Государственное бюджетное общеобразовательное учреждение

средняя общеобразовательная школа № 17

Василеостровского района Санкт-Петербурга

Принята
Педагогическим Советом
ГБОУ СОШ № 17
Протокол № 53 от 14.05.2021

Согласована
с заместителем директора по УВР
_____/ Черненко В.В./

Утверждена
приказом № 44-ОД от 14.05.2021
директора ГБОУ СОШ № 17
_____ Т.И. Григорьева

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа

«Анимационная студия»

Техническая направленность

Возраст обучающихся: 10-14 лет
Срок реализации программы: 1 год

Разработчик программы:
Сараева Анна Владимировна
педагог дополнительного образования

2021-2022

Пояснительная записка

Направленность программы: техническая

Уровень освоения: общеразвивающий

Программа разработана в соответствии с

- Законом Об образовании в Российской Федерации //Федеральный Закон от 29.12.2012 №273-ФЗ
- Концепцией развития дополнительного образования детей //Распоряжение Правительства РФ от 04.09.2014 №1726-р
- СанПиН 2.4.4.3172-14 //Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 04.07.2014 №41
- Приказом Министерства образования и науки Российской Федерации «Порядок организации и осуществления деятельности по дополнительным общеобразовательным программам от 29.08.2013 №1008
- Методическими рекомендациями по проектированию дополнительных общеразвивающих программ //Письмо Минобрнауки РФ от 18.11.2015
- Стратегии развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года // Распоряжение Правительства РФ от 29.05.2015 № 996-р
- Государственной программы «Патриотическое воспитание граждан Российской Федерации на 2016-2020 годы» // Постановление Правительства РФ от 30.12.2015 № 1493
- Уставом ГБОУ СОШ № 17 Василеостровского района Санкт-Петербурга;
- Положением о структурном подразделении отделении дополнительного образования ГБОУ СОШ № 17 Василеостровского района Санкт-Петербурга
- Положением о проектировании дополнительных общеобразовательных общеразвивающих программ ГБОУ СОШ № 17 Василеостровского района Санкт-Петербурга
- Положением о рабочих программах к дополнительным общеобразовательным общеразвивающим программ ГБОУ СОШ № 17 Василеостровского района Санкт-Петербурга

В современном обществе технические или электронные виды искусства играют огромную роль. Именно к этим искусствам относиться: кино, телевидение, анимация. Влияние экранной культуры очень велико. Для того, чтобы эстетическое и художественное образование в художественной школе стало адекватным современной социокультурной ситуации, нужно обучение визуальному языку. Ребенок - завтрашний взрослый- не должен воспринимать поток окружающей его видеоинформации без их оценки и отбора. Работа над собственным анимационным фильмом поможет ребенку развить художественный вкус, научиться разбираться в жанрах кино и анимации.

Главная педагогическая ценность мультипликации заключается в универсальности ее языка, позволяющего организовать систему комплексного развивающего обучение детей всех возрастных групп.

Экранное творчество синтетично по своей природе. Соединяя в себе разные элементы сценического изобразительного искусства, музыки, оно открывает широкие горизонты развития личности. Мультипликация дает особо точное восприятие протяженности, объемности и единства времени и пространства.

В процессе работы ребенок проходит все стадии работы над мультфильмом. Начиная с замысла сценарного, оформления. Затем работа над образом - придумать внешний облик героя облик героя, представить развитие сюжета в виде кадров будущего фильма (раскадровка). Изготовление героев в объеме из того или иного материала, декораций, подчеркивающих образы и атмосферу сюжета. Далее, опираясь на сценарий и раскадровку, съемка фильма. Проигрывание образа его действий и движения. Потом монтаж фильма и озвучивание, поиск музыкального и шумового сопровождения.

Таким образом, **новизна** данной образовательной программы основана на комплексном подходе к обучению ребенка и освоению им различных видов деятельности в рамках одного бъединения.

Актуальность программы обусловлена синтезом творческого и технического направления. Создание анимации процесс очень трудоемкий и включает в себя почти все виды искусства, работу с техническими устройствами и знакомство с компьютерными программами. В мультстудии дети работают в таких техниках как живопись, скульптура, фотография, декоративно-прикладное искусство, музыка, театр, знакомятся с программами для редактирования видео и аудио материалов. Синтез различных творческих методов и анимации (оживления) взывают интерес у учащихся и способствуют всестороннему развитию, творческой реализации и формированию мотивации. Анимация позволяет ребенку выразить себя через своего героя, проработать в мультфильме жизненные ситуации, помочь решить воспитательные задачи, дает возможность проявить себя и продемонстрировать свои способности при участии в различных конкурсах и фестивалях.

Отличительные особенности

Программа предусматривает последовательное изучение методически выстроенного материала. Выполнение поочередности тем и указанных в них задач занятий обеспечивает поступательное художественное развитие ребенка.

Адресат программы учащиеся 10-14 лет

Цель программы: создание условий для творческой самореализации учащихся и развития основ технического мышления через создание анимационных проектов.

Задачи

1. обучающие:

- знать технику безопасности при работе со специальным оборудованием;
- способствовать развитию навыков художественной деятельности (рисование, лепка и т.д.);
- освоить основы работы с цифровым фотоаппаратом, специальными компьютерными программами для монтажа.
- познакомиться с основными законами, правилами и приемами сценарного мастерства и режиссуры;
-иметь представление об истории анимации, ее видах;

2. воспитательные:

- воспитать вкус ребенка, расширение объема знаний и представлений об искусстве, в том числе экранном искусстве, научить детей грамотно воспринимать произведения экрана, уметь их анализировать;
- способствовать нравственному и художественно-эстетическому воспитанию учащихся;
- воспитать внимание, аккуратность, трудолюбие, доброжелательное отношение друг к другу, сотворчество.

3. развивающие:

- развивать в детях творческие способности, умение выразить оригинальную авторскую позицию, личностные качества;
- способствовать приобретению опыта творческой деятельности

Условия реализации программы

Сроки реализации:
I год обучения – 144 часа
Условия набора в коллектив:
Группа формируется из учащихся на добровольной внеконкурсной основе, общее количество учащихся в группе составляет не менее 15 человек.
Формы проведения занятий:
Теоретические занятия
Практические занятия

Реализация образовательного процесса с применением электронного обучения и дистанционных образовательных технологий.

Реализация данной программы предполагает очную форму занятий, а также комбинированную очно – дистанционную.

При реализации дистанционного обучения педагог использует образовательные платформы (ZOOM, Яндекс.Учебник, Uchi.ru, Google Classroom, Discord) Сетевые ресурсы: SKYPE, Facebook, WS, VK. (см. раздел оценочные и методические материалы.)

Обучение с применением электронного обучения и дистанционных образовательных технологий – это занятия с изучением учебного материала, проверочными работами, тестами с использованием учебных пособий, рабочих тетрадей и др., а также бесплатных информационных ресурсов, определенных педагогом.

При организации образовательного процесса с применением дистанционных образовательных технологий следует учитывать возрастные особенности учащихся.
Согласно санитарным правилам и нормам, СанПиН «Гигиенические требования к видеодисплейным терминалам и персональным электронно-вычислительным машинам и организация работы» и СанПиН 02.4.2.2821-10 "Санитарно-эпидемиологические требования к условиям и организации обучения в общеобразовательных учреждениях":
Рекомендуемое непрерывная длительность работы, связанная с фиксацией взора на экране монитора не должна превышать:

- для детей 6-10 лет- 15 мин;
- для детей 10-13 лет – 20 мин;
- старше 13 лет – 25-30 мин (на 2-м часу работы не более 20 мин).

Оптимальное количество занятий в течение дня:

- для детей 6-10 лет– 1 занятие;
- для детей 10-13 лет – 2 занятия;
- старше 13 лет – 3 занятия.

При планировании учебной деятельности в условиях обучения с применением электронного обучения и дистанционных образовательных технологий, педагогу следует предложить такие формы работы и виды деятельности, с которыми ребенок может справиться самостоятельно. Производится анализ и корректировка образовательного маршрута, например, формат заданий может включать творческие и проектные работы, а также коллективные презентации с дистанционным взаимодействием.

Корректировка календарно-тематического планирования дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы

Производится корректировка в календарно-тематическое планирование дополнительной образовательной программы. Корректировки оформляются приложением к КТП (см. Приложение 1, 2).
При планировании учебной деятельности обучающихся в условиях домашнего обучения следует определить, какие разделы программы могут быть реализованы с помощью онлайн-курсов, какие из них потребуют обучения перед компьютером в строго

определенное расписанием время, а какие могут осваиваться учащимися в свободном режиме.

Методическая подготовка занятий

При организации обучения с применением электронного обучения и дистанционных образовательных технологий педагог может использовать различные средства обучения, специализированные ресурсы сети «Интернет» в соответствии с целями и задачами образовательной программы, её характеристиками и возрастными особенностями обучающихся.

При организации обучения следует выбрать электронные образовательные ресурсы (образовательная платформа, социальная сеть, мессенджеры и т.д.) из перечня, утвержденного локальным актом Учреждения.

Для изучения нового материала рекомендуется использовать тексты, художественные и научные фильмы, видеоматериалы образовательных платформ, сервисы для проведения видеоуроков, online-занятия, online-консультации и др.

Для контроля и оценки результатов обучения производится отбор/изменение форм контроля освоения программы обучающимися и разработка для каждого учебного занятия контрольных заданий, тестовых материалов с учетом учебно-методического комплекса программы.

Методическое обеспечение

В качестве основных форм работы выбраны следующие:

- беседа;
- устное изложение;
- анализ;
- просмотр видеоматериалов, иллюстраций;
- открытые занятия;
- работа в парах и малых группах

.

Реализация педагогом образовательного процесса

Перед переходом на дистанционное обучение педагог должен провести мониторинг и получить информацию от родителей (законных представителей) учащегося о технических возможностях использования конкретного оборудования, технических возможностей в каждой семье, т.к. от этого зависит выбор оптимальных условий для полноценных занятий.

Занятие с применением дистанционных образовательных технологий и электронного обучения может включать:

- разработанные педагогом презентации с текстовым комментарием;
- online-занятие, видеолекция; online-консультация;
- фрагменты и материалы доступных образовательных интернет-ресурсов;
- инструкции по выполнению практических заданий;
- дидактические материалы/ технологические карты;
- тестовые задания;
- контрольные задания;
- и др.

Структура занятия с применением дистанционных образовательных технологий и электронного обучения содержит основные компоненты, что и занятие в очной форме.

При проведении занятия с использованием дистанционных образовательных технологий, электронного обучения, в водной его части следует обозначить правила работы и взаимодействия (объяснить учащимся технические особенности работы и правила обмена информацией). В процессе занятия педагогу необходимо четко давать инструкции выполнения заданий.

Изучение теоретического материала можно организовать различными способами:

- использование готовых тематических видеолекций;
- самостоятельное проведение занятий в режиме онлайн;
- размещение презентаций и текстовых документов в сети интернет.

К каждому теоретическому разделу необходимо подготовить вопросы для самоконтроля и закрепления материала.

Для организации практической деятельности рекомендуется выполнение комплекса практических упражнений, творческих заданий, индивидуальных или групповых проектов.

Педагог может рассмотреть возможность записи занятия на цифровой носитель для формирования и накопления «Банка видеозанятий» для дальнейшего использования его материалов в образовательном процессе.

Для предупреждения развития переутомления педагогам рекомендуется проведение упражнений для глаз каждые 20-25 минут работы, а также проведение упражнений физкультминутки в течение 1-2 минут для снятия утомления.

Контроль освоения учебного материала обучающимися

Для контроля и оценки результатов обучения, подтверждения факта проведения занятия рекомендуется использовать следующие способы дистанционного взаимодействия:

- регистрация обучающихся на электронном ресурсе (при возможности);
- размещение учебного материала в сети интернет;
- выполнение обучающимися контрольных или тестовых заданий, предъявленных педагогу в электронном виде;
- выполнение обучающимися небольших по объему творческих, проектных заданий, в том числе предполагающих коллективные формы взаимодействия через ресурсы сети Интернет, предъявленных педагогу дистанционно.

Кадровое обеспечение программы должно соответствовать, высокой профессиональной компетентности педагога, обладающего высоким уровнем профессионально значимых личностных качеств.

Материально-техническое обеспечение программы (помещение, оборудование, осветительные приборы, наглядные и демонстрационные пособия, ЭОР, инструменты и материалы необходимые для обучения).

В помещении должно быть достаточно естественного дневного света, а в зимнее и вечернее время необходимо хорошее искусственное освещение.

В помещении необходимо перед занятиями проводить сквозное проветривание в течение 15 минут, во время занятия с одной группой пятиминутное проветривание через каждый 45 минут и десятиминутные проветривания между сменой групп.

Дополнительные средства обучения, материалы и инструменты

В качестве основных форм работы выбраны следующие:

- беседа;
- демонстрация материала;
- мастер-класс;
- круглый стол для анализа результатов деятельности;
- практические занятия за компьютерами;
- открытые занятия;
- работа в парах и малых группах.

Для реализации программы требуется следующее материально техническое обеспечение:

- рабочие ученические места с персональными компьютерами;
- цифровой фотоаппарат;
- приборы для освещения;
- носители информации.

Для работы в рамках данной программы требуется следующее программное обеспечение:
- Adobe Photoshop;
- Dragon Frame

Особенности организации образовательного процесса - подготовка и участие в мероприятиях различного уровня, а также выставочной и фестивальной деятельности.

Формы проведения занятий: учебное занятие, просмотр-обсуждение, творческая мастерская, выставка, фестиваль, праздник и др.

Формы организации деятельности на занятии*:* в теоретическом блоке – фронтальная или групповая, в практическом блоке – индивидуальная, групповая. и т.д.

Планируемые результаты

Предметные результаты:
- знание правила техники безопасности, требования к организации рабочего места;
- умение пользоваться инструментами, материалами, приспособлениями;
- знание принципов и последовательности организации процесса создания мультфильма;
- понимание особенностей компьютерной анимации и особенностей работы на всех этапах съемки анимационного фильма;
- умение решать художественно–творческие задачи при помощи эскизов, раскадровки и сценария;
- умение рисовать и редактировать изображения в графических программах;

Метапредметные результаты:
- Умение самостоятельно планировать пути достижения целей, осознанно выбирать наиболее эффективные способы решения учебных и познавательных задач;
- Умение соотносить свои действия с планируемыми результатами, осуществлять контроль своей деятельности в процессе достижения результата, определять способы действий в рамках предложенных условий и требований, корректировать свои действия в соответствии с изменяющейся ситуацией;
- Умение оценивать правильность выполнения учебной задачи, собственные возможности ее решения

Личностные результаты:
- формирование целостного мировоззрения, соответствующего современному уровню развития науки и общественной практики, учитывающего социальное, культурное, языковое, духовное многообразие современного мира;;
- развитие эстетического сознания через освоение художественного наследия народов России и мира, творческой деятельности эстетического характера
- формирование коммуникативной компетентности в общении и сотрудничестве со сверстниками, детьми старшего и младшего возраста, взрослыми в процессе образовательной, общественно полезной, учебно-исследовательской, творческой и

Учебный план

№	Тема	Количество часов			Формы контроля
		Всего	Теория	Практика	
1.	Вводное занятие. Знакомство с материалами и инструментами. Правила техники безопасности.	8	6	2	Вводный
2.	История анимации.	2	2	--	Текущий
3.	Виды анимации.	8	2	6	Текущий
4.	Структура анимационного фильма. Методы и приемы сценаристов, операторов, режиссеров, художников.	10	8	2	Текущий
5.	Предметная анимация. История, особенности.	2	2	--	Текущий
6.	Разработка сценария.	20	2	18	Текущий
7.	Раскадровка.	12	2	10	Текущий
8.	Создание персонажей.	20	2	18	Текущий
9.	Создание фонов	10	2	8	Текущий
10.	Съемки. Работа с цифровым фотоаппаратом.	20	6	14	Текущий
11.	Монтаж.	10	4	6	Текущий
12.	Монтаж звука.	10	4	6	Текущий
13.	Участие в конкурсах.	8	2	6	Текущий
14.	Итоговое занятие.	4	1	3	Итоговый
	Итого:	144	45	99	

Календарный учебный график

Год обучения	Дата начала обучения по программе	Дата окончания обучения по программе	Всего учебных недель	Количество учебных часов	Режим занятий
1	01.09.2021	25.05.2022	36	144	2 раза в неделю по 2 часа

Рабочая программа

Задачи

1. обучающие:

- знать технику безопасности при работе со специальным оборудованием;
- способствовать развитию навыков художественной деятельности (рисование, лепка и т.д.);
- освоить основы работы с графическими редакторами.
- знать основные законы, правила и приемы сценарного мастерства и режиссуры;
- иметь представление об особенностях компьютерной анимации;

2. воспитательные:

- воспитать вкус ребенка, расширение объема знаний и представлений об искусстве, в том числе экранном искусстве, научить детей грамотно воспринимать произведения экрана, уметь их анализировать;
- способствовать осознанию своих интересов, способностей, общественных ценностей, связанных с выбором профессии и своего места в обществе;

- воспитать организации социально ценных отношений и переживаний воспитанников в классном сообществе.

3. развивающие:
- развивать способность анализировать произведения искусства;
- развивать эмоциональные, артистические качества у детей средствами экранного искусства;
- развитие художественно-творческого мышления, воображения, фантазии, владение техникой анимации.

Ожидаемые результаты

Предметные результаты:
- знание правила техники безопасности, требования к организации рабочего места;
- умение пользоваться инструментами, материалами, приспособлениями;
- знание принципов и последовательности организации процесса создания мультфильма;
- понимание особенностей компьютерной анимации и особенностей работы на всех этапах съемки анимационного фильма;
- умение решать художественно–творческие задачи при помощи эскизов, раскадровки и сценария;

Метапредметные результаты:
- Умение самостоятельно планировать пути достижения целей, осознанно выбирать наиболее эффективные способы решения учебных и познавательных задач;
- Умение соотносить свои действия с планируемыми результатами, осуществлять контроль своей деятельности в процессе достижения результата, определять способы действий в рамках предложенных условий и требований, корректировать свои действия в соответствии с изменяющейся ситуацией;
- Умение оценивать правильность выполнения учебной задачи, собственные возможности ее решения.

Личностные результаты:
- формирование целостного мировоззрения, соответствующего современному уровню развития науки и общественной практики, учитывающего социальное, культурное, языковое, духовное многообразие современного мира;;
- развитие эстетического сознания через освоение художественного наследия народов России и мира, творческой деятельности эстетического характера
- формирование коммуникативной компетентности в общении и сотрудничестве со сверстниками, детьми старшего и младшего возраста, взрослыми в процессе образовательной, общественно полезной, учебно-исследовательской, творческой и других видов деятельности.

Очная форма
Календарно-тематическое планирование

№ п/п	Тема	Количество часов	Даты занятий
1	Комлектование группы.	2	
2	Комлектование группы.Знакомство с планом работы на год.	2	
3	Вводное занятие. Знакомство с материалами и инструментами. Правила техники безопасности.	2	
4	Вводное занятие. Знакомство с материалами и инструментами. Обустройство рабочего места.	2	
5	История анимации.	2	

6	Виды анимации. Предметная анимация и сыпучая анимация. Рисованная анимация.	2	
7	Виды анимации. Пластилиновая анимация. Компьютерная анимация.	2	
8	Виды анимации. Упражнение «Создай персонажа»	2	
9	Виды анимации. Упражнение «Оживи персонажа»	2	
10	Как и кем создается мультфильм. Этапы создания мультфильма. Профессия сценарист.	2	
11	Профессия режиссер.	2	
12	Профессия оператор.	2	
13	Профессия художник-мультипликатор.	2	
14	Упражнение «Съемочная площадка»	2	
15	Предметная анимация. История, особенности.	2	
16	Участие в конкурсах.	2	
17	Что такое сценарий. История и сценарий.	2	
18	Что такое сценарий. История и сценарий.	2	
19	Создание сценария. Выбор темы и истории.	2	
20	Создание сценария. Выбор темы и истории.	2	
21	Создание сценария.	2	
22	Создание сценария.	2	
23	Создание сценария.	2	
24	Создание сценария.	2	
25	Создание сценария.	2	
26	Создание сценария. Завершение работы.	2	
27	Раскадровка.Что такое раскадровка.	2	
28	Раскадровка.Что такое раскадровка, как создается и для чего нужна раскадровка.	2	
29	Создание раскадровки по своему сценарию.	2	
30	Создание раскадровки по своему сценарию.	2	
31	Создание раскадровки по своему сценарию.	2	
32	Участие в конкурсах.	2	
33	Создание раскадровки по своему сценарию. Завершение работы.	2	
34	Создание персонажей. Приемы работы с выбранным материалом.	2	
35	Создание персонажей.	2	
36	Создание персонажей.	2	
37	Создание персонажей.	2	
38	Создание персонажей.	2	
39	Создание персонажей.	2	
40	Создание персонажей.	2	
41	Создание персонажей.	2	
42	Создание персонажей.	2	
43	Создание персонажей. Завершение работы.	2	
44	Создание фонов. Выбор материала и техники.	2	
45	Создание фонов. Приемы работы с выбранным материалом.	2	
46	Создание фонов.	2	
47	Создание фонов.	2	
48	Создание фонов. Завершение работы.	2	
49	Съемки мультфильма. Основы работы с цифровым фотоаппаратом.	2	
50	Съемки мультфильма. Основы работы с цифровым фотоаппаратом.	2	
51	Съемки мультфильма. Основы работы с цифровым	2	

	фотоаппаратом.		
52	Съемки мультфильма. Организация места для съемок, постановка света.	2	
53	Съемки мультфильма. Организация места для съемок, постановка света.	2	
54	Съемки мультфильма.	2	
55	Съемки мультфильма.	2	
56	Участие в конкурсах.	2	
57	Съемки мультфильма.	2	
58	Съемки мультфильма.	2	
59	Съемки мультфильма. Завершение работы.	2	
60	Монтаж фильма. Основы работы с программами для монтажа.	2	
61	Монтаж фильма. Основы работы с программами для монтажа.	2	
62	Монтаж фильма.	2	
63	Монтаж фильма.	2	
64	Монтаж фильма. Завершение работы.	2	
65	Монтаж звука. Основы работы с программами для записи, монтажа и обработки звука.	2	
66	Запись звука или обработка готовой аудиодорожки.	2	
67	Монтаж звука.	2	
68	Монтаж звука.	2	
69	Монтаж звука. Завершение работы над фильмом.	2	
70	Участие в конкурсах.	2	
71	Итоговое занятие. Просмотр работ, обсуждение результатов.	2	
72	Итоговое занятие. Подведение итогов, награждение	2	

Содержание обучения

1. Вводное занятие. Знакомство с материалами и инструментами.

Теория: инструктаж по технике безопасности при работе с различными материалами, используемыми для создания мультфильма, и необходимыми техническими средствами.
Практика: проверка знаний.

2. История анимации.

Теория: история возникновения и развития анимации. Великие режиссеры, сценаристы и художники. Шедевры мировой анимации.

3. Виды анимации.

Теория: виды анимации, особенности каждого вида, примеры известных мультфильмов. Профессии в анимации.
Практика: проверка знаний.

4. Структура анимационного фильма. Методы и приемы сценаристов, операторов, режиссеров, художников.

Теория: как создается мультфильм, процесс, методы и приемы.
Практика: упражнение «команда мультипликаторов»

5. Предметная анимация. История, особенности.

Теория: знакомство с предметной анимацией, историей и видами.

6. Разработка сценария.

Теория: структура сценария, как превратить историю в сценарий.
Практика: создание сценария по выбранной истории.

7. Раскадровка.

Теория: знакомство с понятием «раскадровка»
Практика: создание раскадровки по сценарию

8. Создание персонажей.

Теория: выбор материала и изучение способа создания персонажей из выбранного материала.

Практика: создание персонажей.

9. Создание фонов

Теория: знакомство с понятием «фон» в анимации, виды фонов.
Практика: выбор материала и вида фона, изготовление фона.

10. Съемки. Работа с цифровым фотоаппаратом.

Теория: настройки цифрового фотоаппарата, особенности съемки кадров анимации.
Практика: применение навыков при съемке мультфильма

11. Монтаж.

Теория: особенности монтажа покадровой анимации, основы работы в программах для монтажа.
Практика: монтаж отснятого материала.

12. Монтаж звука.

Теория: использование звука в анимации, основы монтажа в специальных программах
Практика: монтаж звука на смонтированный мультфильм.

13. Участие в выставках и конкурсах.

Теория: Основы представления работ на конкурсах. Запись анимационных фильмов на электронные носители, сохранение в нужном формате, оптимизация размера видео.
Практика: Подготовка работ для конкурсов.

14. Итоговое занятие.

Теория: Обсуждение результатов работы за год.
Практика: Круглый стол с показом творческих работ.

Оценочные и методические материалы

Список литературы для педагога:

1. Гурский Ю. А. Adobe Photoshop CS в теории и на практике. – Минск: НОВОЕ ЗНАНИЕ, 2014
2. Воскресенская И.Н. Звуковое решение фильма. - М.: Искусство, 1978.
3. Красный Ю., Курдюкова Л. И. Мультфильм руками детей. - М.: Просвещение, 1990.
4. Крючечников Н.В. Композиция фильма. - М.: Искусство, 1960.
5. Левинг Ю. Воспитание оптикой. Книжная графика, анимация, текст. - М.: - Новое литературное обозрение, 2010.
6. Надеждин О. Основы компьютерной анимации. - М.: - Майор, 2004.
7. Соколов А. Природа экранного творчества. Психологические закономерности. - М.: А. Дворников, 2008.
8. Соколов А. Монтаж. Телевидение, кино, видео. - М.: А. Дворников, 2000.
9. Стрелков С.Ю. Искусство озвучивать фильмы. - М.: Флинта, 2016.
10. Хитрук Ф. С. Профессия-аниматор. - М.: Московская международная киношкола, 2007.
11. Шитов В.Н. Новейший самоучитель графических компьютерных программ. - М.: - Славянский Дом Книги, 2010.
12. Энциклопедия отечественной анимации. - М.: Алгоритм, 2006.

Список литературы для учащихся:

1. Вебстер Х. Учитесь рисовать. - М.: АСТ, 2008 г.
2. Задорожная Т.В. Как нарисовать любую историю. - СПб.: Питер, 2013.
3. Запаренко В.С. Как рисовать мультики. - СПб.: Фордевинд, 2011.
4. Снимаем цифровое кино, или Голливуд на дому. - СПб.: Питер, 2006.

Приложение 1

Лист корректировки
календарно-тематического планирования

Дата проведения планируемая	Дата проведения фактическая	Тема	Количество часов		Способ корректировки
			по плану	по факту	

Приложение 2

Дистанционная форма
Календарно-тематическое планирование

№	Темы	Количество часов	Дата проведения по плану	Формы трансляции учебного материала	Формы контроля	Ресурсы	ссылки
	Итого						

Прошито, пронумеровано и
скреплено печатью 30 листов
Директор ГБОУ СОШ № 17
_____ Т.И.Григорьева