	Практическая работа

40.	Февраль			Практикум Арт-мастерская	2	Раздел 2. Объёмная прикладная анимация	Кабинет 318	Практическая работа
41.	Февраль			Лекция	2	Раздел 5. Кино История кинематографа	Кабинет 318	Устный опрос: обсуждение, обобщение знаний и умений
42.	Февраль			Практикум	2	Раздел 3. Программы для создания мультфильмов «Synfig Studio»	Кабинет 318	Практическая работа
43.	Февраль			Практикум	2	Раздел 5. Кино Звуковое оборудование	Кабинет 318	Практическая работа
44.	Февраль			Лекция	2	Раздел 4. Фотография Приёмы фотосъёмки. Предметная фотография.	Кабинет 318	Устный опрос: обсуждение, обобщение знаний и умений
45.	Февраль			Практикум	2	Раздел 4. Фотография Приёмы фотосъёмки. Предметная фотография.	Кабинет 318	Практическая работа
46.	Февраль			Практикум	2	Раздел 3. Программы для создания мультфильмов «Synfig Studio»	Кабинет 318	Практическая работа
47.	Март			Практикум Арт-мастерская	2	Раздел 2. Объёмная прикладная анимация	Кабинет 318	Практическая работа
48.	Март			Практикум		Раздел 4. Фотография Программы для обработки цифровой фотографии.	Кабинет 318	Практическая работа
49.	Март			Практикум	2	Раздел 5. Кино Приёмы видеосъёмки	Кабинет 318	Практическая работа
50.	Март			Лекция	2	Раздел 6. Видео монтаж Видео редактор «Sony Vegas Pro»	Кабинет 318	Устный опрос: обсуждение, обобщение знаний и умений
51.	Март			Практикум	2	Раздел 3. Программы для	Кабинет 318	Практическая

						создания мультфильмов «Adobe Photoshop»		работа
52.	Март			Практикум	2	Раздел 6. Видео монтаж Видео редактор «Sony Vegas Pro»	Кабинет 318	Практическая работа
53.	Март			Практикум Арт-мастерская	2	Раздел 2. Объёмная прикладная анимация	Кабинет 318	Практическая работа
54.	Март			Лекция	2	Раздел 6. Видео монтаж Видео редактор «Sony Vegas Pro»	Кабинет 318	Устный опрос: обсуждение, обобщение знаний и умений
55.	Март			Практикум	2	Раздел 6. Видео монтаж Видео редактор «Sony Vegas Pro»	Кабинет 318	Практическая работа
56.	Апрель			Практикум	2	Раздел 4. Фотография Программы для обработки цифровой фотографии.	Кабинет 318	Практическая работа
57.	Апрель			Практикум	2	Раздел 6. Видео монтаж Видео редактор «Sony Vegas Pro»	Кабинет 318	Практическая работа
58.	Апрель			Практикум	2	Раздел 5. Кино Приёмы видеосъёмки	Кабинет 318	Практическая работа
59.	Апрель			Практикум	2	Раздел 6. Видео монтаж Видео редактор «Sony Vegas Pro»	Кабинет 318	Практическая работа
60.	Апрель			Практикум	2	Раздел 5. Кино Приёмы видеосъёмки	Кабинет 318	Практическая работа
61.	Апрель			Практикум	2	Раздел 6. Видео монтаж Видео редактор «Sony Vegas Pro»	Кабинет 318	Практическая работа
62.	Апрель			Практикум	2	Раздел 5. Кино Съёмка видеоролика	Кабинет 318	Практическая работа

63.	Апрель			Практикум	2	Раздел 6. Видео монтаж Видео редактор «Sony Vegas Pro»	Кабинет 318	Практическая работа
64.	Апрель			Практикум	2	Раздел 5. Кино Съёмка видеоролика	Кабинет 318	Практическая работа
65.	Май			Практикум	2	Раздел 6. Видео монтаж Работа над фильмом	Кабинет 318	Практическая работа
66.	Май			Практикум	2	Раздел 5. Кино Съёмка видеоролика	Кабинет 318	Практическая работа
67.	Май			Практикум	2	Раздел 6. Видео монтаж Работа над фильмом	Кабинет 318	Практическая работа
68.	Май			Практикум	2	Раздел 6. Видео монтаж Работа над фильмом	Кабинет 318	Практическая работа
69.	Май			Практикум	2	Раздел 6. Видео монтаж Работа над фильмом	Кабинет 318	Практическая работа Итоговая диагностика
70.	Май			Практикум	2	Раздел 6. Видео монтаж Работа над фильмом	Кабинет 318	Практическая работа
71.	Май			Практикум	2	Раздел 6. Видео монтаж Работа над фильмом	Кабинет 318	Практическая работа
72.	Май			Практикум	2	Раздел 6. Видео монтаж Просмотр и анализ готовых фильмов	Кабинет 318	Обсуждение, обобщение знаний и умений.
	ИТОГО:				144			

**Календарный учебный график
2-й год обучения**

№ п/п	Месяц	Число	Время проведения занятия	Форма занятия	Количество часов	Тема занятия	Место проведения	Форма контроля
1. 1	Сентябрь			Беседа, Инструктаж по ТБ	2	Вводное занятие. Инструктаж по ТБ и ПБ, правилами поведения в кабинете.	Кабинет 318	Обсуждение, входная диагностика (тестирование)
2.	Сентябрь			Лекция	2	Раздел 1. Анимация История отечественной анимации.	Кабинет 318	Устный опрос: обсуждение, обобщение знаний и умений
3.	Сентябрь			Практикум Арт-мастерская	2	Раздел 2. Объёмная прикладная анимация. Декорации для кукольной анимации.	Кабинет 318	Практическая работа
4.	Сентябрь			Лекция	2	Раздел 3. Программы для создания мультфильмов «Adobe Photoshop»	Кабинет 318	Устный опрос: обсуждение, обобщение знаний и умений
5.	Сентябрь			Лекция	2	Раздел 1. Анимация История отечественной анимации.	Кабинет 318	Устный опрос: обсуждение, обобщение знаний и умений
6.	Сентябрь			Практикум	2	Раздел 3. Программы для создания мультфильмов «Adobe Photoshop» 2D персонаж в программе	Кабинет 318	Практическая работа

						«Adobe Photoshop»		
7.	Сентябрь			Практикум Арт-мастерская	2	Раздел 2. Объёмная прикладная анимация. Декорации для кукольной анимации.	Кабинет 318	Практическая работа
8.	Сентябрь			Лекция	2	Раздел 3. Программы для создания мультфильмов «Adobe Photoshop»	Кабинет 318	Устный опрос: обсуждение, обобщение знаний и умений
9.	Сентябрь			Практикум	2	Раздел 3. Программы для создания мультфильмов «Adobe Photoshop» 2D персонаж в программе «Adobe Photoshop»	Кабинет 318	Практическая работа
10.	Октябрь			Лекция	2	Раздел 1. Анимация Структура фильма	Кабинет 318	Устный опрос: обсуждение, обобщение знаний и умений
11.	Октябрь			Лекция Арт-мастерская	2	Раздел 2. Объёмная прикладная анимация	Кабинет 318	Практическая работа
12.	Октябрь			Практикум Арт-мастерская	2	Раздел 2. Объёмная прикладная анимация. Декорации для кукольной анимации.	Кабинет 318	Практическая работа
13.	Октябрь			Практикум	2	Раздел 3. Программы для создания мультфильмов «Adobe Photoshop» 2D персонаж в программе «Adobe Photoshop»	Кабинет 318	Практическая работа
14.	Октябрь			Лекция	2	Раздел 3. Программы для создания мультфильмов «Adobe Photoshop»	Кабинет 318	Устный опрос: обсуждение, обобщение знаний и умений

15.	Октябрь			Практикум	2	Раздел 3. Программы для создания мультфильмов «Adobe Photoshop» 2D персонаж в программе «Adobe Photoshop»	Кабинет 318	Практическая работа
16.	Октябрь			Лекция	2	Раздел 1. Анимация Структура фильма	Кабинет 318	Устный опрос: обсуждение, обобщение знаний и умений
17.	Октябрь			Практикум Арт-мастерская	2	Раздел 2. Объёмная прикладная анимация. Декорации для кукольной анимации.	Кабинет 318	Практическая работа
18.	Октябрь			Практикум	2	Раздел 3. Программы для создания мультфильмов «Adobe Photoshop» 2D персонаж в программе «Adobe Photoshop»	Кабинет 318	Практическая работа
19.	Октябрь			Практикум	2	Раздел 3. Программы для создания мультфильмов «Adobe Photoshop» 2D персонаж в программе «Adobe Photoshop»	Кабинет 318	Практическая работа
20.	Октябрь			Лекция	2	Раздел 5. Кино Мастера отечественного кино	Кабинет 318	Устный опрос: обсуждение, обобщение знаний и умений
21.	Октябрь			Лекция	2	Раздел 1. Анимация Современные профессии в производстве мультфильмов.	Кабинет 318	Устный опрос: обсуждение, обобщение знаний и умений
22.	Октябрь			Лекция	2	Раздел 6. Видео монтаж Монтаж Видео редакторе	Кабинет 318	Устный опрос: обсуждение,

						«DaVinci Resolve»		обобщение знаний и умений
23.	Ноябрь			Практикум	2	Раздел 6. Видео монтаж Основы видео монтажа.	Кабинет 318	Практическая работа
24.	Ноябрь			Лекция Арт-мастерская	2	Раздел 2. Объёмная прикладная анимация Декорации для кукольной анимации.	Кабинет 318	Практическая работа
25.	Ноябрь			Практикум Арт-мастерская	2	Раздел 2. Объёмная прикладная анимация Декорации для кукольной анимации.	Кабинет 318	Практическая работа
26.	Ноябрь			Лекция	2	Раздел 1. Анимация Современные профессии в производстве мультфильмов.	Кабинет 318	Устный опрос: обсуждение, обобщение знаний и умений
27.	Ноябрь			Практикум	2	Раздел 3. Программы для создания мультфильмов «Adobe Photoshop» 2D персонаж в программе «Adobe Photoshop»	Кабинет 318	Практическая работа
28.	Ноябрь			Практикум Арт-мастерская	2	Раздел 2. Объёмная прикладная анимация Декорации для кукольной анимации.	Кабинет 318	Практическая работа
29.	Ноябрь			Лекция	2	Раздел 1. Анимация Художник-мультипликатор.	Кабинет 318	Устный опрос: обсуждение, обобщение знаний и умений
30.	Ноябрь			Практикум	2	Раздел 6. Видео монтаж	Кабинет 318	Практическая работа
31.	Ноябрь			Практикум Арт-мастерская	2	Раздел 2. Объёмная прикладная анимация	Кабинет 318	Практическая работа

						Концепт дизайн персонажа. 2D модель		
32.	Ноябрь			Лекция	2	Раздел 4. Фотография История фотографии. Мастера отечественной фотографии.	Кабинет 318	Устный опрос: обсуждение, обобщение знаний и умений
33.	Ноябрь			Практикум	2	Раздел 4. Фотография Обзор ретро фототехники	Кабинет 318	Практическая работа
34.	Ноябрь			Лекция	2	Раздел 5. Кино Мастера отечественного кино	Кабинет 318	Устный опрос: обсуждение, обобщение знаний и умений
35.	Декабрь			Практикум	2	Раздел 5. Кино Устройство кинокамеры	Кабинет 318	Практическая работа Промежуточная диагностика
36.	Декабрь			Практикум	2	Раздел 5. Кино Устройство кинокамеры	Кабинет 318	Практическая работа Промежуточная диагностика
37.	Декабрь			Практикум	2	Раздел 3. Программы для создания мультфильмов «CorelDRAW»	Кабинет 318	Практическая работа
38.	Декабрь			Практикум	2	Раздел 3. Программы для создания мультфильмов «CorelDRAW»	Кабинет 318	Практическая работа
39.	Декабрь			Лекция	2	Раздел 1. Анимация Современные профессии в производстве мультфильмов.	Кабинет 318	Устный опрос: обсуждение, обобщение знаний и умений
40.	Декабрь			Лекция	2	Раздел 4. Фотография История фотографии. Мастера отечественной	Кабинет 318	Устный опрос: обсуждение, обобщение

						фотографии.		знаний и умений
41.	Декабрь			Практикум	2	Раздел 4. Фотография Устройство фотоаппарата	Кабинет 318	Практическая работа
42.	Декабрь			Практикум Арт-мастерская	2	Раздел 2. Объёмная прикладная анимация Концепт дизайн персонажа. 2D модель	Кабинет 318	Практическая работа
43.	Декабрь			Практикум Арт-мастерская	2	Раздел 2. Объёмная прикладная анимация Концепт дизайн персонажа. 2D модель	Кабинет 318	Практическая работа
44.	Декабрь			Лекция	2	Раздел 5. Кино Свет в кино	Кабинет 318	Устный опрос: обсуждение, обобщение знаний и умений
45.	Декабрь			Практикум Арт-мастерская	2	Раздел 2. Объёмная прикладная анимация Концепт дизайн персонажа. 2D модель	Кабинет 318	Практическая работа
46.	Декабрь			Практикум	2	Раздел 5. Кино Устройство кинокамеры	Кабинет 318	Практическая работа
47.	Декабрь			Практикум Арт-мастерская	2	Раздел 2. Объёмная прикладная анимация Концепт дизайн персонажа. 2D модель	Кабинет 318	Практическая работа
48.	Январь			Практикум	2	Раздел 6. Видео монтаж	Кабинет 318	Практическая работа
49.	Январь			Лекция	2	Раздел 3. Программы для создания мультфильмов «Synfig Studio»	Кабинет 318	Устный опрос: обсуждение, обобщение знаний и умений
50.	Январь			Лекция	2	Раздел 1. Анимация История отечественной	Кабинет 318	Устный опрос: обсуждение,

						анимации.		обобщение знаний и умений
51.	Январь			Практикум	2	Раздел 6. Видео монтаж	Кабинет 318	Практическая работа
52.	Январь			Лекция	2	Раздел 1. Анимация История отечественной анимации.	Кабинет 318	Устный опрос: обсуждение, обобщение знаний и умений
53.	Январь			Практикум	2	Раздел 3. Программы для создания мультфильмов «Synfig Studio»	Кабинет 318	Практическая работа
54.	Январь			Практикум Арт-мастерская	2	Раздел 2. Объёмная прикладная анимация Концепт дизайн персонажа. 2D модель	Кабинет 318	Практическая работа
55.	Январь			Лекция	2	Раздел 4. Фотография Цифровая фото аппаратура	Кабинет 318	Устный опрос: обсуждение, обобщение знаний и умений
56.	Январь			Практикум	2	Раздел 4. Фотография Жанры фотографии.	Кабинет 318	Практическая работа
57.	Февраль			Лекция	2	Раздел 5. Кино Свет в кино	Кабинет 318	Устный опрос: обсуждение, обобщение знаний и умений
58.	Февраль			Практикум	2	Раздел 5. Кино Световое оборудование	Кабинет 318	Практическая работа
59.	Февраль			Практикум	2	Раздел 3. Программы для создания мультфильмов «Synfig Studio»	Кабинет 318	Практическая работа
60.	Февраль			Лекция	2	Раздел 1. Анимация Структура фильма	Кабинет 318	Устный опрос: обсуждение, обобщение

								знаний и умений
61.	Февраль			Практикум	2	Раздел 3. Программы для создания мультфильмов «Synfig Studio»	Кабинет 318	Практическая работа
62.	Февраль			Практикум	2	Раздел 6. Видео монтаж	Кабинет 318	Практическая работа
63.	Февраль			Лекция	2	Раздел 1. Анимация Структура фильма	Кабинет 318	Устный опрос: обсуждение, обобщение знаний и умений
64.	Февраль			Практикум Арт-мастерская	2	Раздел 2. Объёмная прикладная анимация Подвижная кукла для анимации на каркасе.	Кабинет 318	Практическая работа
65.	Февраль			Лекция	2	Раздел 5. Кино Музыка в кино	Кабинет 318	Устный опрос: обсуждение, обобщение знаний и умений
66.	Февраль			Практикум	2	Раздел 3. Программы для создания мультфильмов «Synfig Studio»	Кабинет 318	Практическая работа
67.	Февраль			Практикум	2	Раздел 3. Программы для создания мультфильмов «CorelDRAW»	Кабинет 318	Практическая работа
68.	Февраль			Практикум	2	Раздел 5. Кино Звуковое оборудование	Кабинет 318	Практическая работа
69.	Март			Лекция	2	Раздел 4. Фотография Цифровая фото аппаратура	Кабинет 318	Устный опрос: обсуждение, обобщение знаний и умений
70.	Март			Практикум	2	Раздел 4. Фотография Приёмы фотосъёмки. Предметная фотография.	Кабинет 318	Практическая работа

71.	Март			Практикум	2	Раздел 3. Программы для создания мультфильмов «Adobe Photoshop»	Кабинет 318	Практическая работа
72.	Март			Практикум	2	Раздел 3. Программы для создания мультфильмов «Synfig Studio»	Кабинет 318	Практическая работа
73.	Март			Практикум Арт-мастерская	2	Раздел 2. Объёмная прикладная анимация Подвижная кукла для анимации на каркасе.	Кабинет 318	Практическая работа
74.	Март			Лекция	2	Раздел 1. Анимация Современные профессии в производстве мультфильмов.	Кабинет 318	Устный опрос: обсуждение, обобщение знаний и умений
75.	Март			Практикум	2	Раздел 4. Фотография Программы для обработки цифровой фотографии.	Кабинет 318	Практическая работа
76.	Март			Практикум	2	Раздел 3. Программы для создания мультфильмов «CorelDRAW»	Кабинет 318	Практическая работа
77.	Март			Практикум	2	Раздел 5. Кино Приёмы видеосъёмки	Кабинет 318	Практическая работа
78.	Март			Практикум	2	Раздел 3. Программы для создания мультфильмов «Adobe Photoshop»	Кабинет 318	Практическая работа
79.	Март			Практикум	2	Раздел 3. Программы для создания мультфильмов «Adobe Photoshop»	Кабинет 318	Практическая работа
80.	Март			Практикум	2	Раздел 6. Видео монтаж	Кабинет 318	Практическая работа
81.	Март			Практикум	2	Раздел 3. Программы для создания мультфильмов «Adobe Photoshop»	Кабинет 318	Практическая работа

82.	Март			Практикум Арт-мастерская	2	Раздел 2. Объёмная прикладная анимация Подвижная кукла для анимации на каркасе.	Кабинет 318	Практическая работа
83.	Апрель			Практикум	2	Раздел 6. Видео монтаж	Кабинет 318	Практическая работа
84.	Апрель			Практикум Арт-мастерская	2	Раздел 2. Объёмная прикладная анимация Подвижная кукла для анимации на каркасе.	Кабинет 318	Практическая работа
85.	Апрель			Практикум	2	Раздел 6. Видео монтаж	Кабинет 318	Практическая работа
86.	Апрель			Лекция	2	Раздел 1. Анимация Современные профессии в производстве мультфильмов.	Кабинет 318	Устный опрос: обсуждение, обобщение знаний и умений
87.	Апрель			Практикум	2	Раздел 6. Видео монтаж	Кабинет 318	Практическая работа
88.	Апрель			Лекция	2	Раздел 4. Фотография Репортажная фотография	Кабинет 318	Устный опрос: обсуждение, обобщение знаний и умений
89.	Апрель			Практикум	2	Раздел 4. Фотография Программы для обработки цифровой фотографии.	Кабинет 318	Практическая работа
90.	Апрель			Практикум Арт-мастерская	2	Раздел 2. Объёмная прикладная анимация Подвижная кукла для анимации на каркасе.	Кабинет 318	Практическая работа
91.	Апрель			Практикум	2	Раздел 6. Видео монтаж	Кабинет 318	Практическая работа
92.	Апрель			Практикум	2	Раздел 5. Кино Художественные приёмы	Кабинет 318	Практическая работа

						видеосъёмки		
93.	Апрель			Практикум	2	Раздел 6. Видео монтаж	Кабинет 318	Практическая работа
94.	Апрель			Практикум	2	Раздел 5. Кино Приёмы видеосъёмки	Кабинет 318	Практическая работа
95.	Апрель			Практикум Арт-мастерская	2	Раздел 2. Объёмная прикладная анимация Подвижная кукла для анимации на каркасе.	Кабинет 318	Практическая работа
96.	Май			Практикум	2	Раздел 4. Фотография Программы для обработки цифровой фотографии.	Кабинет 318	Практическая работа
97.	Май			Практикум	2	Раздел 5. Кино Съёмка видеоролика	Кабинет 318	Практическая работа
98.	Май			Практикум	2	Раздел 4. Фотография Программы для обработки цифровой фотографии.	Кабинет 318	Практическая работа
99.	Май			Практикум	2	Раздел 5. Кино Художественные приёмы видеосъёмки	Кабинет 318	Практическая работа
100.	Май			Лекция	2	Раздел 1. Анимация Современные профессии в производстве мультфильмов.	Кабинет 318	Устный опрос: обсуждение, обобщение знаний и умений
101.	Май			Практикум	2	Раздел 4. Фотография Фотодизайн в «Adobe Photoshop»	Кабинет 318	Практическая работа
102.	Май			Практикум	2	Раздел 4. Фотография Фотодизайн в «Adobe Photoshop»	Кабинет 318	Практическая работа
103.	Май			Практикум	2	Раздел 6. Видео монтаж	Кабинет 318	Практическая работа

104.	Май			Практикум	2	Раздел 4. Фотография Программы для обработки цифровой фотографии.	Кабинет 318	Практическая работа
105.	Май			Практикум	2	Раздел 4. Фотография Фотодизайн в «Adobe Photoshop»	Кабинет 318	Практическая работа
106.	Май			Практикум	2	Раздел 6. Видео монтаж	Кабинет 318	Практическая работа
107.	Май			Практикум	2	Раздел 4. Фотография Фотодизайн в «Adobe Photoshop» фотографии.	Кабинет 318	Практическая работа
108.	Май			Практикум	2	Раздел 6. Видео монтаж Просмотр и анализ готовых фильмов	Кабинет 318	Обсуждение, обобщение знаний и умений.
109.	ИТОГО:				216			

**Календарный учебный график
3-й год обучения**

№ п/п	Месяц	Число	Время проведения занятия	Форма занятия	Количество во часов	Тема занятия	Место проведения	Форма контроля
1.	Сентябрь			Беседа, Инструктаж по ТБ	2	Вводное занятие. Инструктаж по ТБ и ПБ, правилами поведения в кабинете.	Кабинет 318	Обсуждение, входная диагностика (тестирование)
2.	Сентябрь			Лекция	2	Раздел 1. Анимация Мастера современной анимации	Кабинет 318	Устный опрос: обсуждение, обобщение знаний и умений
3.	Сентябрь			Практикум Арт-мастерская	2	Раздел 2. Объёмная прикладная анимация. Элементы интерьера. 3D модели	Кабинет 318	Практическая работа
4.	Сентябрь			Лекция	2	Раздел 3. Программы для создания мультфильмов Adobe After Effects	Кабинет 318	Устный опрос: обсуждение, обобщение знаний и умений
5.	Сентябрь			Лекция	2	Раздел 1. Анимация Мастера современной анимации	Кабинет 318	Устный опрос: обсуждение, обобщение знаний и умений
6.	Сентябрь			Практикум	2	Раздел 3. Программы для создания мультфильмов «Adobe Photoshop» 2D персонаж в	Кабинет 318	Практическая работа

						программе Adobe After Effects		
7.	Сентябрь			Практикум Арт-мастерская	2	Раздел 2. Объёмная прикладная анимация. Концепт дизайн персонажа. 3D модель	Кабинет 318	Практическая работа
8.	Сентябрь			Лекция	2	Раздел 3. Программы для создания мультфильмов «Blender»	Кабинет 318	Устный опрос: обсуждение, обобщение знаний и умений
9.	Сентябрь			Практикум	2	Раздел 3. Программы для создания мультфильмов	Кабинет 318	Практическая работа
10.	Октябрь			Лекция	2	Раздел 1. Анимация Мастера современной анимации	Кабинет 318	Устный опрос: обсуждение, обобщение знаний и умений
11.	Октябрь			Лекция Арт-мастерская	2	Раздел 2. Объёмная прикладная анимация	Кабинет 318	Практическая работа
12.	Октябрь			Практикум Арт-мастерская	2	Раздел 2. Объёмная прикладная анимация. Элементы интерьера. 3D модели Концепт дизайн персонажа. 3D модель	Кабинет 318	Практическая работа
13.	Октябрь			Практикум	2	Раздел 3. Программы для создания мультфильмов	Кабинет 318	Практическая работа
14.	Октябрь			Лекция	2	Раздел 6. Видео монтаж Монтаж Видео редакторе	Кабинет 318	Устный опрос: обсуждение, обобщение знаний и умений
15.	Октябрь			Практикум	2	Раздел 3. Программы для создания мультфильмов	Кабинет 318	Практическая работа
16.	Октябрь			Лекция	2	Раздел 1. Анимация	Кабинет 318	Устный опрос:

						Мастера современной анимации		обсуждение, обобщение знаний и умений
17.	Октябрь			Практикум Арт-мастерская	2	Раздел 2. Объёмная прикладная анимация. Концепт дизайн персонажа. 3D модель	Кабинет 318	Практическая работа
18.	Октябрь			Практикум	2	Раздел 3. Программы для создания мультфильмов	Кабинет 318	Практическая работа
19.	Октябрь			Практикум	2	Раздел 3. Программы для создания мультфильмов	Кабинет 318	Практическая работа
20.	Октябрь			Лекция	2	Раздел 5. Кино Мастера отечественного кино	Кабинет 318	Устный опрос: обсуждение, обобщение знаний и умений
21.	Октябрь			Лекция	2	Раздел 1. Анимация Современные профессии в производстве мультфильмов и 3D анимации	Кабинет 318	Устный опрос: обсуждение, обобщение знаний и умений
22.	Октябрь			Лекция	2	Раздел 6. Видео монтаж Монтаж Видео редакторе «DaVinci Resolve»	Кабинет 318	Устный опрос: обсуждение, обобщение знаний и умений
23.	Ноябрь			Практикум	2	Раздел 6. Видео монтаж	Кабинет 318	Практическая работа
24.	Ноябрь			Лекция Арт-мастерская	2	Раздел 2. Объёмная прикладная анимация Подвижная кукла для анимации. 3D модель	Кабинет 318	Практическая работа
25.	Ноябрь			Практикум Арт-мастерская	2	Раздел 2. Объёмная прикладная анимация Подвижная кукла для	Кабинет 318	Практическая работа

						анимации. 3D модель		
26.	Ноябрь			Лекция	2	Раздел 1. Анимация Современные профессии в производстве мультфильмов и 3D анимации	Кабинет 318	Устный опрос: обсуждение, обобщение знаний и умений
27.	Ноябрь			Практикум	2	Раздел 3. Программы для создания мультфильмов	Кабинет 318	Практическая работа
28.	Ноябрь			Практикум Арт-мастерская	2	Раздел 2. Объёмная прикладная анимация Подвижная кукла для анимации. 3D модель	Кабинет 318	Практическая работа
29.	Ноябрь			Практикум	2	Раздел 6. Видео монтаж	Кабинет 318	Практическая работа
30.	Ноябрь			Практикум	2	Раздел 6. Видео монтаж	Кабинет 318	Практическая работа
31.	Ноябрь			Практикум Арт-мастерская	2	Раздел 2. Объёмная прикладная анимация Подвижная кукла для анимации. 3D модель	Кабинет 318	Практическая работа
32.	Ноябрь			Лекция	2	Раздел 4. Фотография История фотографии. Мастера современной фотографии.	Кабинет 318	Устный опрос: обсуждение, обобщение знаний и умений
33.	Ноябрь			Практикум	2	Раздел 4. Фотография	Кабинет 318	Практическая работа
34.	Ноябрь			Лекция	2	Раздел 5. Кино Мастера современного кино	Кабинет 318	Устный опрос: обсуждение, обобщение знаний и умений
35.	Декабрь			Практикум	2	Раздел 5. Кино Устройство кинокамеры	Кабинет 318	Практическая работа Промежуточная

								диагностика
36.	Декабрь			Лекция	2	Раздел 5. Кино Устройство кинокамеры	Кабинет 318	Практическая работа Промежуточная диагностика
37.	Декабрь			Практикум	2	Раздел 3. Программы для создания мультфильмов	Кабинет 318	Практическая работа
38.	Декабрь			Практикум	2	Раздел 3. Программы для создания мультфильмов	Кабинет 318	Практическая работа
39.	Декабрь			Практикум	2	Раздел 6. Видео монтаж	Кабинет 318	Практическая работа
40.	Декабрь			Практикум	2	Раздел 6. Видео монтаж	Кабинет 318	Практическая работа
41.	Декабрь			Практикум	2	Раздел 4. Фотография Устройство фотоаппарата	Кабинет 318	Практическая работа
42.	Декабрь			Практикум Арт-мастерская	2	Раздел 2. Объёмная прикладная анимация Подвижная кукла для анимации. 3D модель	Кабинет 318	Практическая работа
43.	Декабрь			Практикум Арт-мастерская	2	Раздел 2. Объёмная прикладная анимация Подвижная кукла для анимации. 3D модель	Кабинет 318	Практическая работа Промежуточная диагностика
44.	Декабрь			Лекция	2	Раздел 5. Кино Структура фильма	Кабинет 318	Устный опрос: обсуждение, обобщение знаний и умений
45.	Декабрь			Практикум Арт-мастерская	2	Раздел 2. Объёмная прикладная анимация Концепт дизайн персонажа. 2D модель	Кабинет 318	Практическая работа
46.	Декабрь			Практикум	2	Раздел 5. Кино	Кабинет 318	Практическая

						Структура фильма		работа
47.	Декабрь			Практикум Арт-мастерская	2	Раздел 2. Объёмная прикладная анимация Концепт дизайн персонажа. 2D модель	Кабинет 318	Практическая работа
48.	Январь			Практикум	2	Раздел 6. Видео монтаж	Кабинет 318	Практическая работа
49.	Январь			Лекция	2	Раздел 3. Программы для создания мультфильмов	Кабинет 318	Устный опрос: обсуждение, обобщение знаний и умений
50.	Январь			Лекция	2	Раздел 4. Фотография Современная цифровая фото аппаратура	Кабинет 318	Устный опрос: обсуждение, обобщение знаний и умений
51.	Январь			Практикум	2	Раздел 6. Видео монтаж	Кабинет 318	Практическая работа
52.	Январь			Лекция	2	Раздел 1. Анимация Современные профессии в производстве мультфильмов и 3D анимации	Кабинет 318	Устный опрос: обсуждение, обобщение знаний и умений
53.	Январь			Практикум	2	Раздел 3. Программы для создания мультфильмов	Кабинет 318	Практическая работа
54.	Январь			Практикум Арт-мастерская	2	Раздел 2. Объёмная прикладная анимация Подвижная кукла для анимации. 3D модель	Кабинет 318	Практическая работа
55.	Январь			Лекция	2	Раздел 4. Фотография Художественная фотография Профессия фотографа и фотодизайнера.	Кабинет 318	Устный опрос: обсуждение, обобщение знаний и умений

56.	Январь			Практикум	2	Раздел 4. Фотография	Кабинет 318	Практическая работа
57.	Февраль			Лекция	2	Раздел 5. Кино Профессия оператор	Кабинет 318	Устный опрос: обсуждение, обобщение знаний и умений
58.	Февраль			Лекция	2	Раздел 5. Кино Профессия режиссёр	Кабинет 318	Практическая работа
59.	Февраль			Практикум	2	Раздел 3. Программы для создания мультфильмов	Кабинет 318	Практическая работа
60.	Февраль			Лекция	2	Раздел 1. Анимация Современные профессии в производстве мультфильмов и 3D анимации	Кабинет 318	Устный опрос: обсуждение, обобщение знаний и умений
61.	Февраль			Практикум	2	Раздел 3. Программы для создания мультфильмов	Кабинет 318	Практическая работа
62.	Февраль			Практикум	2	Раздел 6. Видео монтаж	Кабинет 318	Практическая работа
63.	Февраль			Лекция	2	Раздел 1. Анимация Структура фильма	Кабинет 318	Устный опрос: обсуждение, обобщение знаний и умений
64.	Февраль			Практикум Арт-мастерская	2	Раздел 2. Объёмная прикладная анимация Подвижная кукла для анимации на каркасе.	Кабинет 318	Практическая работа
65.	Февраль			Лекция	2	Раздел 5. Кино Музыка в современном кино	Кабинет 318	Устный опрос: обсуждение, обобщение знаний и умений
66.	Февраль			Практикум	2	Раздел 3. Программы для создания мультфильмов	Кабинет 318	Практическая работа

67.	Февраль			Практикум	2	Раздел 3. Программы для создания мультфильмов	Кабинет 318	Практическая работа
68.	Февраль			Лекция	2	Раздел 5. Кино Профессия звукорежиссёр	Кабинет 318	Практическая работа
69.	Март			Лекция	2	Раздел 4. Фотография Художественная фотография Профессия фотографа и фотодизайнера.	Кабинет 318	Устный опрос: обсуждение, обобщение знаний и умений
70.	Март			Практикум	2	Раздел 4. Фотография	Кабинет 318	Практическая работа
71.	Март			Практикум	2	Раздел 3. Программы для создания мультфильмов	Кабинет 318	Практическая работа
72.	Март			Практикум	2	Раздел 3. Программы для создания мультфильмов	Кабинет 318	Практическая работа
73.	Март			Практикум Арт-мастерская	2	Раздел 2. Объёмная прикладная анимация Подвижная кукла для анимации. 3D модель	Кабинет 318	Практическая работа
74.	Март			Лекция	2	Раздел 1. Анимация Современные профессии в производстве мультфильмов.	Кабинет 318	Устный опрос: обсуждение, обобщение знаний и умений
75.	Март			Практикум	2	Раздел 4. Фотография	Кабинет 318	Практическая работа
76.	Март			Практикум	2	Раздел 3. Программы для создания мультфильмов	Кабинет 318	Практическая работа
77.	Март			Лекция	2	Раздел 5. Кино Приёмы видеосъёмки	Кабинет 318	Практическая работа
78.	Март			Практикум	2	Раздел 3. Программы для создания мультфильмов	Кабинет 318	Практическая работа
79.	Март			Практикум	2	Раздел 3. Программы для	Кабинет 318	Практическая

						создания мультфильмов		работа
80.	Март			Практикум	2	Раздел 6. Видео монтаж	Кабинет 318	Практическая работа
81.	Март			Практикум	2	Раздел 3. Программы для создания мультфильмов	Кабинет 318	Практическая работа
82.	Март			Практикум Арт-мастерская	2	Раздел 2. Объёмная прикладная анимация Подвижная кукла для анимации на каркасе.	Кабинет 318	Практическая работа
83.	Апрель			Практикум	2	Раздел 6. Видео монтаж	Кабинет 318	Практическая работа
84.	Апрель			Практикум Арт-мастерская	2	Раздел 2. Объёмная прикладная анимация Подвижная кукла для анимации. 3D модель	Кабинет 318	Практическая работа
85.	Апрель			Практикум	2	Раздел 6. Видео монтаж	Кабинет 318	Практическая работа
86.	Апрель			Лекция	2	Раздел 1. Анимация Современные профессии в производстве мультфильмов и 3D анимации	Кабинет 318	Устный опрос: обсуждение, обобщение знаний и умений
87.	Апрель			Практикум	2	Раздел 6. Видео монтаж	Кабинет 318	Практическая работа
88.	Апрель			Лекция	2	Раздел 4. Фотография Профессия фотографа и фотодизайнера.	Кабинет 318	Устный опрос: обсуждение, обобщение знаний и умений
89.	Апрель			Практикум	2	Раздел 4. Фотография Программы для обработки цифровой фотографии.	Кабинет 318	Практическая работа
90.	Апрель			Практикум	2	Раздел 2. Объёмная	Кабинет 318	Практическая

				Арт-мастерская		прикладная анимация Подвижная кукла для анимации на каркасе.		работа
91.	Апрель			Практикум	2	Раздел 6. Видео монтаж	Кабинет 318	Практическая работа
92.	Апрель			Лекция	2	Раздел 5. Кино Художественные приёмы в кино	Кабинет 318	Практическая работа
93.	Апрель			Практикум	2	Раздел 6. Видео монтаж	Кабинет 318	Практическая работа
94.	Апрель			Практикум	2	Раздел 5. Кино Приёмы видеосъёмки	Кабинет 318	Практическая работа
95.	Апрель			Практикум Арт-мастерская	2	Раздел 2. Объёмная прикладная анимация Подвижная кукла для анимации. 3D модель	Кабинет 318	Практическая работа
96.	Май			Практикум	2	Раздел 4. Фотография	Кабинет 318	Практическая работа
97.	Май			Практикум	2	Раздел 5. Кино Съёмка видеоролика	Кабинет 318	Практическая работа
98.	Май			Практикум	2	Раздел 4. Фотография	Кабинет 318	Практическая работа
99.	Май			Практикум	2	Раздел 5. Кино Художественные приёмы в кино.	Кабинет 318	Практическая работа
100.	Май			Лекция	2	Раздел 1. Анимация Современные профессии в производстве мультфильмов.	Кабинет 318	Устный опрос: обсуждение, обобщение знаний и умений
101.	Май			Практикум	2	Раздел 4. Фотография Фотодизайн в «Adobe Photoshop»	Кабинет 318	Практическая работа
102.	Май			Практикум	2	Раздел 4. Фотография	Кабинет 318	Практическая

						Фотодизайн в «Adobe Photoshop»		работа
103.	Май			Практикум	2	Раздел 6. Видео монтаж Работа над фильмом	Кабинет 318	Практическая работа. Итоговая диагностика
104.	Май			Практикум	2	Раздел 6. Видео монтаж Работа над фильмом	Кабинет 318	Практическая работа
105.	Май			Практикум	2	Раздел 6. Видео монтаж Работа над фильмом	Кабинет 318	Практическая работа
106.	Май			Практикум	2	Раздел 6. Видео монтаж Работа над фильмом	Кабинет 318	Практическая работа
107.	Май			Практикум	2	Раздел 6. Видео монтаж Работа над фильмом	Кабинет 318	Практическая работа
108.	Май			Практикум	2	Раздел 6. Видео монтаж. Просмотр и анализ готовых фильмов	Кабинет 318	Обсуждение, обобщение знаний и умений.
109.	ИТОГО:				216			

Диагностика качества освоения воспитанниками дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «Арт-студия кино и анимации»

Показатели (оцениваемые параметры)	Критерии	Степень выраженности оцениваемого качества	Число баллов	Методы диагностики
Т е о р е т и ч е с к а я п о д г о т о в к а				
Теоретические знания по основным разделам учебно-тематического плана программы	Соответствие теоретических знаний программным требованиям	<ul style="list-style-type: none"> ▪ практически не усвоил теоретическое содержание программы; ▪ овладел менее чем ½ объема знаний, предусмотренных программой; ▪ объем усвоенных знаний составляет более ½; ▪ освоил практически весь объем знаний, предусмотренных программой за конкретный период 	0	Наблюдение, тестирование, контрольный опрос и др.
			1	
			2	
			3	
Владение специальной терминологией	Осмысленность и правильность использования специальной терминологии	<ul style="list-style-type: none"> ▪ не употребляет специальные термины; ▪ знает отдельные специальные термины, но избегает их употреблять; ▪ сочетает специальную терминологию с бытовой; ▪ специальные термины употребляет осознанно и в полном соответствии с их содержанием 	0	Наблюдение, собеседование
			1	
			2	
			3	
П р а к т и ч е с к а я П о д г о т о в к а				

Практические умения и навыки, предусмотренные программой (по основным разделам учебно-тематич. плана программы)	Соответствие практических умений и навыков программным требованиям	<ul style="list-style-type: none"> ▪ практически не овладел умениями и навыками; ▪ овладел менее чем ½ предусмотренных умений и навыков; ▪ объем усвоенных умений и навыков составляет более ½; ▪ овладел практически всеми умениями и навыками, предусмотренными программой за конкретный период 	0 1 2 3	Наблюдение, контрольное задание
Владение специальным оборудованием и оснащением	Отсутствие затруднений в использовании специального оборудования и оснащения	<ul style="list-style-type: none"> ▪ не пользуется специальными приборами и инструментами; ▪ испытывает серьезные затруднения при работе с оборудованием; ▪ работает с оборудованием с помощью педагога; ▪ работает с оборудованием самостоятельно, не испытывает особых трудностей 	0 1 2 3	Наблюдение, контрольное задание
Творческие навыки	Креативность в выполнении практических заданий	<ul style="list-style-type: none"> ▪ начальный (элементарный) уровень развития креативности-ребенок в состоянии выполнять лишь простейшие практические задания педагога; ▪ репродуктивный уровень – в основном, выполняет задания на основе образца; ▪ творческий уровень (I) – видит необходимость принятия творческих решений, выполняет практические задания с элементами творчества с помощью педагога; ▪ творческий уровень (II) - выполняет практические задания с элементами творчества самостоятельно. 	0 1 2 3	Наблюдение, контрольное задание

О с н о в н ы е к о м п е т е н т н о с т и

<p>Учебно - интеллектуальные</p> <p>Подбирать и пользоваться специальной литературой</p>	<p>Самостоятельность в подборе и работе с литературой</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ учебную литературу не использует, работать с ней не умеет; ▪ испытывает серьезные затруднения при выборе и работе с литературой, нуждается в постоянной помощи и контроле педагога; ▪ работает с литературой с помощью педагога или родителей; ▪ работает с литературой самостоятельно, не испытывает особых трудностей. 	<p>0</p> <p>1</p> <p>2</p> <p>3</p>	<p>Наблюдение, анализ способов деятельности детей, их творческих проектных работ</p>
<p>Пользоваться Интернет-источниками информации</p>	<p>Самостоятельность в использовании компьютерными источниками информации</p>	<p>Уровни и баллы - по аналогии пунктом выше</p>		
<p>Осуществлять проектно-исследовательскую работу (работать над мультпроектом).</p>	<p>Самостоятельность в проектно-исследовательской работе</p>	<p>Уровни и баллы - по аналогии с пунктом выше</p>		
		<ul style="list-style-type: none"> ▪ учебную литературу не использует, работать с ней не умеет; ▪ испытывает серьезные затруднения при выборе и работе с литературой, нуждается в постоянной помощи и контроле педагога; ▪ работает с литературой с помощью педагога или родителей; 		
		<p>работает с литературой самостоятельно, не испытывает особых трудностей.</p>		

<p>Коммуникативные</p> <p>Слушать и слышать педагога, принимать во внимание мнение других людей</p>	<p>Адекватность восприятия информации идущей от педагога</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ объяснения педагога не слушает, учебную информацию не воспринимает; ▪ испытывает серьезные затруднения в концентрации внимания, с трудом воспринимает учебную информацию; ▪ слушает и слышит педагога, воспринимает учебную информацию при напоминании и контроле, иногда принимает во внимание мнение других; ▪ сосредоточен, внимателен, слушает и слышит педагога, адекватно воспринимает информацию, уважает мнения других. 	<p>0</p> <p>1</p> <p>2</p> <p>3</p>	
<p>Выступать перед аудиторией</p>	<p>Свобода владения и подачи ребенком подготовленной информации</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ перед аудиторией не выступает; ▪ испытывает серьезные затруднения при подготовке и подаче информации; ▪ готовит информацию и выступает перед аудиторией при поддержке педагога; ▪ самостоятельно готовит информацию, охотно выступает перед аудиторией, свободно владеет и подает информацию. 	<p>0</p> <p>1</p> <p>2</p> <p>3</p>	
<p>Участвовать в дискуссии, защищать свою точку зрения</p>	<p>Самостоятельность в дискуссии, логика в построении доказательств</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ участие в дискуссиях не принимает, свое мнение не защищает; ▪ испытывает серьезные затруднения в ситуации дискуссии, необходимости предъявления доказательств и аргументации своей точки зрения, нуждается в значительной помощи педагога; 	<p>0</p> <p>1</p>	

		<ul style="list-style-type: none"> ▪ участвует в дискуссии, защищает свое мнение при поддержке педагога; ▪ самостоятельно участвует в дискуссии, логически обоснованно предъявляет доказательства, убедительно аргументирует свою точку зрения. 	2 3	
<p>Организационные</p> <p>Планировать и организовать работу, распределять учебное время</p>	<p>Способность самостоятельно организовывать процесс работы и учебы, эффективно распределять и использовать время</p>	<ul style="list-style-type: none"> • организовывать работу и распределять время не умеет; • испытывает серьезные затруднения при планировании и организации работы, распределении учебного времени, нуждается в постоянном контроле и помощи педагога и родителей; • планирует и организывает работу, распределяет время при поддержке (напоминании) педагога и родителей; • самостоятельно планирует и организывает работу, эффективно распределяет и использует время. 	0 1 2 3	Наблюдение

ДИАГНОСТИЧЕСКИЕ МАТЕРИАЛЫ

Диагностический инструментарий для проведения входного контроля

Входной контроль проводится в начале обучения для выявления имеющихся знаний обучающихся в области мультипликации.

Анкета-тест «Что я знаю о мультфильмах?»

1. Назови свои любимые мультфильмы _____

2. Выбери свой вариант о каждом из мультфильмов:

А) Смотрел Б) Не смотрел В) Знаю только название

«Приключения кота Леопольда» _____

«Трое из Простоквашино» _____

«Падал прошлогодний снег» _____

«Варежка» _____

«Ежик в тумане» _____

«Холодное сердце» _____

«Тайна третьей планеты» _____

«Король Лев» _____

3. Определи, из какого мультфильма каждый из героев:

 <p>Мультфильм: _____</p>	 <p>Мультфильм: _____</p>	 <p>Мультфильм: _____</p>
 <p>Мультфильм: _____</p>	 <p>Мультфильм: _____</p>	 <p>Мультфильм: _____</p>

 <p>Мультфильм:</p>	 <p>Мультфильм:</p>	 <p>Мультфильм:</p>
 <p>Мультфильм:</p>	 <p>Мультфильм:</p>	 <p>Мультфильм:</p>

4. Напиши, из каких мультипликационных фильмов эти фразы:

«Мы строили, строили, и, наконец, построили!» _____

«Неправильно ты бутерброд ешь» _____

«Спокойствие, только спокойствие!» _____

«Ребята, давайте жить дружно!» _____

«Мы с тобой одной крови – ты и я» _____

«Кто ходит в гости по утрам, тот поступает мудро!» _____

«Детям чистота нужна... Ребёнки, они в грязи расти не могут» _____

«Поздравляю с Днём рождения! Желаю счастья в личной жизни!» _____

**Диагностический инструментарий для проведения
промежуточной аттестации**

1. Рефлексивный лист по итогам
выполнения проекта (анимационного фильма)

Ребята, мы завершили очередной проект.
Оцени и опиши свою работу над ним.

Чем ты занимался при создании анимационного фильма?	
Какие сложности возникли при создании анимационного фильма?	
Что было самое интересное в работе над анимационным фильмом и почему?	

2. Обсуждение и анализ снятого анимационного фильма по следующим позициям:
- Сценарий
 - Режиссура
 - Монтаж
 - Звук
 - Декорации
 - Титры
 - Художественная ценность
 - Положительные стороны
 - Недостатки

Диагностический инструментарий для проведения итогового контроля

Оценка результатов проводится по 3-бальной системе по следующим направлениям:

- знание процесса создания анимационных фильмов;
- навыки анимационной деятельности;
- передача образов;
- композиционное решение художественных работ;
- навыки работы с художественными материалами
- развитие воображения и фантазии.

Критерии оценки результатов:

Знание процесса создания анимационных фильмов

3 балла – У ребенка сформированы представления о процессе создания и видах анимационных фильмов, о профессиях в области анимационного искусства и их значимости. Ребенок владеет такими понятиями, как: анимация, съемка, сценарий, кадр, план, панорама, титры, озвучивание и др.

2 балла – Ребенок имеет представление о процессе создания и видах анимационных фильмов, о профессиях в области анимационного искусства и их значимости; знаком с такими понятиями, как: анимация, съемка, сценарий, кадр, план, панорама, титры, озвучивание и др.

1 балл – Ребенок имеет нечеткое представление о процессе создания и видах анимационных фильмов (рисованные, аппликационные, объемные), о таких понятиях, как: анимация, съемка, сценарий, кадр, план, панорама, титры, озвучивание; знает название некоторых профессий людей, принимающих участие в создании мультфильма, но не понимает их значимости.

Навыки анимационной деятельности

3 балла – Ребенок свободно владеет навыками анимационной деятельности: располагает и перемещает предметы в пространстве, самостоятельно выполняет съемочный процесс.

2 балла – Ребенок частично владеет навыками анимационной деятельности, иногда нуждается в помощи при расположении и перемещении предметов в пространстве, выполнении съемочного процесса.

1 балл – Ребенок не владеет навыками анимационной деятельности, нуждается в помощи при расположении и перемещении предметов в пространстве, выполнении съемочного процесса.

Передача образов

3 балла – Ребенок передает сходство с реальными объектами и предметами; форму, строение, пропорции, использует ось симметрии; изображения динамичны, присутствуют характерные позы, жесты, мимика.

2 балла – Ребенок передает сходство с реальными объектами и предметами; встречаются незначительные ошибки при передаче формы, строения, пропорций; предпочитает статичные позы при изображении объектов.

1 балл – Ребенок испытывает трудности при передаче в рисунке реальных предметов и объектов; изображает обобщенные формы, строение передает примитивно (главные части), без детализации.

Композиционное решение художественных работ

3 балла – Ребенок свободно ориентируется на листе бумаги; выделяет линию горизонта; передает дальний, средний и ближний планы.

2 балла – Ребенок ориентируется на листе бумаги, выделяет линию горизонта, но допускает ошибки при изображении предметов и объектов на разных планах.

1 балл – Ребенок не ориентируется на листе бумаги, не выделяет линию горизонта, не передает планы.

Навыки работы с художественными материалами

3 балла – Ребенок свободно владеет навыками работы с разными художественными материалами; самостоятельно выполняет изображение в разных техниках.

2 балла – Ребенок владеет навыками работы художественными материалами, нуждается в помощи при использовании некоторых техник изображения; движения достаточно уверенные, хотя и не столь быстрые.

1 балл – Ребенок неуверенно владеет техникой работы художественными материалами; движения неуверенные, хаотичные.

Развитие воображения и фантазии

3 балла – Ребенок свободно придумывает и воплощает в рисунке задуманную идею; образы хорошо узнаваемы и эмоционально выразительны.

2 балла – Ребенок создает изображение самостоятельно при небольшой словесной помощи взрослого; образы узнаваемы, но мало эмоциональны.

1 балл – Образы мало узнаваемы и невыразительны.

Высокий уровень: 17-21 баллов

Ребенок имеет сформированное представление о процессе создания и видах анимационных фильмов, владеет навыками анимационной деятельности; в рисунке передает сходство с реальными предметами и объектами, свободно ориентируется на листе бумаги, владеет навыками работы с разными художественными материалами, свободно придумывает и воплощает в рисунке задуманную идею.

Средний уровень: 11-16 баллов

Ребенок имеет представление о процессе создания и видах анимационных фильмов, частично владеет навыками анимационной деятельности; в рисунке встречаются ошибки при передаче сходства с реальными предметами и объектами, в расположении на листе бумаги, владеет навыками работы с художественными материалами, создает изображение самостоятельно при небольшой словесной помощи взрослого.

Низкий уровень: 7-10 баллов

Ребенок имеет нечеткое представление о процессе создания и видах анимационных фильмов, не владеет навыками анимационной деятельности; испытывает трудности при передаче в рисунке реальных предметов и объектов, не ориентируется на листе бумаги, неуверенно владеет техникой работы художественными материалами, делает лишь некоторые попытки создания сюжета.

**Индивидуальная карточка
учета результатов обучения по образовательной программе**

Фамилия, имя ребенка

Возраст

Группа

Дата начала наблюдения

Показатели	Сроки диагностики	Входной контроль	Промежуточный контроль	Итоговый контроль
1. Теоретическая подготовка обучающегося:				
1.1. Теоретические знания:				
Правила техники безопасности при работе на компьютере				
Правила техники безопасности при работе с пластилином, стеками, ножницами				
Общие понятия о фотографии, мультфильме, видеосъемке, видеоролике				
Виды анимации, техники лепки из пластилина.				
1.2. Владение специальной терминологией				
2. Практическая подготовка обучающегося:				
2.1. Практические умения и навыки, предусмотренные программой:				
Умение работать с пластилином, изготавливать композиции из пластилина				
Умение фотографировать				
Умение работать в графическом редакторе				
Умение работать в видеоредакторе				
Умение работать в графическом редакторе Adobe Photoshop				
2.2. Владение специальным оборудованием и оснащением				
Умение пользоваться фотоаппаратом				
Умение пользоваться видеокамерой				
Умение пользоваться штативом				
3. Общеучебные умения и навыки обучающегося:				
3.1. Учебно-интеллектуальные умения:				

Умение работать в группе, применять творческие способности: фантазию, воображение, наблюдательность						
3.2. Учебно-коммуникативные умения: Умение слушать и слышать педагога						
Умение выступать перед аудиторией						
3.3. Учебно-организационные умения и навыки: Умение организовать свое рабочее место						
Навыки соблюдения в процессе деятельности правил безопасности при работе с аппаратурой						
Умение аккуратно выполнять работу						

*оценивание приведенных выше критериев осуществляется по 10-ти балльной шкале, где:

- 1 – 2 – низкий уровень;
- 3 – 5 – средний уровень;
- 6 – 8 – выше среднего уровня;
- 9 – 10 – высокий уровень.

**Примерная технологическая карта занятия по дополнительной
общеобразовательной общеразвивающей программе
«Арт-студия кино и анимации»**

Тема: Создание видеоролика.

Цель: Закрепление навыков наложения и редактирования видео и аудио файлов.

Задачи:

Подготовить видео и фотоматериалы, необходимые для создания видеоролика.

Формировать навыки редактирования и оформления видеоматериалов в редакторе.

Развивать творческие способности, мышление, учить выделять главное, ставить и разрешать проблемы.

Способствовать формированию таких качеств, как внимательность, аккуратность, ответственность.

Тип занятия – закрепление знаний, выработка умений и навыков.

Вид занятия – комбинированный.

Форма организации деятельности – групповая, индивидуальная.

Методы обучения:

Объяснительно-иллюстративный метод (информационно-рецептивный).

Репродуктивный метод;

Оборудование: Видеопроектор, экран, видеоматериалы.

Ход занятия:

Организационный момент. Приветствие – 2 мин.

Сообщение темы и цели занятия – 3 мин.

Повторение и закрепление пройденного материала – 10 мин.

Вопросы:

Как нужно заходить в компьютерный кабинет?

Когда можно садиться за компьютер?

Какое оптимальное расстояние от глаз до экрана (в сантиметрах)?

Как нужно сидеть на стульях?

Можно ли самостоятельно запускать программы?

Какие разделы доступны в редакторе?

Какая рабочая область не меняется при смене вкладок программы?

Перечислите дорожки, которые содержит линия времени:

Практическая работа – 20 мин.

Оформление видеоматериалов в редакторе. Добавление клипов, фотографий, наложение музыки.

Подведение итогов занятия.

Опрос. Уборка рабочих мест – 5 мин.

Тестовые задания
«Правила техники безопасности при занятии в кабинете»

1. Если компьютер не включается, необходимо:

Самостоятельно проверить питание;
Самостоятельно проверить все переключатели;
Сообщить об этом педагогу.

2. Можно ли включать компьютер без разрешения педагога:

Да, когда нужно выполнить задание;
Нет.

3. Что делать, если не работает клавиатура или мышка:

Нажимать на кнопки сильнее;
Самостоятельно проверить подключено ли устройство к компьютеру;
Сообщить об этом педагогу;
Перезагрузить компьютер.

4. Можно ли трогать разъемы соединительных кабелей:

Нельзя ни в коем случае;
Можно при выключенном питании;
Можно, но только с разрешения педагога и при выключенном питании;
Можно всегда.

5. Можно ли прикасаться к питающим проводам и проводам заземления:

Нельзя ни в коем случае;
Можно при выключенном питании;
Можно всегда.

6. Можно ли класть диски, книги, тетради на монитор, клавиатуру, системный блок:

Можно при выключенном питании;
Нельзя ни в коем случае;
Можно всегда.
Можно, но только с разрешения педагога и при выключенном питании.

7. Можно ли прикасаться к задней панели монитора и системного блока?

Можно при выключенном питании;
Нельзя ни в коем случае;
Можно всегда.

Можно, но только с разрешения педагога и при выключенном питании.

8. Что делать, если почувствовал запах гари или увидел повреждение оборудования, услышал странный звук компьютера:

Сообщить об этом педагогу;
Самостоятельно исправить возникшую неисправность;
Перезагрузить компьютер;
Продолжить работу, не обращая внимания.

ТЕСТ
«Видеоредактор ...»

1. На какой вкладке открывается интерфейс редактора «....» при запуске?

Интерфейс открывается на вкладке «Захват»;

Интерфейс открывается на вкладке «Монтаж»;

Интерфейс открывается на вкладке «Вывод фильма»;

2. В какой последовательности обычно выполняется процесс видеомонтажа:

Монтаж – Вывод фильма – Захват;

Захват – Монтаж – Вывод фильма.

Монтаж – Захват – Вывод фильма;

Вывод фильма – захват – монтаж

3. Какие рабочие области содержит интерфейс «...»:

Рабочая область «Альбом»;

Рабочая область «Проигрыватель»;

Рабочая область «Фильм».

4. К какому разделу относится данный знак:

Видеосцены;

Переходы;

Музыка;

6. Какая рабочая область не меняется при смене вкладок программы:

Рабочая область «Альбом»;

Рабочая область «Проигрыватель»;

Рабочая область «Фильм».

7. Сколько рабочих дорожек содержит рабочая область «Фильм»:

3;

7;

5.

8. Какие разделы доступны в редакторе:

Видеосцены, переходы, титры, меню диска, музыка;

Видеосцены, темы, переходы, титры, меню диска, фотографии и кадры, звук, музыка;

Видеосцены, переходы, темы, титры, фотографии и кадры, музыка;

9. Какие цвета (ключ цветности) считаются прозрачными при использовании в видеомонтаже функции «картинка в картинке»:

Красный;

Синий;

Желтый;

Зеленый;

Белый.

11. Область «Фильм» предназначена для:

Отображения доступа к материалам, которые используются для видеомонтажа;

Создания видео на основе сцен, изображений и других элементов области «Альбом».

12. При захвате с камеры видеоматериала, какой тип файла занимает больше места на жестком диске:

MPEG;

AVI;

JPEG.

14. Область «Проигрыватель» предназначена для:

Отображения доступа к материалам, которые используются для видеомонтажа;

Создания видео на основе сцен, изображений и других элементов области «Альбом»;

Просмотра создаваемого видео.

15. Как называются кнопки переключения видов:

Сценарий;

Полоса времени;

Клип;

Линия времени;

Текст.

16. Перечисли дорожки, которые содержит линия времени:

Видеодорожка, Музыкальная дорожка, Дорожка звуковых эффектов;

Наложённая дорожка, Дорожка звуковых эффектов, Музыкальная дорожка, Звуковая дорожка, Видеодорожка;

Звуковая дорожка, Наложённая дорожка;

Дорожка звуковых эффектов, Музыкальная дорожка;

17. Какие настройки необходимо выполнить при выводе фильма:

При записи диска выбрать тип диска, качество, настройки записи;

При записи диска выбрать только настройки записи;

При создании файла, выбрать тип, шаблон, настройки;

Календарный план воспитательной работы

Название мероприятия	Статус	Сроки проведения	Место проведения	Ответственные
Экскурсия «Дворец – вчера и сегодня»	Объединения	Сентябрь	Музей истории Дворца	Каримова Е.А., Леухина Т.С.
Посещение кинотеатра, беседа «Давай смотреть!»	Объединения	Октябрь	Кинотеатр	Каримова Е.А.
Викторина «Безопасность»	Объединения	Ноябрь	ГБОУ ДО РМЭ «ДТДиМ»	Каримова Е.А.
Викторина «Новый год на носу»	Объединения	Декабрь	ГБОУ ДО РМЭ «ДТДиМ»	Каримова Е.А.
Беседа «Герои нашего времени»	Объединения	Январь	ГБОУ ДО РМЭ «ДТДиМ»	Каримова Е.А.
Выставка одного предмета «Сумка радиста». Защита проекта	Объединения	Февраль	ГБОУ ДО РМЭ «ДТДиМ»	Каримова Е.А.
Участие в акции «Письмо маме»	Объединения	Март	ГБОУ ДО РМЭ «ДТДиМ»	Каримова Е.А.
День научного кино. Просмотр фильмов, беседа	Объединения	Апрель	ГБОУ ДО РМЭ «ДТДиМ»	Каримова Е.А.
Акция «Будем помнить»	Образовательной организации	Май	ГБОУ ДО РМЭ «ДТДиМ»	Каримова Е.А.
«До встречи, Дворец!»	Итоги года, просмотр и анализ проектов	Май	ГБОУ ДО РМЭ «ДТДиМ»	Каримова Е.А.