

Государственное бюджетное учреждение дополнительного образования
Дом творчества «Измайловский»
Адмиралтейского района Санкт-Петербурга

ПРИНЯТА
Педагогическим советом
Протокол № 1
от 28.08.2020 года

УТВЕРЖДЕНА
Приказом № 145 от 28.08.2020 года
Директор ГБУ ДО ДТ «Измайловский»
А.И. Балышева



ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ПРОГРАММА
(дополнительная общеразвивающая программа)

«ПЕСОЧНАЯ АНИМАЦИЯ»

/название программы/

от 7 до 14 лет

/на какой возраст рассчитана программа/

2 года

/срок реализации/

Разработчики: Комиссарова О.С., педагог дополнительного образования
Полубоярова А.В., педагог дополнительного образования

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Дополнительная общеобразовательная программа – дополнительная общеразвивающая программа «Песочная анимация» (далее – образовательная программа) имеет **техническую направленность**.

Актуальность образовательной программы

Создание образовательной программы обосновано острой потребностью современного российского общества в специалистах, свободно владеющих компьютерными технологиями и средствами изобразительной деятельности.

Образовательная программа «Песочная анимация» направлена на поддержку и развитие детского технического творчества, привлечение детей и молодежи в техническую сферу профессиональной деятельности, реализацию творческих, познавательных и коммуникативных потребностей личности.

В процессе освоения образовательной программы, учащиеся приобретают навыки работы с таким цифровым оборудованием как видеочасть, фотоаппарат, микрофон, мультимедийный проектор, аудио оборудование. Осваивают видео и графические редакторы. Это позволяет познакомиться с азами профессий, которые таит в себе процесс создания мультимедиа продукта.

Образовательная программа формирует у учащихся ИКТ компетентность, универсальные учебные действия. Позволяет осуществить интеграцию с такими школьными предметами как информатика, изобразительное искусство, музыка, основы безопасности жизнедеятельности, окружающий мир.

Программа дает возможность адаптации детей к адекватному восприятию современного уровня развития науки и техники, цифровой экономики и цифровых технологий.

Анимация - это отличный способ открыть у юных дарований творческие задатки, развить коммуникативные способности и лидерские качества.

Песочная анимация — это довольно молодое направление, привлекающее внимание своей необычностью. Рисунки песком на светящейся поверхности соединяют в себе художественное и техническое начало одновременно. Работа руками благотворно влияет на развитие мелкой моторики, которая в свою очередь помогает развивать интеллект и речь.

Песочная анимация, довольно гибкое направление, которое дает возможность делать не просто картинки или покадровую анимацию, но позволяет создавать безмонтажное видео и выступать перед зрителями «в живую». Последнее приравнивает художника к артисту, а значит - воспитывает уверенность в себе, учит преодолевать волнение и скованность.

Образовательная программа разработана в соответствии с современными нормативными документами в сфере образования:

– Федеральный закон Российской Федерации от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;

– Национальный проект «Образование»// Протокол от 03.09.2018 №10 Президиума Совета при Президенте Российской Федерации по стратегическому развитию и национальным проектам;

– Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ в государственных образовательных организациях Санкт-Петербурга, находящихся в ведении Комитета по образованию // Распоряжение Комитета по образованию Санкт-Петербурга от 01.03.2017 № 617-р.

Отличительные особенности образовательной программы

Образовательная программа «Песочная анимация» отличается от уже существующих программ обучения технике рисования песком тем, что имеет техническую направленность.

Анализ спектра программ показал, что, как правило, аналогичные программы имеют художественную направленность и ориентированы на развитие у учащихся либо изобразительных и творческих способностей, либо на стабилизацию и гармонизацию психоэмоционального состояния ребенка.

Программа «Песочная анимация» направлена на развитие у учащихся мотивации и интереса к технической и творческой деятельности. Специфика предполагаемой деятельности обусловлена интеграцией курса обучения работе на цифровом оборудовании и курса обучения рисованию на песке для перехода от репродуктивной формы обучения к творческой. Образовательная программа позволяет получить практические навыки и теоретические знания в области фото и видео съемки, видеомонтажа, создания видеоролика, обработки аудиоинформации с помощью прикладных компьютерных программ через освоение навыков рисования песком. Перед учащимися раскрывается перспектива использования полученных знаний, умений и навыков в различных областях деятельности: в сфере рекламы и презентации, в области создания художественных произведений и др.

Адресат образовательной программы

Образовательная программа адресована учащимся преимущественно в возрасте 8-14 лет, интересующимся процессом создания мультфильмов, компьютерными технологиями и любящим рисовать. Наличие базовых знаний и специальной подготовки не требуется.

Занятия по образовательной программе не рекомендуются детям, имеющим медицинские противопоказания (аллергия на пыль и мелкие частицы, легочные и кожные заболевания, порезы на руках и др.).

Срок реализации образовательной программы – 2 года.

Объём образовательной программы – 432 часа.

Количество академических часов		
1 год обучения	2 год обучения	объем курса обучения
216	216	432

Уровень освоения образовательной программы - *базовый*. Результативность освоения программы заключается в:

- освоении прогнозируемых результатов программы;
- презентации результатов на уровне района, города;
- участии учащихся в районных и городских мероприятиях;
- наличии призеров и победителей в районных конкурсных мероприятиях.

Цель образовательной программы: развитие технических способностей и творческое самовыражение личности учащихся посредством освоения основ песочной анимации.

Задачи образовательной программы

Обучающие:

- сформировать основные навыки работы с цифровым техническим оборудованием (видеокамера, фотоаппарат, микрофон);
- обучить основам работы с видео и графическими редакторами;
- сформировать представление об основных понятиях и особенностях песочной анимации;
- сформировать базовые навыки анимационной деятельности с применением технологии перекладной мультипликации;
- способствовать овладению основными правилами и приемами сбора, обработки, анализа и распространения информации;
- сформировать навыки проектной деятельности;
- сформировать навык безопасной работы с техническим оборудованием и материалами, используемыми в песочной анимации и мультипликации.

Развивающие:

- способствовать развитию мелкой моторики рук, речи, воображения, памяти, внимания;
- способствовать развитию логического мышления;

- способствовать развитию познавательной активности, интеллектуальных и творческих способностей.

Воспитательные:

- формировать устойчивый интерес к занятиям технической направленности;
- формировать умение самоорганизации и самоконтроля своей деятельности;
- повысить коммуникативную культуру, уровень навыков взаимодействия в коллективе.

Условия реализации образовательной программы

Условия набора в коллектив и формирования групп

Группы 1 года обучения формируются из желающих обучаться по образовательной программе.

Группы 2 года обучения комплектуются из учащихся, освоивших программу первого года обучения. В группу второго года обучения на основе результатов собеседования могут быть зачислены учащиеся, имеющие необходимые знания и умения либо опыт занятий в объединениях технической направленности.

Наполняемость групп первого года обучения – не менее 15 человек, в группах второго года обучения – не менее 12 человек.

Особенности организации образовательного процесса

Содержание образовательной программы дает возможность получить навыки работы с цифровым техническим оборудованием, освоить работу с видео и графическим редактором, использовать знания основ изобразительной деятельности для создания творческих работ.

Образовательный процесс строится с учетом личностных потребностей учащихся в технической, познавательной и творческой деятельности. Задания подбираются исходя из интересов и возможностей детей.

Структура содержания образовательной программы позволяет учащимся, последовательно преодолев все подготовительные этапы, выйти на создание своего авторского проекта.

Содержание программы построено поэтапно:

- знакомство со съемочным оборудованием и особенностями песочной анимации;
- фото и видео съемка, закрепление навыков рисования песком;
- обработка информации, работа в графическом и видео- редакторах на компьютере;
- самостоятельные творческие проекты.

Содержание занятий построено на взаимодействии практики обучения работе с техническими средствами и различных видов искусства (графика, декоративно-прикладное искусство, литература, музыка, театр), объединенных общей целью и результатом - созданием мультипликационного песочного фильма.

Постигая азы песочной анимации и мультипликации, учащиеся знакомятся с ведущими профессиями в данной сфере (оператора, режиссера, сценариста, художника-мультипликатора и др.) и имеют возможность проживать эти роли, реализуясь и самовыражаясь на каждом учебном занятии.

Освоение материала в основном происходит в процессе практической творческой деятельности. Прохождение каждой новой теоретической темы предполагает постоянное повторение пройденных тем, обращение к которым диктует практика. Такие методические приемы, как «забегание вперед», «возвращение к пройденному», придают объемность «линейному», последовательному освоению материала.

Учебные занятия проводятся в группах, сочетая принцип группового обучения с индивидуальным подходом.

При реализации отдельных разделов и/или тем программы в соответствии с календарно-тематическим планированием используется электронное обучение, дистанционные образовательные технологии, предусматриваются как аудиторные, так и

внеаудиторные (самостоятельные) занятия, которые проводятся по группам и/или индивидуально.

Формы проведения занятий

По образовательной программе, в зависимости от ведущих решаемых задач, проводится следующие виды учебных занятий:

- занятия по приобретению новых знаний (формирование понятий, разъяснение теоретических сведений);
- практические занятия по формированию умения и навыков (самостоятельная деятельность учащихся под руководством педагога);
- занятия по применению знаний, умений и навыков на практике (самостоятельная работа учащихся, педагог выступает в роли консультанта);
- контрольные занятия (контроль усвоения материала по теме или разделу программы);
- комбинированные занятия.

Основными формами проведения занятий являются:

- игровое занятие (форма учебной деятельности в условных ситуациях, направленная на воссоздание и усвоение общественного опыта, фиксированного в социально закреплённых способах осуществления предметных действий, в предметах науки и культуры);
- творческая мастерская (форма организации процесса обучения, где создаются условия для вхождения каждого участника к новому знанию и новому опыту путем самостоятельного или коллективного открытия);
- спектакль (форма обучения, направленная на положительную мотивацию учащихся к изучаемому предмету, развитие коммуникативной компетенции детей. Данная форма проведения занятий используется при подведении итогов темы «Театр теней», а также при изучении темы «Театр теней. Силуэтная анимация.»);
- защита проекта (форма обучения, нацеленная на формирование навыков поиска, анализа и систематизации информации по заданной теме; развитие самостоятельности учащихся, развитие неординарного мышления);
- чат-занятия (учебные занятия с использованием чат-технологий, которые проводятся синхронно – все участники имеют одновременный доступ к чату);
- веб-занятия (дистанционные конференции, практические работы, проводимых с помощью средств телекоммуникаций).

Применяемые формы занятий носят развивающий характер и направлены на формирование практического опыта учащихся, развитие их творческого потенциала. Сочетание данных форм занятий обуславливает низкий порог вхождения в образовательную программу, делает образовательный процесс доступным и понятным, создает положительный эмоциональный фон восприятия учебного материала, что поддерживает мотивацию учащихся.

Формы организация деятельности учащихся на занятии

В связи со спецификой теоретической и практической деятельности учащихся и преобладанием практических занятий используются следующие формы организации деятельности учащихся:

- фронтальная – взаимодействие педагога и всех учащихся осуществляется одновременно; применяется преимущественно при изучении практического материала, где педагог демонстрирует свои действия, а учащиеся повторяют;
- групповая – организация взаимодействия педагога с учащимися, объединенными в малые группы, в т.ч. в пары; при этом группы могут выполнять как одинаковые, так и различные задания;
- индивидуальная – выполнение учащимися индивидуальных заданий и проектов; применяется преимущественно при выполнении творческих работ, а также при подготовке к конкурсам.

Материально-техническое оснащение

Оборудование учебного кабинета:

- столы под световые планшеты -8 шт.;
- столы для творческой деятельности, стулья по количеству учащихся;
- система затемнения на окнах;
- планшеты с внутренней подсветкой - 8 шт.
- цифровая видеокамера;
- цифровой фотоаппарат;
- мультимедийный проектор, кабели для подключения к компьютеру и камере;
- проекционный экран;
- аудио колонки;
- микрофон;
- стойка или штатив журавль для съемочного оборудования;
- крепёж для фотоаппарата или камеры - 2 шт.;
- 3 компьютера с выходом в Интернет;
- сетевые фильтры 5 штук по 5 розеток;
- карта памяти для фотоаппарата и видео камеры SD 64Gb, 10 class - 3шт.
- жесткие диски для хранения информации – 6 шт.
- струйный цветной принтер с системой непрерывной подачи чернил (СНПЧ).

Программное обеспечение: операционная система Windows 10; текстовый редактор Microsoft Word; графические редакторы Paint, Gimp; анимационная программа Adobe Animate; монтажная программа Adobe Premiere Pro; конверторы Any Video Converter; антивирус.

Расходные материалы

- кварцевый песок фракции 0,1-0,3, разных цветов (минимум 4 цвета, по 500 г.);
- бумага А4 - 100 листов;
- фото бумага -50 листов;
- цветной картон и бумага - 2 пачки по 20 листов;
- карандаши простые;
- карандаши цветные восковые;
- фломастеры;
- ножницы;
- двухсторонний скотч или клеящий ластик;
- витражные краски;
- клей ПВА;
- клеящий карандаш;
- кисточки разной ширины (синтетика круглая 03 и 01, синтетика плоская 05, щетина -03 для клея);
- витражные контуры;
- прозрачный пластик или акрил - 2 листа формата А4;
- магнитное полотно – формат А4.

Планируемые результаты освоения образовательной программы

По окончании полного курса обучения учащиеся получают следующие результаты:

Личностные:

- разовьют познавательные и творческие способности;
- сформируют устойчивый интерес и желание к продолжению обучения по программам технической направленности;
- повысят уровень развития мелкой моторики рук, речи, воображения, памяти, внимания, логического мышления.

Метапредметные:

- обучатся безопасному применению технического оборудования и материалов, используемых в песочной анимации и мультипликации;
- научатся самостоятельно организовывать и контролировать свою деятельность;
- овладеют навыками сбора, обработки, анализа и распространения информации;
- приобретут навыки осуществления проектной деятельности;
- научатся продуктивно взаимодействовать в коллективе.

Предметные:

- приобретут базовые навыки анимационной деятельности с применением технологии перекладной мультипликации;
- приобретут навыки работы с цифровым техническим оборудованием (видеокамера, фотоаппарат, микрофон);
- овладеют основами работы с видео и графическими редакторами;
- освоят базовые приемы рисования песком на светящейся поверхности и приобретут знания о сыпучих материалах, оборудовании и правилах их эксплуатации.

УЧЕБНЫЙ ПЛАН

№ п/п	Название раздела, темы	Количество часов						Формы контроля/ промежуточной аттестации
		1 год обучения			2 год обучения			
		Всего	Теория	Практика	Всего	Теория	Практика	
1.	Вводное занятие	2	1	1	1	1	0	
2.	Особенности песочной анимации	12	3	9	0	0	0	педагогическое наблюдение
3.	Оборудование для съемки, печати и обработки информации	6	2	4	6	2	4	
4.	История мультипликации и песочной анимации	12	6	6	6	2	4	тестовое задание
5.	Статичная картинка	14	3	11	0	0	0	выставка работ
6.	Динамичная картинка	12	3	9	0	0	0	
7.	Драматургия	12	4	8	12	4	8	Практическая работа
8.	Графический редактор Paint	18	3	15	0	0	0	контрольное задание
9.	Графический редактор Gimp	0	0	0	18	6	12	
10.	Видео редактор Adobe Animate	24	5	19	0	0	0	
11.	Видео редактор Adobe Premiere Pro	0	0	0	27	9	18	самостоятельная работа
12.	Звук	12	3	9	18	4	14	практическая работа
13.	Перемещение и трансформация	24	5	19	12	3	9	контрольное задание
14.	Приём перфоманс в песочной анимации	30	7	23	36	9	27	практическая работа
15.	Театр теней	28	6	22	0	0	0	спектакль
16.	Театр теней. Силуэтная анимация.	0	0	0	21	7	14	
17.	Техника видеопоза	6	3	3	6	3	3	
18.	Создание образа	0	0	0	11	4	7	педагогическое наблюдение
19.	Проблемы композиции	0	0	0	18	6	12	выставка работ
20.	Принципы анимации	0	0	0	18	5	13	
21.	Контрольное занятие	2	0	2	3	0	3	презентация творческих работ, защита проектов
22.	Итоговое занятие	2	0	2	3	0	3	
	Итого	216	54	162	216	65	151	

КАЛЕНДАРНЫЙ УЧЕБНЫЙ ГРАФИК

Год обучения	Дата начала обучения по программе	Дата окончания обучения по программе	Всего учебных недель	Количество учебных часов (в неделю/год)	Режим занятий
1 год	1-10 сентября (по мере комплектования группы)	31 мая	36	6 / 216	3 раза в неделю по 2 часа
2 год	1 сентября	31 мая	36	6 / 216	2 раза в неделю по 3 часа

ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ

Для отслеживания результативности образовательной деятельности функционирует система контроля освоения учащимися образовательной программы:

<i>Вид контроля</i>	<i>Формы</i>	<i>Срок контроля</i>
Текущий	педагогическое наблюдение, тестовое задание, выставка работ, контрольное задание, самостоятельная работа, спектакль	в течение учебного года
Промежуточный	презентация творческих работ	май (1 год обучения)
Итоговый	защита проектов	май (2 год обучения)

Формами предъявления (или демонстрации) результативности освоения образовательной программы являются: презентация результатов на уровне района, города, наличие призеров и победителей в мероприятиях различных уровней.

Текущий контроль проводится с целью определения уровня освоения обучающимися учебного материала в течение учебного года по темам «Особенности песочной анимации», «История мультипликации и песочной анимации», «Статичная картинка», «Графический редактор Paint», «Видео редактор Adobe Animate», «Перемещение и трансформация», «Театр теней», «Создание образа», «Проблемы композиции», «Драматургия», «Звук», «Приём перфоманс в песочной анимации».

Текущий контроль проводится в форме:

- педагогического наблюдения (оценивается умение слушать и слышать педагога, умение организовать свое рабочее (учебное) место, умение аккуратно выполнять работу; навыки рисования песком, знание способов засыпки, умение создания графического рисунка);

- тестового задания (позволяет определить соответствие теоретических знаний ребенка программным требованиям, уровень владения специальной терминологией);

- выставки работ (оценивается грамотность (композиционная организация изображения на определенном формате, построение формы, передача пропорций) и выразительность (умение передавать собственное отношение к изображаемому, через замысел, оригинальность композиции);

- контрольного задания (оцениваются практические навыки, механическая понятливость, внимательность, креативность);

- самостоятельной работы (оценивается уровень владения специальным оборудованием и оснащением, умение пользоваться компьютерными источниками информации);

- спектакля (оценивается активность, инициативность, качество выполнения поставленной задачи, чувство ритма, темпа, пространства и времени).

Контрольно-измерительные материалы представлены в Приложении 1.

Промежуточный контроль (промежуточная аттестация) осуществляется в конце первого года обучения с целью выявления уровня освоения образовательной программы учащимися и корректировки процесса обучения. Форма проведения – презентация творческих работ, на которой учащиеся демонстрируют уровень овладения теоретическим и практическим программным материалом.

Контрольно-измерительные материалы представлены в Приложении 2.

Итоговый контроль (подведение итогов реализации программы) проводится с целью соотношения планируемых и достигнутых учащимися результатов освоения образовательной программы. Итоговый контроль проводится в форме защиты индивидуальных проектов. Контрольно-измерительные материалы представлены в Приложении 3.

Предметные результаты текущего, промежуточного и итогового контроля и результаты участия в конкурсных мероприятиях фиксируются в диагностических картах освоения образовательной программы по годам обучения.

**Диагностическая карта освоения
дополнительной общеобразовательной программы «Песочная анимация»**

20__-20__ учебный год
группа № __, 1 год обучения

№ п/п	Ф. И. учащихся	Текущий контроль по темам							Промежуточный контроль	Конкурсные мероприятия	Всего баллов
		Особенности песочной анимации История мультипликаций и песочной	Статичная картинка	Графический редактор Paint	Видео редактор Adobe Animate	Перемещение и трансформация	Театр теней				
1											
2											

**Диагностическая карта освоения
дополнительной общеобразовательной программы «Песочная анимация»**

20__-20__ учебный год
группа № __, 2 год обучения

№ п/п	Ф. И. учащихся	Входной контроль	Текущий контроль по темам						Промежуточный контроль	Конкурсные мероприятия	Всего баллов
			Создание образа История мультипликаций и песочной	Проблемы композиции	Драматургия	Звук перемещение и трансформация	Прием перфоманс в песочной анимации				
1											
2											

Участие в конкурсных мероприятиях, призовые места, победы отмечаются в диагностических картах баллами (от 1 до 10) в зависимости от уровня мероприятия и результата участия:

- на уровне группы, учреждения – 1 балл;
- на уровне района – 2-3 балла;
- на уровне города – 4-5 баллов;
- на всероссийском уровне – 6-8 баллов;
- на международном уровне – 9-10 баллов.

При подведении итогов в целом подсчитывается сумма всех баллов и определяется рейтинг творческой активности каждого учащегося.

Оценка степени достижения метапредметных и личностных результатов осуществляется на основании педагогического наблюдения при выполнении учащимися практических заданий.

МЕТОДИЧЕСКИЕ МАТЕРИАЛЫ

Методы и приемы обучения, используемые при реализации образовательной программы

<i>группа методов</i>	<i>методы</i>	<i>приемы</i>
Методы, в основе которых лежит способ организации занятия	-словесный	устное изложение, беседа
	-наглядный	работа по образцу, освоение возможностей песочной анимации через повтор за педагогом, через игру «дорисуй-ка»
	-практический	практические работы
Методы, в основе которых лежит уровень деятельности детей	объяснительно-иллюстративный	демонстрация мультфильмов и иллюстраций, выявление и анализ ключевых моментов, которые необходимы при создании мультфильма
	репродуктивный	учащиеся воспроизводят полученные знания и освоенные способы деятельности
	частично-поисковый	поиск и подбор художественного материала и оптимального варианта монтажа
Методы, в основе которых лежит форма организации деятельности учащихся	фронтальный	одновременная работа со всеми учащимися
	групповой	организация работы по малым группам (от 2 до 7 человек)
	индивидуальный	индивидуальное выполнение заданий, решение проблем

Применяемые педагогические технологии

Игровые технологии обладают средствами, активизирующими и интенсифицирующими деятельность учащихся. В их основу положена педагогическая игра как основной вид деятельности, направленный на усвоение общественного опыта. На занятиях по образовательной программе они применяются преимущественно на этапах закрепления знаний, умений и навыков.

Диалоговые технологии.

Весь образовательный процесс построен на основе коммуникативной среды, в рамках которой реализуется взаимодействие педагог – учащийся, учащийся – учащийся. В процессе диалогического общения на занятии учащиеся ищут различные способы для выражения своих мыслей, для принятия личностью нового опыта. Примером реализации такой технологии являются задания «объясни соседу», которые достигают высшего развития в мультидиалоговых вариантах при презентации ребенком собственных творческих работ.

Технология проблемного обучения.

Организация занятий предполагает создание под руководством педагога проблемных ситуаций и активную деятельность учащихся по их разрешению, в результате чего происходит овладение знаниями, умениями и навыками; образовательный процесс строится как поиск новых познавательных ориентиров. Образовательная программа предполагает не предъявление учащемуся готовых шаблонов моделей и некоторой системы знаний, а освоение ребенком способов деятельности и новых знаний в процессе создания собственных мультфильмов.

Дистанционные образовательные технологии.

-сетевые технологии (использование учащимися электронных учебных материалов, которые находятся в открытом доступе в сети Интернет; обеспечение с помощью телекоммуникационной сети интернет взаимодействия между педагогом и учащимися);

-телевизионно-спутниковые технологии (использовании космических спутниковых средств передачи данных и телевещания, для обеспечения доступа учащихся к информационным образовательным ресурсам и организации интерактивного взаимодействия с педагогом через группу ВКонтакте, проведение онлайн-занятий с использованием интернет-платформы Zoom).

Дидактические средства

№	Разделы образовательной программы	Дидактические средства и электронные образовательные ресурсы
1	Особенности песочной анимации Создание образа	-иллюстрации -наглядные пособия с пошаговой демонстрацией песочных изображений
2	Оборудованием для съемки, печати и обработка информации	-наглядные пособия с пошаговой демонстрацией работы в компьютерных программах Adobe Premiere Pro, Adobe Animate, Gimp, Paint, Adobe Animate -раздаточный материал для самостоятельной работы учащихся
3	История мультипликации и песочной анимации	-мультимедийные презентации «История мультипликации первые шаги», «Вращающееся чудо» -мультфильмы Диснея -мультипликационный фильм Петра, и Петкевич «Сказочка про козявочку» 1985г. -онлайн – платформа для бесплатного дистанционного обучения анимации детей и подростков «Анимация и Я» http://multazbuka.ru/#rec68955475 -тесты
4	Статичная картинка	-пошаговые таблицы создания песочных изображений -иллюстрации
5	Динамичная картинка	-демонстрационные схемы мультипликационных движений -видеофрагменты «Цех сыпучей анимации», «Фабрика мультфильмов» -мультфильм Керолайн Лиф «Свадьба филина и гусыни» -клип песни «NO CORRAS TANTO» 2008 Cesar Diaz Melendez
6	Драматургия	-мультимедийная презентация «Морфология волшебной сказки» -онлайн – платформа для бесплатного дистанционного обучения анимации детей и подростков «Анимация и Я» http://multazbuka.ru/#rec68955475
7	Графический редактор Paint, Gimp	-наглядные пособия с пошаговой демонстрацией работы в компьютерной программе Paint, Gimp
8	Видео редактор Adobe Animate, Adobe Premiere Pro	-наглядные пособия с пошаговой демонстрацией работы в компьютерной программе Adobe Animate, Adobe Premiere Pro
9	Звук	-видеофильм «Звуковое решение фильма», 1978 г. -онлайн – платформа для бесплатного дистанционного обучения анимации детей и подростков «Анимация и Я» http://multazbuka.ru/#rec68955475
10	Перемещение и трансформация	-демонстрационные схемы изображений различных переходов -видеофильм Ференца Чако «Эволюция»
11	Приём перфоманс в песочной анимации	-видеоролик Иланы Яхав «Песочная фантазия на тему - Home is where the heart» (Дом там, где сердце) -видеофрагмент рекламного ролика «Animal Planet» -анимационный фильм Ференц Чако «Эволюция» 2000г. - видеофрагмент Артура Кириллова «Касперскому»

12	Театр теней. Силуэтная анимация	-силуэтные фильмы Лотты Райнигер «Дюймовочка», «Калиф Аист», «Приключение принца Ахмеда» -схемы комбинаций пальцев для создания теней животных -мультимедийная презентация «Театр теней от истоков до наших дней»
13	Проблемы композиции	-наглядные пособия -иллюстрации

Информационные источники:

Список литературы для педагога:

1. Абраменкова В. Возвращение песочницы, или как создать одухотворенное игровое пространство / В. Абраменкова // Учительская газета. – 2000. - № 20.
2. Аль Д. Н. Основы драматургии. Учебное пособие для студентов института культуры. - Ленинград, 1988.
3. Анофриков П.И. Принцип работы детской студии мультипликации Учебное пособие. Детская киностудия «Поиск» / П.И. Анофриков. – Новосибирск, 2008.
4. Большебратская Э.Э. Песочная терапия. - Петропавловск, 2010.
5. Боров Ю. Эстетика. - М.: Высшая школа, 2002.
6. Бугара В. Мандала Артбук для медитаций www.bugara.kiev.ua, 2013.
7. Войнова Алена: Песочное рисование: Феникс, 2014.
8. Волков А. Художники советского мультфильма - М.: Советский художник, 1978.
9. Волькенштейн В. М. Драматургия. – М.: Советский писатель, 1969.
10. Воскресенская И.Н. Звуковое решение фильма. – М.: Искусство, 1978.
11. Годер Д. Художники, визионеры, циркачи: Очерки визуального театра. - М.: Новое литературное обозрение, 2012.
12. Голдберг Р. Искусство перформанса: от футуризма до наших дней / Пер. с англ. Анны Асланян. – Ad Marginem, 2013.
13. Голубева О. «Основы композиции. - М.: Изобразительное искусство, 2001.
14. Довгялло Н. Техника и материалы в анимационном фильме. // Искусство в школе. №3. – 2007.
15. Дыко Л. Основы композиции в фотографии. – М.: Высшая школа, 1983.
16. Зейц Мариелла - Пишем и рисуем на песке. Настольная песочница: [адаптированный перевод с англ.] — М.: ИНТ, 2010.
17. Зинкевич-Евстигнеева Т.Д., Грабенко Т.М. Практикум по песочной терапии. СПб.: Речь, 2002.
18. Иткин В.В. Карманная книга мультжюриста. Учебное пособие для начинающих мультипликаторов. Детская киностудия «Поиск» / В. Иткин. – Новосибирск, 2006.
19. Капков С. Энциклопедия отечественной мультипликации. -М.: Алгоритм, 2006.
20. Кубат К. Звукооператор-любитель. Перевод с чешского Лихобабин В.А. – М.: Энергия, 1978.
21. Кузуб Н.В., Осипук Э.И. «В гостях у песочной феи. — СПб.: Речь, 2011.
22. Кулешов Л. Азбука кинорежиссуры. - М.: «Искусство», 1969.
23. Леблон Микаэль, Бертран Фредерик. Я в Пижамаме. — М.: Самокат, 2016.
24. Макарова Е.Г., Движение образует форму. – М.: Самокат, 2012.
25. Меерзон Б. Акустические основы звукорежиссуры. - М.: Аспект Пресс, 2004.
26. Норштейн Ю. Снег на траве.- М.:Издательство «Красная площадь». 2008 .
27. Павловская В. Акустика и электроакустическая аппаратура. – М.: Искусство, 1986.
28. Паранюшкин. Р. Композиция: теория и практика изобразительного искусства. Изд. 2-е. - Ростов н/Д: Феникс, 2005.
29. Пропп В.Я. Морфология волшебной сказки.-М.: Лабиринт, 1998.
30. Ратковски Н. Профессия иллюстратор. Учимся мыслить творчески. – 4-е изд.- М.: Манн, Иванов Фербер, 2016. – 328с.
31. Саймон М. Как создать собственный мультфильм. Анимация двухмерных персонажей.

- М. НТ Пресс, 2006.
32. Сакович Н.А. Технология игры в песок. Игры на мосту.- СПб.: Речь, 2008.
 33. Скрипник И. Театр теней. Искусство светотени. - М.: АСТ, 2005.
 34. Солин А. Пшеничная И. Задумать и нарисовать мультфильм. - М.: ВГИК, 2014.
 35. Трахтенберг Л. С. Кинофильм и звукооператор. – М.: Искусство, 1963.
 36. Туркин В. Драматургия кино. - М.: ВГИК 2007.
 37. Фролов М.И. Учимся анимации на компьютере. Самоучитель для детей и родителей. - М.: Лаборатория Базовых Знаний, 2002.
 38. Харт К. Как нарисовать все, что вы узнали о мультяшках. - Минск: Попурри, 2011.
 39. Хитрук Ф. Профессия – аниматор. - М.: Гаятри, 2008.
 40. Хоменко. И. Н. Коррекционно-диагностический комплекс «Песочная магия». - СПб. ИМАТОН, 2009.
 41. Ширман Н.Т.- Силуэт на экране. - Киев, Мистецтво, 1989
 42. Шоттенлоэр Гертруда Рисунок и образ в гельштаттерапии. - СПб.: Издательство Пирожкова. Серия «Новый импульс», 2001.
 43. Штейнхард Л. Юнгианская песочная терапия. – СПб.: Питер, 2001.
 44. Эйзенштейн С. Неравнодушна природа (в двух томах). - М.: Музей кино, Эйзенштейн-центр, 2004.
 45. Эль Г. Н. Человек, играющий в песок. Динамичная песочная терапия. — СПб.: Речь, 2010.
 46. Энциклопедия признаков и интерпретаций в проективном рисовании и арт-терапии, Л.Д. Лебедева, Ю.В. Никонорова, Н.А. Тараканова. – СПб.: Речь, 2010.

Список литературы для учащихся:

1. Берри Б. Рисуйте свободно! Найди себя с помощью художественного дневника. - М.: Манн, Иванов и Фербер, 2015.
2. Зейц Мариелла. Пишем и рисуем на песке. Настольная песочница. – М.: Инт, 2010.
3. Иванова Ю. Мультфильмы секреты анимации. – М.: Настя и Никита, 2017.
4. Красный Ю.Е. Мультфильм руками детей / Ю.Е. Красный, Л.И. Курдюкова. – М., 2007.
5. Методическое пособие для начинающих мультипликаторов. Детская киностудия «Поиск» / Велинский Д.В. – Новосибирск, 2004.
6. Рожков Р.Л. Звук в фильме. Литература для детей. - М.: 1980.
7. Саймон М. Как создать собственный мультфильм. Анимация двухмерных персонажей. М. НТ Пресс, 2006.
8. Харт К. Как нарисовать все, что вы узнали о мультяшках. - Минск: Попурри, 2011.

Интернет-источники:

1. <http://art-teacher.ru/archives/3759> Фёдорова К. Л. Шарж: Методика создания художественного образа;
2. <http://samoychiteli.ru/document13822.html> Иллюстрированный самоучитель по Adobe Premiere Pro 1.5
3. <http://soyuzmultfilm.ru/> - Союз мультфильм;
4. <http://vikidalka.ru/2-146422.html> Федосеева Марина. Занятия с детьми 3-7 лет по развитию эмоционально-коммуникативной и познавательной сфер средствами песочной терапии. 2015.
5. http://www.animapedia.ru/index.php/Песочная_анимация – Анимапедия. Энциклопедия анимации;
6. http://www.danilidi.ru/lessons/Adobe-Premiere-Pro/04_basic-video-editing--program-premiere-pro-urok-free.html Основы видеомонтажа Adobe Premiere Pro СС делать видео монтаж адоб премьер про видео урок
7. <http://www.unikino.ru/component/k2/item/4800.html> - Союз кинематографистов Российской Федерации;
8. <https://castlots.org/blog/zhanry-filmov/> Вводное занятие. Язык кино и язык литературы. Литературная кинематографичность разных жанров

9. <https://iledebeaute.ru/culture/2012/9/1/26920/> Удивительный театр, или Искусство управления тенью
10. <https://www.labirint.ru/books/507086/> Тупичкина Е.: Мир песочных фантазий: Программа обучения детей рисованию песочных картин в технике "Sand-Art". ФГОС;
11. <https://www.livelib.ru/selection/18111-hudozhestvennyj-obraz> Воронский А. Искусство видеть мир;
12. <https://www.livelib.ru/selection/18111-hudozhestvennyj-obraz> Кибрик Е. А. Объективные законы композиции в изобразительном искусстве;
13. <https://www.livelib.ru/selection/18111-hudozhestvennyj-obraz> Лукашевская Я. Н. Понятие "художественный образ" и проблемы его изучения в первобытном искусстве;
14. <https://xreferat.com/47/3462-6-animaciya-i-sovremennoe-igrovoe-kino-k-probleme-ispol-zovaniya-noveiyshih-komp-yuternyh-tehnologii.html> Анимация и современное игровое кино. К проблеме использования новейших компьютерных технологий
15. slovari.yandex.ru/dict/bse/article/00050/30400.htm БСЭ. Статья «Мультипликационное кино»
16. www.ntv.ru/novosti/156556/ Ксензенко Е. Так оживают мультфильмы - ОАО «Телекомпания НТВ», программа «Сегодня», 13 апреля 2009 г.
17. www.tv100.ru/news/Kto-zastavil-tancevat-kukol-na-impr.. Кто заставил танцевать кукол на импровизированной сцене?
18. Графический редактор Paint. Окно программы Paint. Набор инструментов. Приемы рисования. Формы и координаты указателя. <https://studfiles.net/preview/6310680/page:2/>
19. Графический редактор Paint: назначение и инструменты <https://www.nastroy.net/post/graficheskiy-redaktor-paint-naznachenie-i-instrumentyi>
20. Изучение Adobe Animate CC: Анимация – Видеоуроки Learning Adobe Animate <https://coursehunters.net/course/lindacom-learning-adobe-animate-cc-animation>
21. Иллюстрированный самоучитель по Adobe Premiere Pro 1.5 <http://samoychiteli.ru/document13822.html>
22. Обучение и техническая поддержка для Adobe Animate <https://helpx.adobe.com/ru/support/animate.html>
23. Основы видеомонтажа Adobe Premiere Pro CC делать видео монтаж Adobe-Premiere-Pro видео урок http://www.danilidi.ru/lessons/Adobe-Premiere-Pro/04_basic-video-editing--program-premiere-pro-urok-free.html
24. Элективный курс в формате открытого образовательного ресурса > <https://sites.google.com/site/kursliteraturaikino/home/vodnoe-zanatie-azyk-kino-i-azyk-literatury-literaturnaa-kinematograficnost-raznyh-zanrov>

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА **к дополнительной общеобразовательной программе «Песочная анимация»** **1 год обучения**

Особенностями 1 года обучения являются работа по образцу с побуждением к самостоятельному творчеству, а также развитие навыков самоорганизации и самоконтроля своей деятельности, презентации собственных работ. Происходит знакомство со съемочным оборудованием, графическим и видео редакторами и особенностями песочной анимации. Весь теоретический материал носит ознакомительный характер и преподносится учащимся в доступной для младшего школьного возраста форме.

ЗАДАЧИ

Обучающие задачи:

- сформировать базовые навыки работы (включение, выключение, режим записи информации, способы подключения к ПК и проектору) с цифровым техническим оборудованием (видеокамера, фотоаппарат, микрофон);
- научить основам работы с видео и графическими редакторами Paint и Adobe Animate
- сформировать представление об основных понятиях (мультипликация, песочная анимация, сыпучие материалы, статичная картинка, динамичная картинка, перемещение и трансформация, прием перфоманс) и графических особенностях песочной анимации (засыпка, волна, пятно, линия, струйка);
- ознакомить с основными правилами и приемами сбора и обработки информации;
- научить приемам создания и презентации творческих работ на основе принципа «работа по образцу»;
- научить безопасным способам работы с техническим оборудованием и материалами, используемыми в песочной анимации и мультипликации.

Развивающие задачи:

- способствовать развитию познавательной активности и творческих способностей;
- способствовать формированию умения устанавливать смысловые и логические связи;
- повысить уровень развития мелкой моторики, речи, памяти, внимания учащихся.

Воспитательные задачи:

- развить у учащихся интерес к самостоятельному созданию мультфильмов;
- научить детей организовывать свое рабочее место;
- привить учащимся навыки взаимопонимания, взаимопомощи, взаимодействия в коллективе.

СОДЕРЖАНИЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ

1. Вводное занятие

Теория. Инструктаж по охране труда. Задачи 1-го года обучения. Понятия «мультипликация» и «песочная анимация».

Практика. Организация рабочего места. Игры на знакомство.

2. Особенности песочной анимации

Теория. Понятие «песочная анимация». Песочный световой стол, его устройство. Сыпучие материалы, их особенности. Приемы засыпки стола: линия, пятно, щепотка, след, струя, силуэт (метод вырезания и метод очищения). Инструменты для рисования: гребень, палочка, сито. Рисование струйкой из кулака на разном расстоянии. Правила безопасной работы с сыпучими материалами и инструментами для рисования.

Практика. Упражнения на равномерное засыпание стола разными методами. Упражнения на рисование кулачком, пальцем, ладонью, щепоткой; изображение линии, круга, пятна, волны, точки, спирали. Упражнения на рисование ребром ладони, тыльной стороной ладони, дополнительными инструментами (гребень, палочка, сито). Разминка пальцев. Игра «Дорисуй-ка». Игра «Пальчиковые походы». Упражнения на рисование силуэта различных животных методом вырезания. Упражнения на рисование силуэта

различных животных методом вырезания. Создание орнаментальной композиции и превращения ее методом очищения в объект.

3. Оборудование для съемки, печати и обработки информации

Теория. Правила техники безопасности при работе с фотоаппаратом, видеокамерой, принтером, компьютером. Принципы работы с фотоаппаратом и видеокамерой. Знакомство с компьютером. Из каких элементов состоит. Что можно сделать и как на нем работать. Знакомство с принтером. Принцип работы.

Практика. Практические задания на освоение съемки на фотоаппарат и видеокамеру. Создание песочной композиции и фиксации ее на фото и видео оборудование. Практическая игра «Догони Фиксика». Изготовление магнитика. Обработка на компьютере ранее нарисованного изображения, печать и приклеивание магнитного полотна.

4. История мультипликации и песочной анимации

Теория. История развития мультипликации. Различные виды мультфильмов. Рисунки песком в глубине веков. История песочной анимации. Знакомство с творчеством Арнест Ансоржа, Кэролайн Лиф, Иланы Яхав, Ференца Чако, Артура Кириллова.

Практика. Создание тауматропа. Создание рисунка путем манипуляций с клеем и цветным песком. Создание композиции по мотивам творчества А. Ансоржа, Кэролайн Лиф, Иланы Яхав, Ференца Чако, Артура Кириллова. Тестовое задание по теме.

5. Статичная картинка

Теория. Понятие «статичная картинка». Основные законы композиции. Компонировка рисунка на планшете. Приемы изображения различных элементов: космос (планеты, звезды, ракеты, спутники); подводный мир (водоросли, медуза, рыбки, краб, дельфин и др.); пейзаж (горы, река, озеро, город, лес), растения (цветы, грибы, деревья); животный мир (домашние животные, дикие животные, птицы.); человек (портрет, профиль, мальчик, девочка).

Практика. Изображение на планшете различных элементов: космос (планеты, звезды, ракеты, спутники); подводный мир (водоросли, медуза, рыбки, краб, дельфин и др.); пейзаж (горы, река, озеро, город, лес), растения (цветы, грибы, деревья); животный мир (домашние животные, дикие животные, птицы.); человек (портрет, профиль, мальчик, девочка). Самостоятельная творческая работа на заданную тему. Выставка работ по теме.

6. Динамичная картинка.

Теория. Понятие «динамичная картинка». Простейшее движение изображения - начало анимации. Двухфазовка. Метод перекладки. Схема динамичной картинке полета бабочки; сияния солнца, роста и распускания цветка. Понятия «мимика», «говорящая мимика». Изображение движения улыбки, моргания глаз. Схема динамичной картинке «живой океан»: изображение движения водорослей, осьминога, рыбки. Схема динамичной картинке «ловкий бег» изображение движения различных животных при ходьбе, движения человека при беге, прыжке и ходьбе. Схема динамичной картинке «линейное движение» изображение иллюзии движения машины по горизонтальной плоскости, приближение машины из глубины кадра. Схема динамичной картинке «вертикальное движение» изображение иллюзии движения полета ракеты.

Практика. Покадровая съемка движения методом перекладки на заданную тему: «Цветочный луг», «Веселый клоун», «В гостях у русалки», «На арене цирка», «Транспорт в городе», «К новым галактикам».

7. Драматургия

Теория. Сценарист, значение и содержание его деятельности. Главный персонаж. Второстепенный персонаж. Действие, событие, конфликт. Экспозиция: понятие, назначение. Композиция литературного произведения (завязка, развитие действия, кульминация, развязка). Жанры кинематографа (комедия, драма, детектив, приключение, музыкальный фильм, фантастика, документальный фильм).

Практика. Рассказ знакомой сказки по правилам сценария. Поиск события и конфликта в знакомом литературном произведении. Анализ мультфильмов. Творческие

задания: придумать историю, начавшуюся так – «Однажды у меня выросли уши и хвост...»; историю, учитывая композиционные точки; историю в одном из жанров кинематографа.

8. *Графический редактор Paint*

Теория. Основные возможности Paint, Запуск и элементы окна. Панель инструментов. Палитра цветов. Рисование с помощью кисти. Рисование с помощью распылителя. Заливка области или объекта. Изменение палитры. Редактирование рисунка Режимы вставки текста в Paint. Изменение шрифта текста на рисунке. Изменение масштаба в редакторе Paint. Вывод на экран полного изображения рисунка. Выделение нужного фрагмента рисунка. Операции над выделенным фрагментом. Отмена выполненной операции в Paint. Вставка в рисунок готовых фрагментов из буфера или из файла. Преобразование рисунка. Предварительный просмотр. Механизм «захвата» изображения с экрана. Сохранение рисунка.

Практика. Практические работы в программе Paint: рисование радуги, рисование орнаментальной композиции; создание шрифтовой композиции; рисование животного, создание открытки с включением фотографии; сборка пазла; рисование паровоза из геометрических фигур; рисование пейзажа; рисование иллюстрации к сказке. Выполнение контрольного задания.

9. *Видео редактор Adobe Animate*

Теория. Интерфейс программы Adobe Animate. Рабочее пространство и основные панели (инструменты, шкала времени, свойства, сцена, цвет). Алгоритм создания векторной графики. Основы рисования в программе Adobe Animate. Импорт картинок и звука. Монтаж видео. Редактирование векторной графики. Управление движением объектов. Прорисовка заднего фона. Добавление эффектов.

Практика. Создание нового документа в программе Adobe Animate. Создание рабочего пространства и его удаление. Создание алгоритма. Рисование пейзажа. Поиск звука и импорт дополнительных картинок. Рисование предмета. Соединение пейзажа с предметом. Придавание движения пейзажу, предмету. Наложение эффектов на предмет. Видеосъемка фрагмента. Загрузка снятого видеоклипа в Интернет. Выполнение самостоятельной работы.

10 *Звук*

Теория. Профессия звукооператор. Необходимое оборудование для озвучивания мультфильма. Виды и жанры музыки, шумы. Музыкальная грамота: метр, ритм, темп, размеры, лады. Приёмы озвучивания. Технологии монтажа. Музыкальная фраза. Расшифровка фонограммы. Звуковые эффекты.

Практика. Ролевая игра «Дирижер», «Звукооператор». Поиск звуков, составление и запись звуковых этюдов. Расшифровка фонограммы ранее подготовленного материала. Отбор звуков. Разработка звукового ряда. Озвучивание мультфильма.

11 *Перемещение и трансформация*

Теория. Перемещение и трансформация: понятие, назначение. Трансформация образов. Способы трансформации пространства: волна, прядки, отражение, превращение, очищение, добавление, рамка. Создание образа из абстрактного пятна. Визуализация стихотворения «Где обедал воробей» с использованием различных способов трансформации. Визуализация сказки «Муха Цокотуха».

Практика. Поиск синонимов слов. Игра «Сказочные превращения». Игра «Угадай зверя». Создание цепочки трансформаций пяти и более животных. Практические работы: трансформация пространства способом волна на заданную тему «Ветер шалун»; трансформация пространства способом прядки на заданную тему «Теремок»; трансформация пространства способом отражение на заданную тему «Праздник»; трансформация пространства способом превращение на заданную тему «Волшебная шляпа»; трансформация пространства способом добавление на заданную тему «Дом призраков»; трансформация пространства способом очищение на заданную тему «Прогулка»; трансформация пространства способом рамка на заданную тему «Путешествие на луну». Поиск образов, используя принцип абстрактного пятна. Выполнение контрольного задания.

12 Прием перформанс в песочной анимации.

Теория. Перформанс: понятие, значение. Истоки зарождения живого выступления. Театральный перформанс. Перформанс танцевальный. Перформанс изобразительный. Техника Sandplay. Музыкальное сопровождение. Роль музыки, как главного определяющего темпа всего действия. Оптимизация. Пластика движений. Передача движения в смене образов. Сказка, как основа сюжета. Басня, как основа сюжета. Праздник, как основа сюжета. Стихотворение, как основа сюжета.

Практика. Ролевая игра «Времена года». Поиск сюжета на тему «Маски». Поиск сюжета на тему «В ритме танца». Поиск сюжета на тему «Карусель». Игра «Новый мир». Экспресс рисование этюдов на разные темы. Экспресс рисование этюдов под разные музыкальные композиции. «Живая» открытка под музыкальную композицию. Поиск идеи и раскадровки по сюжету известной сказки, басни, стихотворения. Поиск идеи и раскадровки по сюжету, придуманному на основе праздника. Поиск идеи. Работа с источниками информации. Сведение изображения с музыкой. Оптимизация. Запись песочных выступлений на видео. Обсуждение.

13 Театр теней

Теория. История развития и характеристика основных видов, специфики и эстетики театра теней. Специфика оборудования театра теней: экран и источники света. Правила техники безопасности. Кукольный теневой спектакль. Силуэты рук. Силуэты тела человека в полный рост. Фон в «театре теней». Силуэтная анимация Лотты Рейнингер. Соединение образов, сделанных в песке с кукольными марионетками. Сюжет и образ. Трансформация песочная и кукольная Музыкальное сопровождение спектакля. Оптимизация в театре теней. Соединение различных технических приемов в единую композицию. Оформление сцены.

Практика. Создание экрана для театра теней. Изготовление плоских кукол. Создание теней животных с помощью манипуляций пальцев. Игры с тенью с помощью различных комбинаций. Создание плоской бумажной марионетки. Поиск фона для сцен спектакля с помощью песочной анимации. Коллективный поиск образов и сюжета на основе заготовок. Работа над спектаклем. Генеральная репетиция. Премьера спектакля.

14 Техника для видеопказа.

Теория. Техника безопасной работы с оборудованием для видеопказа. Особенности видео показа (описание технического оборудования, видео форматов, стандартов цветности). Способы подключения, разновидность проводов и кабелей, их назначение. Проекционное оборудование.

Практика. Практическая работа с оборудованием: соединение, подключение, настройка. Игра «Найди пару». Демонстрация мультфильмов.

15 Контрольное занятие

Практика. Презентация творческих работ.

16 Итоговое занятие.

Практика. Подведение итогов обучения. Игра «Дорисуй-ка».

ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

Планируемые результаты, получаемые учащимися в результате освоения программы 1 года обучения:

Личностные результаты:

- разовьют интерес к познавательной и творческой деятельности;
- разовьют интерес к самостоятельному созданию мультфильмов;
- повысят уровень развития мелкой моторики, речи, памяти, внимания.

Метапредметные результаты:

- овладеют навыками безопасного применения технического оборудования и материалов, используемых в песочной анимации и мультипликации;
- научатся самостоятельно организовывать свое рабочее место;

- овладеют правилами и приемами сбора, обработки, анализа и распространения информации на основе установления смысловых и логических связей;
- приобретут навыки презентации результатов своей деятельности на основе принципа «работа по образцу»;
- научатся взаимодействовать в коллективе в атмосфере взаимопонимания и взаимопомощи.

Предметные результаты:

- приобретут базовые навыки работы (включение, выключение, режим записи информации, способы подключения к ПК и проектору) с цифровым техническим оборудованием (видеокамера, фотоаппарат, микрофон);
- овладеют основами работы с видео и графическими редакторами Paint и Adobe Animate;
- сформируют представление об основных понятиях (мультипликация, песочная анимация, сыпучие материалы, статичная картинка, динамичная картинка, перемещение и трансформация, прием перфоманс) и графических особенностях песочной анимации (засыпка, волна, пятно, линия, струйка).

КАЛЕНДАРНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН 1 год обучения

№ занятия	Дата	Раздел/тема	Содержание занятия	Кол-во часов		
				Всего	Теория	Практика
1.		Вводное занятие	<i>Теория.</i> Инструктаж по охране труда. Понятия «песочная анимация». Задачи 1-го года обучения. <i>Практика.</i> Организация рабочего места. Игры на знакомство.	2	1	1
2.		Особенности песочной анимации	<i>Теория.</i> Песочный световой стол, его устройство. Сыпучие материалы, их свойства. Правила безопасной работы с сыпучими материалами и инструментами для рисования. <i>Практика.</i> Упражнения на равномерное засыпание стола разными методами. Игра «Пальчиковые походы».	2	1	1
3.		Особенности песочной анимации	<i>Теория.</i> Приемы засыпки стола: линия, пятно, щепотка. <i>Практика.</i> Разминка пальцев. Упражнения на рисование кулачком, пальцем, ладонью, щепоткой; изображение линии, круга, пятна, волны, точки, спирали. Игра «Дорисуй-ка».	2	0,5	1,5
4.		Особенности песочной анимации	<i>Теория.</i> Инструменты для рисования: гребень, палочка, сито. Графический элемент песочной анимации - след. <i>Практика.</i> Разминка пальцев. Упражнения на рисование ребром ладони, тыльной стороной ладони, дополнительными инструментами (гребень, палочка, сито)	2	0,5	1,5
5.		Особенности песочной анимации	<i>Теория.</i> Графический элемент песочной анимации-струя <i>Практика.</i> Разминка пальцев. Упражнения на рисование струйкой из кулака на разном расстоянии. Игра «Дорисуй-ка».	2	0,5	1,5
6.		Особенности песочной анимации	<i>Теория.</i> Графический элемент песочной анимации- силуэт (метод вырезания) <i>Практика.</i> Разминка пальцев. Упражнения на рисование силуэта различных животных методом вырезания.	2	0,5	1,5
7.		Особенности песочной анимации	<i>Практика.</i> Разминка пальцев. Создание орнаментальной композиции и превращения ее методом очищения в объект.	2	0	2
8.		Оборудование для съемки, печати и обработки информации	<i>Теория.</i> Принципы работы с фотоаппаратом и видео камерой. Правила техники безопасности при работе с фотоаппаратом, видеокамерой, принтером, компьютером. <i>Практика.</i> Практические задания на освоение съемки на фотоаппарат и видео камеру. Создание песочной композиции и фиксации ее на фото и видео оборудовании.	2	1	1
9.		Оборудование для съемки, печати и обработки информации	<i>Теория.</i> Из чего состоит компьютер. Что можно сделать и как на нем работать. <i>Практика.</i> Практическая игра «Догони Фиксика».	2	1	1
10.		Оборудование для съемки, печати и обработки информации	<i>Практика.</i> Изготовление магнитика. Обработка на компьютере ранее нарисованного изображения, приклеивание магнитного полотна.	2	0	2
11.		История мультипликации и песочной анимации	<i>Теория.</i> История развития мультипликации, различные виды мультфильмов. <i>Практика.</i> Создание тауматропа.	2	1	1
12.		История мультипликации и песочной анимации	<i>Теория.</i> Рисунки песком в глубине веков. <i>Практика.</i> Создание рисунка путем манипуляций с клеем и цветным песком.	2	1	1
13.		История мультипликации и песочной анимации	<i>Теория.</i> История песочной анимации. Творчество Арнест Ансоржа. <i>Практика.</i> Создание композиции по мотивам творчества А. Ансоржа	2	1	1

14.		История мультипликации и песочной анимации	<i>Теория.</i> Творчество Кэролайн Лиф, Иланы Яхав. <i>Практика.</i> Создание композиции по мотивам творчества Кэролайн Лиф, Иланы Яхав.	2	1	1
15.		История мультипликации и песочной анимации	<i>Теория.</i> Творчество Ференца Чако. <i>Практика.</i> Создание композиции по мотивам творчества Ференца Чако.	2	1	1
16.		История мультипликации и песочной анимации	<i>Теория.</i> Творчество Артура Кириллова. <i>Практика.</i> Создание композиции по мотивам творчества Артура Кириллова. Тестовое задание по теме.	2	1	1
17.		Статичная картинка	<i>Теория.</i> Понятие «статичная картинка». Основные законы композиции. Компонировка рисунка на планшете. Приемы изображения различных элементов по теме «Космос»: планеты, звезды, ракеты, спутники. <i>Практика.</i> Изображение на планшете различных элементов по теме «Космос»: планеты, звезды, ракеты, спутники.	2	0,5	1,5
18.		Статичная картинка	<i>Теория.</i> Приемы изображения различных элементов по теме «Подводный мир»: водоросли, медуза, рыбки, краб, дельфин. <i>Практика.</i> Изображение на планшете различных элементов по теме «Подводный мир»: водоросли, медуза, рыбки, краб, дельфин	2	0,5	1,5
19.		Статичная картинка	<i>Теория.</i> Приемы изображения различных элементов по теме «Пейзаж»: горы, река, озеро, город, лес. <i>Практика.</i> Изображение на планшете различных элементов по теме «Пейзаж»: горы, река, озеро, город, лес.	2	0,5	1,5
20.		Статичная картинка	<i>Теория.</i> Приемы изображения различных элементов по теме «Растения»: цветы, грибы, деревья. <i>Практика.</i> Изображение на планшете различных элементов по теме «Растения»: цветы, грибы, деревья.	2	0,5	1,5
21.		Статичная картинка	<i>Теория.</i> Приемы изображения различных элементов по теме «Животный мир»: домашние животные, дикие животные, птицы. <i>Практика.</i> Изображение на планшете различных элементов по теме «Растения»: цветы, грибы, деревья.	2	0,5	1,5
22.		Статичная картинка	<i>Теория.</i> Приемы изображения различных элементов по теме «Человек»: портрет, профиль, мальчик, девочка <i>Практика.</i> Изображение на планшете различных элементов по теме «Человек»: портрет, профиль, мальчик, девочка	2	0,5	1,5
23.		Статичная картинка	<i>Практика.</i> Самостоятельная творческая работа «Легенда сказочной страны». Выставка работ по теме.	2	0	2
24.		Динамичная картинка	<i>Теория.</i> Понятие «динамичная картинка». Простейшее движение изображения - начало анимации. Двухфазовка. Метод перекладки. Схема динамичной картинки полета бабочки; сияние солнца, рост и распускание цветка. <i>Практика.</i> Покадровая съемка движения на тему «Цветочный луг» методом перекладки.	2	0,5	1,5
25.		Динамичная картинка	<i>Теория.</i> Понятия «мимика», «говорящая мимика». Изображение движения улыбки, моргания глаз. <i>Практика.</i> Покадровая съемка движения на тему «Веселый клоун» методом перекладки	2	0,5	1,5

26.		Динамичная картинка	<i>Теория.</i> Схема динамичной картинки «живой океан»: изображение движения водорослей, осьминога, рыбы. <i>Практика.</i> Покадровая съемка движения на тему «В гостях у русалки» методом перекладки	2	0,5	1,5
27.		Динамичная картинка	<i>Теория.</i> Схема динамичной картинки «ловкий бег»: изображение движения различных животных при ходьбе, движения человека при беге, прыжке и ходьбе. <i>Практика.</i> Покадровая съемка движения на тему «На арене цирка» методом перекладки	2	0,5	1,5
28.		Динамичная картинка	<i>Теория.</i> Схема динамичной картинки «линейное движение»: изображение иллюзии движения машины по горизонтальной плоскости, приближение машины из глубины кадра. <i>Практика.</i> Покадровая съемка движения на тему «Транспорт в городе» методом перекладки	2	0,5	1,5
29.		Динамичная картинка	<i>Теория.</i> Схема динамичной картинки «вертикальное движение»: изображение иллюзии движения полета ракеты <i>Практика.</i> Покадровая съемка движения на тему «К новым галактикам» методом перекладки	2	0,5	1,5
30.		Драматургия	<i>Теория.</i> Сценарист, значение и содержание его деятельности. <i>Практика.</i> Рассказ знакомой сказки по правилам сценария.	2	0,5	1,5
31.		Драматургия	<i>Теория.</i> Главный и второстепенный персонажи. <i>Практика.</i> Поиск события и конфликта в знакомом литературном произведении	2	0,5	1,5
32.		Драматургия	<i>Теория.</i> Действие, событие, конфликт. <i>Практика.</i> Творческое задание: придумать историю, начавшуюся так – «Однажды у меня выросли уши и хвост...»	2	0,5	1,5
33.		Драматургия	<i>Теория.</i> Экспозиция: понятие, назначение. <i>Практика.</i> Анализ мультфильмов.	2	0,5	1,5
34.		Драматургия	<i>Теория.</i> Композиция литературного произведения (завязка, развитие действия, кульминация, развязка). <i>Практика.</i> Творческое задание: придумать историю, учитывая композиционные точки; историю в одном из жанров кинематографа.	2	1	1
35.		Драматургия	<i>Теория.</i> Жанры кинематографа (комедия, драма, детектив, приключение, музыкальный фильм, фантастика, документальный фильм). <i>Практика.</i> Творческое задание: придумать историю в одном из жанров кинематографа.	2	1	1
36.		Графический редактор Paint	<i>Теория.</i> Возможности Paint, Запуск и элементы окна. Панель инструментов. Палитра цветов. Рисование с помощью кисти. Рисование с помощью распылителя. <i>Практика.</i> Практическая работа в программе Paint: рисование радуги.	2	0,5	1,5
37.		Графический редактор Paint	<i>Теория.</i> Заливка области или объекта. Изменение палитры. Редактирование рисунка <i>Практика.</i> Практическая работа в программе Paint: рисование орнаментальной композиции.	2	0,5	1,5
38.		Графический редактор Paint	<i>Теория.</i> Режимы вставки текста в Paint. Изменение шрифта текста на рисунке. <i>Практика.</i> Практическая работа в программе Paint: создание шрифтовой композиции.	2	0,5	1,5
39.		Графический редактор Paint	<i>Теория.</i> Изменение масштаба в редакторе Paint. Вывод на экран полного изображения	2	0,5	1,5

			рисунка. Выделение нужного фрагмента рисунка. Операции над выделенным фрагментом. <i>Практика.</i> Практическая работа в программе Paint: рисование животного.			
40.		Графический редактор Paint	<i>Теория.</i> Вставка в рисунок готовых фрагментов из буфера или из файла. <i>Практика.</i> Практическая работа в программе Paint: создание открытки с включением фотографии.	2	0,5	1,5
41.		Графический редактор Paint	<i>Теория.</i> Отмена выполненной операции в Paint. Преобразование рисунка. Предварительный просмотр Механизм «захвата» изображения с экрана. Сохранение рисунка. <i>Практика.</i> Практическая работа в программе Paint: сборка пазла.	2	0,5	1,5
42.		Графический редактор Paint	<i>Практика.</i> Практическая работа в программе Paint: рисование паровоза из геометрических фигур	2	0	2
43.		Графический редактор Paint	<i>Практика.</i> Практическая работа в программе Paint: рисование пейзажа.	2	0	2
44.		Графический редактор Paint	<i>Практика.</i> Практическая работа в программе Paint: рисование иллюстрации к сказке. Выполнение контрольного задания.	2	0	2
45.		Видео редактор Adobe Animate	<i>Теория.</i> Интерфейс программы Adobe Animate <i>Практика.</i> Создание нового документа в программе Adobe Animate.	2	0,5	1,5
46.		Видео редактор Adobe Animate	<i>Теория.</i> Рабочее пространство и основные панели (инструменты, шкала времени, свойства, сцена, цвет). Алгоритм создания векторной графики. <i>Практика.</i> Создание рабочего пространства и его удаление. Создание алгоритма.	2	0,5	1,5
47.		Видео редактор Adobe Animate	<i>Теория.</i> Основы рисования в программе Adobe Animate <i>Практика.</i> Рисование пейзажа.	2	0,5	1,5
48.		Видео редактор Adobe Animate	<i>Теория.</i> Импорт картинок и звука. <i>Практика.</i> Поиск звука и импорт дополнительных картинок.	2	0,5	1,5
49.		Видео редактор Adobe Animate	<i>Теория.</i> Редактирование векторной графики <i>Практика.</i> Рисование предмета	2	0,5	1,5
50.		Видео редактор Adobe Animate	<i>Теория.</i> Монтаж видео <i>Практика.</i> Соединение пейзажа с предметом.	2	0,5	1,5
51.		Видео редактор Adobe Animate	<i>Теория.</i> Управление движением объектов; <i>Практика.</i> Придавание движения предмету.	2	0,5	1,5
52.		Видео редактор Adobe Animate	<i>Теория.</i> Прорисовка заднего фона; <i>Практика.</i> Придавание движения пейзажу	2	0,5	1,5
53.		Видео редактор Adobe Animate	<i>Теория.</i> Добавление эффектов <i>Практика.</i> Наложение эффектов на предмет	2	0,5	1,5
54.		Видео редактор Adobe Animate	<i>Теория.</i> Добавление эффектов <i>Практика.</i> Видеосъемка фрагментов.	2	0,5	1,5
55.		Видео редактор Adobe Animate	<i>Практика.</i> Загрузка снятого видеофрагмента в Интернет.	2	0	2
56.		Видео редактор Adobe Animate	<i>Практика.</i> Выполнение самостоятельной работы.	2	0	2
57.		Звук	<i>Теория.</i> Профессия звукооператор. Необходимое оборудование для озвучивания	2	0,5	1,5

			мультфильма. <i>Практика.</i> Ролевая игра «Дирижер», «звукооператор»			
58.		Звук	<i>Теория.</i> Виды и жанры музыки, шумы. <i>Практика.</i> Поиск звуков, составление и запись звуковых этюдов.	2	0,5	1,5
59.		Звук	<i>Теория.</i> Музыкальная грамота: метр, ритм, темп, размеры, лады. <i>Практика.</i> Поиск звуков, составление и запись звуковых этюдов.	2	0,5	1,5
60.		Звук	<i>Теория.</i> Приёмы озвучивания, технологии монтажа <i>Практика.</i> Отбор звуков. Разработка звукового ряда	2	0,5	1,5
61.		Звук	<i>Теория.</i> Музыкальная фраза. Расшифровка фонограммы. <i>Практика.</i> Расшифровка фонограммы ранее подготовленного материала.	2	0,5	1,5
62.		Звук	<i>Теория.</i> Звуковые эффекты <i>Практика.</i> Озвучивание мультфильма	2	0,5	1,5
63.		Перемещение и трансформация	<i>Теория.</i> Перемещение и трансформация: понятие, назначение. <i>Практика.</i> Поиск синонимов, игра «Сказочные превращения».	2	0,5	1,5
64.		Перемещение и трансформация	<i>Теория.</i> Трансформация образов <i>Практика.</i> Игра «Угадай зверя». Создание цепочки трансформаций пяти и более животных.	2	0,5	1,5
65.		Перемещение и трансформация	<i>Теория.</i> Способ трансформации пространства - волна <i>Практика.</i> Практическая работа: трансформация пространства способом волна на заданную тему «Ветер шалун»	2	0,5	1,5
66.		Перемещение и трансформация	<i>Теория.</i> Способ трансформации пространства- прядки <i>Практика.</i> Практическая работа: трансформация пространства способом прядки на заданную тему «Теремок»	2	0,5	1,5
67.		Перемещение и трансформация	<i>Теория.</i> Способ трансформации пространства -отражение <i>Практика.</i> Практическая работа: трансформация пространства способом отражение на заданную тему «Праздник».	2	0,5	1,5
68.		Перемещение и трансформация	<i>Теория.</i> Способ трансформации пространства -превращение <i>Практика.</i> Практическая работа: трансформация пространства способом превращение на заданную тему «Волшебная шляпа».	2	0,5	1,5
69.		Перемещение и трансформация	<i>Теория.</i> Способ трансформации пространства -добавление <i>Практика.</i> Практическая работа: трансформация пространства способом добавление на заданную тему «Дом призраков»	2	0,5	1,5
70.		Перемещение и трансформация	<i>Теория.</i> Способ трансформации пространства - очищение <i>Практика.</i> Практическая работа: трансформация пространства способом очищение на заданную тему «Прогулка»	2	0,5	1,5
71.		Перемещение и трансформация	<i>Теория.</i> Способ трансформации пространства - рамка <i>Практика.</i> Практическая работа: трансформация пространства способом рамка на заданную тему «Путешествие на луну»	2	0,5	1,5
72.		Перемещение и трансформация	<i>Теория.</i> Создание образа из абстрактного пятна <i>Практика.</i> Поиск образов, используя принцип абстрактного пятна.	2	0,5	1,5
73.		Перемещение и	<i>Практика.</i> Визуализация стихотворения «Где обедал воробей» с использованием	2	0	2

		трансформация	различных способов трансформации. Поиск образов, используя принцип абстрактного пятна.			
74.		Перемещение и трансформация	<i>Практика.</i> Визуализация сказки «Муха Цокотуха». Выполнение контрольного задания.	2	0	2
75.		Приём перфоманс в песочной анимации	<i>Теория.</i> Перфоманс: понятие, значение. Истоки зарождения живого выступления. <i>Практика.</i> Ролевая игра «Времена года»	2	1	1
76.		Приём перфоманс в песочной анимации	<i>Теория.</i> Театральный перфоманс <i>Практика.</i> Поиск сюжета на тему «Маски»	2	0,5	1,5
77.		Приём перфоманс в песочной анимации	<i>Теория.</i> Перфоманс танцевальный <i>Практика.</i> Поиск сюжета на тему «В ритме танца»	2	0,5	1,5
78.		Приём перфоманс в песочной анимации	<i>Теория.</i> Перфоманс изобразительный. <i>Практика.</i> Поиск сюжета на тему «Карусель»	2	0,5	1,5
79.		Приём перфоманс в песочной анимации	<i>Теория.</i> Техника Sandplay <i>Практика.</i> Экспресс рисование этюдов на разные темы.	2	0,5	1,5
80.		Приём перфоманс в песочной анимации	<i>Теория.</i> Техника Sandplay <i>Практика.</i> Игра «Новый мир».	2	0,5	1,5
81.		Приём перфоманс в песочной анимации	<i>Теория.</i> Музыкальное сопровождение. Роль музыки, как главного определяющего темпа всего действия. <i>Практика.</i> Экспресс рисование этюдов под разные музыкальные композиции.	2	0,5	1,5
82.		Приём перфоманс в песочной анимации	<i>Теория.</i> Оптимизация. Пластика движений. Передача движения в смене образов. <i>Практика.</i> «Живая» открытка под музыкальную композицию.	2	1	1
83.		Приём перфоманс в песочной анимации	<i>Теория.</i> Сказка, как основа сюжета <i>Практика.</i> Поиск идеи и раскадровки по сюжету известной сказки.	2	0,5	1,5
84.		Приём перфоманс в песочной анимации	<i>Теория.</i> Басня, как основа сюжета. <i>Практика.</i> Поиск идеи и раскадровки по сюжету известной басни.	2	0,5	1,5
85.		Приём перфоманс в песочной анимации	<i>Теория.</i> Стихотворение как основа сюжета <i>Практика.</i> Поиск идеи и раскадровки по сюжету стихотворения.	2	0,5	1,5
86.		Приём перфоманс в песочной анимации	<i>Теория.</i> Праздник как основа сюжета. <i>Практика.</i> Поиск идеи и раскадровки по сюжету, придуманному на основе праздника.	2	0,5	1,5
87.		Приём перфоманс в песочной анимации	<i>Практика.</i> Поиск идеи. Работа с источниками информации.	2	0	2
88.		Приём перфоманс в песочной анимации	<i>Практика.</i> Сведение изображения с музыкой. Оптимизация.	2	0	2
89.		Приём перфоманс в песочной анимации	<i>Практика.</i> Запись песочных выступлений на видео. Обсуждение.	2	0	2
90.		Театр теней	<i>Теория.</i> История развития и характеристика основных видов, специфики и эстетики театра теней. Специфика оборудования театра теней: экран и источники света. Правила техники безопасности <i>Практика.</i> Создание экрана для театра теней.	2	1	1
91.		Театр теней	<i>Теория.</i> Кукольный теневой спектакль <i>Практика.</i> Изготовление плоских кукол.	2	0,5	1,5

92.		Театр теней	<i>Теория.</i> Силуэты рук. <i>Практика.</i> Создание теней животных с помощью манипуляций пальцев.	2	0,5	1,5
93.		Театр теней	<i>Теория.</i> Силуэты тела человека в полный рост. <i>Практика.</i> Игры с тенью с помощью различных комбинаций.	2	0,5	1,5
94.		Театр теней	<i>Теория.</i> Силуэтная анимация Лотты Рейнингер <i>Практика.</i> Создание плоской бумажной марионетки.	2	0,5	1,5
95.		Театр теней	<i>Теория.</i> Фон в «театре теней» <i>Практика.</i> Поиск фона для сцен спектакля с помощью песочной анимации.	2	0,5	1,5
96.		Театр теней	<i>Теория.</i> Сюжет и образ. <i>Практика.</i> Коллективный поиск сюжета на основе заготовок.	2	0,5	1,5
97.		Театр теней	<i>Практика.</i> Соединение образов, сделанных в песке с кукольными марионетками. Коллективный поиск образов на основе заготовок.	2	0	2
98.		Театр теней	<i>Теория.</i> Трансформация песочная и кукольная <i>Практика.</i> Работа над спектаклем	2	0,5	1,5
99.		Театр теней	<i>Теория.</i> Оптимизация в театре теней. Соединение различных технических приемов в единую композицию. <i>Практика.</i> Работа над спектаклем	2	0,5	1,5
100.		Театр теней	<i>Теория.</i> Музыкальное сопровождение спектакля. <i>Практика.</i> Работа над спектаклем	2	0,5	1,5
101.		Театр теней	<i>Теория.</i> Оформление сцены. Декорации <i>Практика.</i> Работа над спектаклем	2	0,5	1,5
102.		Театр теней	<i>Практика.</i> Генеральная репетиция.	2	0	2
103.		Театр теней	<i>Практика.</i> Премьера спектакля.	2	0	2
104.		Техника для видеопоза	<i>Теория.</i> Техника безопасной работы с оборудованием для видеопоза. Особенности видео позоза (техническое оборудование, видео формат, стандарт цветности). <i>Практика.</i> Практическая работа с оборудованием: соединение, подключение настройка.	2	1	1
105.		Техника для видеопоза	<i>Теория.</i> Способы подключения, разновидность проводов и кабелей, их назначение. <i>Практика.</i> Игра «Найди пару»	2	1	1
106.		Техника для видеопоза	<i>Теория.</i> Проекционное оборудование <i>Практика.</i> Демонстрация мультфильмов.	2	1	1
107.		Контрольное занятие	<i>Практика.</i> Презентация творческих работ.	2	0	2
108.		Итоговое занятие	<i>Практика.</i> Подведение итогов обучения. Игра «Дорисуй-ка».	2	0	2
		Итого		216	54	162

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА **к дополнительной общеобразовательной программе «Песочная анимация»** **2 года обучения**

Особенностью данного года обучения является переход от работы по образцу к самостоятельному творчеству и защите проектов. В практической деятельности закрепляются навыки работы с цифровым техническим оборудованием и навыки использования видео и графического редакторов. Совершенствуются навыки рисования песком. Приобретаются навыки проектной деятельности. Проекты потребуют довольно длительных сроков исполнения с чередованием индивидуального и командного стилей работы.

ЗАДАЧИ

Обучающие задачи:

- сформировать базовые навыки работы (съемка и автоматическая передача информации) с цифровым техническим оборудованием (видеокамера, фотоаппарат, микрофон);
- совершенствовать навыки работы с видео и графическими редакторами Gimp, Adobe Premiere Pro;
- сформировать базовые навыки анимационной деятельности с применением технологии перекладной мультипликации;
- ознакомить с основными правилами и приемами анализа и распространения информации;
- сформировать навык безопасной работы с техническим оборудованием и материалами, используемыми в песочной анимации и мультипликации.

Развивающие задачи:

- повысить уровень развития речи, воображения, памяти, внимания;
- способствовать развитию логического мышления и интеллектуальных способностей посредством формирования навыков проектной деятельности.

Воспитательные задачи:

- сформировать устойчивый интерес к продолжению занятий в коллективах технической направленности.
- сформировать навыки планирования и самоконтроля деятельности;
- повысить коммуникативную культуру учащихся, усовершенствовать навыки работы в команде.

СОДЕРЖАНИЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ

9. Вводное занятие

Теория. Инструктаж по охране труда. Задачи 2-го года обучения.

10. Создание образа

Теория. Образ. Художественный образ. Духовный образ. Художественная форма. Приемы создания художественного образа через портрет, психологический анализ, авторскую позицию. Приемы создания художественного образа через метафору, олицетворение.

Практика. Создание изображения в технике «песочная анимация». Рисование художественного образа (личное впечатление) в виде плоскостного изображения на заданную тему.

11. Оборудование для съемки, печати и обработки информации

Теория. Правила безопасной работы с оборудованием. Принципы работы с фотоаппаратом и видео камерой. Способы обработки информации, печатная продукция как вариант конечного результата. Виды и характеристики принтеров: струйный, лазерный, цветной, черно-белый.

Практика. Практические задания на освоение съемки на фотоаппарат и видео камеру. Создание песочной композиции и фиксации ее на фото-видео оборудование. Изготовление иллюстрации. Рисование открытки, обработка на компьютере, печать.

12. История мультипликации и песочной анимации

Теория. Современная мультипликация и ее особенности, использование спецэффектов в кино и мультфильмах. Компьютерное моделирование: определение, назначение. Комбинированная съемка.

Практика. Практическая работа: схожесть и отличие современных мультфильмов. Соединение живого рисования и компьютерной анимации. Создание видео открытки на свободную тему. Тестовое задание.

13. Проблемы композиции

Теория. Основы перспективы. Симметрия и асимметрия. «Сжатие и растяжение» для придания объектам ощущения веса и гибкости. Доминанта – композиционный центр. Построение композиции кадра на примере контрастных форм: большое – маленькое, близкое – далекое, горизонталь – вертикаль. Оптические иллюзии. Одушевление, как сущностная черта анимации.

Практика. Рисование пейзажа с объектом в перспективе. Создание композиции на заданную тему. Выполнение упражнений на заданную тему. Выполнение практического задания на организацию доминанты – композиционного центра. Выполнение уравновешенной композиции из контрастных по форме пятен. Выполнение упражнений по принципу картинок перевертышей. Выставка работ.

14. Принципы анимации

Теория. Одушевление как сущностная черта анимации. Формы движения: перемещения в пространстве, смена эмоциональных состояний (подготовительное действие; сжатие и растяжение; движения по дугам; второстепенные действия; сквозное движение и захлест; ключевые кадры). Двенадцать принципов анимации. Законы Диснея. Расчет времени. Преувеличение. Оживление, тайминг, приемы анимации. Заполненность кадра и композиция. Расстановка действующих лиц и взаимодействие героев. Экспликация необходимого для съемок.

Практика. Выполнение упражнений на заданную тему. Упражнения, на исполнение роли героев мультфильма, на выразительность жестов, мимики и пластики героев, на наполненность кадра и композицию, на расстановку действующих лиц и взаимодействие героев. Анализ Диснеевских мультфильмов. Изображение Мики Мауса. Выполнение упражнений на создание близкого и понятного образа. Игры, упражнения на «одушевление стихий». Составление экспликации к отрывку мультфильма. Ролевая игра «Моя студия».

15. Драматургия

Теория. Драматургия. Главное и второстепенное в сюжете. Построение драматического произведения. Экспозиция - развитие действия – кульминация – завершение - развязка (финал). Семь признаков успешного сюжета. Видение режиссера. План и кадр. Рамка кадра, отсекающая все лишнее и выявляющая главный смысл происходящего. Особенности работы с оператором и другими членами съемочной группы. Эпизод. Последовательность эпизодов. Взаимодействие эпизодов.

Практика. Анализ знакомых произведений. Создание сюжета, отталкиваясь от игры «чепуха». Просмотр и анализ ранее отснятого материала. Отработка действий и движений. Коллективная работа на основе басни Крылова. Выполнение практических заданий – режиссёрская работа со сценариями. Ролевые игры – исполнение ролей членов съемочной группы: режиссёр, сценарист, оператор, мультипликатор. Выполнение практической работы.

16. Графический редактор Gimp

Теория. Интерфейс программы Gimp. Установки. Инструменты. «Горячие клавиши». Принцип рисования по слоям. Ввод текста и изображений с других носителей. Инструменты позволяющие редактировать картинку. Сохранение, удаление и восстановление документа.

Практика. Создание нового документа. Создание коллажа. Рисование изображений различными инструментами. Ретушь старой фотографии

17. Видео редактор Adobe Premiere Pro

Теория. Интерфейс видео редактора Adobe Premiere Pro. Установки видео Рабочие инструменты. Классификация мониторов. Скорость и частота кадров. Масштабирование. Эффекты видео. Редактор титров. Аудиомикшер.

Практика. Выполнение монтажа ранее отснятого материала

18. Звук

Теория. Техническая и творческая сторона звукового сопровождения, роль музыки в сюжете мультфильма. Музыкальная фраза. Музыка в кино (иллюстративная, самостоятельная, элемент сюжета). Шумомузыка. Функции шумов (иллюстративные, контрастные, подтексты, лейтмотив). Звуковой образ. Звукозрительный ряд. Взаимодействие звука и изображения. Выразительные возможности звука. Звук – элемент сюжета.

Практика. Запись звуковых этюдов, звуковое оформление ранее отснятого материала, прослушивание. Разработка звукового ряда. Расшифровка звуковых сюжетов. Монтаж. Выполнение практической работы.

19. Перемещение и трансформация

Теория. Трансформация образа из похожих элементов. Перемещение пространства различными способами. Превращение фона в объект.

Практика. Создание цепочки превращений. Выполнение контрольного задания.

20. Прием перфоманс в песочной анимации.

Теория. Мультипликация и перфоманс. Способы наложения и перекладки. Перфоманс в технике песочная анимация и соединение различных приемов в одном мультфильме. Методы поиска сюжета (музыкальное произведение, сказка, поэзия.). Поиск сюжета по заданной теме. Методы поиска сюжета на основе тематического праздника.

Практика. Просмотр и анализ готового материала. Поиск собственного решения творческих задач. Работа над творческим проектом. Упражнения, связанные с поиском информации в различных источниках. Создание раскадровки. Разработка сюжета по литературному произведению (сказка, стихотворение). Выполнение практической работы.

21. Театр теней. Силуэтная анимация.

Теория. Силуэт - вид анимации. Особенности и характерные признаки силуэтной анимации. Китайские тени. Силуэт во Франции XVIII века, XIX века. Силуэты-книжные фотографии. Силуэт и декоративно-прикладное искусство (вышивка) Мультипликаторы, работавшие в технике силуэтной анимации - Энтони Лукас. Силуэт человека, силуэт лица, профиль. Силуэт животного мира (птицы, рыбы, насекомые, животные)

Практика. Создание силуэтных образов на поэтическую тему. Иллюстрация стихотворения А.С. Пушкина «У лукоморья дуб зеленый...». Создание силуэтных образов в стиле вышивки. Просмотр работ известных мультипликаторов, работающих в силуэтной технике. Создание куклы «дергунчик». Создание необычного профиля. Сочинение собственных мотивов.

22. Техника для видеопоза

Теория. Современное видеоборудование. Технические особенности демонстрации мультфильма и перфоманса, видео форматы и видеоборудование.

Практика. Работа в формате DV, со сжатие MP4. Демонстрация подготовленных проектов.

23. Контрольное занятие

Практика. Защита творческих проектов.

24. Итоговое занятие

Практика. Подведение итогов обучения. Выставка лучших работ. Создание общей картины на заданную тему.

ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

Планируемые результаты, получаемые учащимися в результате освоения программы 2 года обучения:

предметные результаты:

- сформируют базовые навыки работы (съемка и автоматическая передача информации) с цифровым техническим оборудованием (видеокамера, фотоаппарат, микрофон);
- научатся работать с видео и графическими редакторами Gimp, Adobe Premiere Pro;
- сформируют базовые навыки анимационной деятельности с применением технологии перекладной мультипликации.

метапредметные результаты:

- сформируют навык безопасной работы с техническим оборудованием и материалами, используемыми в песочной анимации и мультипликации;
- овладеют правилами и приемами анализа и распространения информации;
- научатся самостоятельно планировать и контролировать свою деятельность;
- приобретут навыки проектной деятельности;
- сформируют навыки командной работы.

личностные результаты:

- разовьют логическое мышление и интеллектуальные способности;
- сформируют устойчивый интерес к продолжению обучения по программам технической направленности;
- повысят уровень развития речи, воображения, памяти, внимания.

КАЛЕНДАРНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН 2 год обучения

№ занятия	Дата	Раздел/тема	Содержание занятия	Кол-во часов		
				Всего	Теория	Практика
1		Вводное занятие	<u>Теория.</u> Инструктаж по охране труда. Задачи 2-го года обучения.	1	1	0
		Создание образа	<u>Теория.</u> Образ. Художественный и духовный образ. <u>Практика.</u> Создание изображения в технике «песочная анимация».	2	1	1
2		Создание образа	<u>Теория.</u> Художественная форма. <u>Практика.</u> Рисование художественного образа (личное впечатление) в виде плоскостного изображения на заданную тему.	3	1	2
3		Создание образа	<u>Теория.</u> Приемы создания художественного образа через портрет, психологический анализ, авторскую позицию. <u>Практика.</u> Рисование художественного образа (личное впечатление) в виде плоскостного изображения.	3	1	2
4		Создание образа	<u>Теория.</u> Приемы создания художественного образа через метафору, олицетворение. <u>Практика.</u> Рисование художественного образа (личное впечатление) в виде плоскостного изображения.	3	1	2
5		Оборудование для съемки, печати и обработки информации	<u>Теория.</u> Правила безопасной работы с оборудованием. Принципы работы с фотоаппаратом и видео камерой. Способы обработки информации, печатная продукция как вариант конечного результата. <u>Практика.</u> Практические задания на освоение съемки на фотоаппарат и видео камеру. Создание песочной композиции и фиксации ее на фото-видео оборудование. Изготовление иллюстрации.	3	1	2
6		Оборудование для съемки, печати и обработки информации	<u>Теория.</u> Виды и характеристики принтеров: струйный, лазерный, цветной, черно-белый. <u>Практика.</u> Рисование открытки, обработка на компьютере, печать.	3	1	2
7		История мультипликации и песочной анимации	<u>Теория.</u> Современная мультипликация и ее особенности, использование спецэффектов в кино и мультфильмах. Компьютерное моделирование: определение, назначение. <u>Практика.</u> Практическая работа: схожесть и отличие современных мультфильмов. Соединение живого рисования и компьютерной анимации.	3	1	2
8		История мультипликации и песочной анимации	<u>Теория.</u> Комбинированная съемка. <u>Практика.</u> Создание видео открытки на свободную тему. Тестовое задание	3	1	2
9		Проблемы композиции	<u>Теория.</u> Основы перспективы. <u>Практика.</u> Рисование пейзажа с объектом в перспективе	3	1	2
10		Проблемы композиции	<u>Теория.</u> Симметрия и асимметрия. <u>Практика.</u> Создание композиции на заданную тему.	3	1	2
11		Проблемы композиции	<u>Теория.</u> «Сжатие и растяжение», для придания объектам ощущения веса и гибкости. <u>Практика.</u> Выполнение упражнений на заданную тему.	3	1	2
12		Проблемы композиции	<u>Теория.</u> Доминанта – композиционный центр. <u>Практика.</u> Выполнение задания на организацию доминанты – композиционного центра.	3	1	2
13		Проблемы композиции	<u>Теория.</u> Построение композиции кадра на примере контрастных форм: большое – маленькое, близкое – далекое, горизонталь – вертикаль <u>Практика.</u> Выполнение уравновешенной композиции из контрастных по форме пятен.	3	1	2
14		Проблемы	<u>Теория.</u> Оптические иллюзии. Одушевление как сущностная черта анимации.	3	1	2

		композиции	<u>Практика.</u> Выполнение упражнений по принципу картинок перевертышей. Выставка работ.			
15		Принципы анимации	<u>Теория.</u> Одушевление как сущностная черта анимации. <u>Практика.</u> Выполнение упражнений на заданную тему.	3	1	2
16		Принципы анимации	<u>Теория.</u> Формы движения: перемещения в пространстве, смена эмоциональных состояний (подготовительное действие, сжатие и растяжение, движения по дугам, второстепенные действия, сквозное движение и захлест, ключевые кадры). <u>Практика.</u> Упражнения на исполнение ролей героев мультфильма, обращая внимание на выразительность жестов, мимики и пластики героев, продумывая наполненность кадра и композицию, расстановку действующих лиц и взаимодействие героев.	3	1	2
17		Принципы анимации	<u>Теория.</u> Двенадцать принципов анимации. Законы Диснея. <u>Практика.</u> Анализ Диснеевских мультфильмов. Изображение Мики Мауса. Выполнение упражнений на создание близкого и понятного образа.	3	1	2
18		Принципы анимации	<u>Теория.</u> Расчет времени. Преувеличение. Оживление, тайминг, приемы анимации. Заполненность кадра и композиции, расстановка действующих лиц и взаимодействие героев. <u>Практика.</u> Игры, упражнения на «одушевление стихий».	3	1	2
19		Принципы анимации	<u>Теория.</u> Экспликация необходимого для съемок. <u>Практика.</u> Составление экспликации к отрывку мультфильма.	3	1	2
20		Принципы анимации	<u>Практика.</u> Составление экспликации к отрывку мультфильма. Ролевая игра «Моя студия».	3	0	3
21		Драматургия	<u>Теория.</u> Главное и второстепенное в сюжете. Драматургия. Построение драматического произведения. <u>Практика.</u> Анализ знакомых произведений. Создание сюжета отталкиваясь от игры «чепуха».	3	1	2
22		Драматургия	<u>Теория.</u> Экспозиция-завязка-развитие действия-кульминация-завершение-развязка (финал). Семь признаков успешного сюжета. <u>Практика.</u> Просмотр и анализ ранее отснятого материала. Отработка действий и движений. Коллективная работа на основе басни Крылова.	3	1	2
23		Драматургия	<u>Теория.</u> Видение режиссера. План и кадр, Рамка кадра, отсекающая все лишнее и выявляющая главный смысл происходящего. <u>Практика.</u> Выполнение практических заданий – режиссёрская работа со сценариями.	3	1	2
24		Драматургия	<u>Теория.</u> Особенности работы с оператором и другими членами съемочной группы. Эпизод. Последовательность эпизодов. Взаимодействие эпизодов. <u>Практика.</u> Ролевые игры. – исполнение ролей членов съемочной группы: режиссёр, сценарист, оператор, мультипликатор. Выполнение практической работы.	3	1	2
25		Графический редактор Gimp	<u>Теория.</u> Интерфейс программы Gimp. Установки. <u>Практика.</u> Создание нового документа.	3	1	2
26		Графический редактор Gimp	<u>Теория.</u> Инструменты. «Горячие клавиши». <u>Практика.</u> Создание коллажа.	3	1	2
27		Графический редактор Gimp	<u>Теория.</u> Принцип рисования по слоям. <u>Практика.</u> Создание нового документа и коллажа.	3	1	2
28		Графический редактор Gimp	<u>Теория.</u> Ввод текста и изображений с других носителей. <u>Практика.</u> Рисование изображения различными инструментами.	3	1	2
29		Графический	<u>Теория.</u> Сохранение, удаление и восстановление документа.	3	1	2

		редактор Gimp	<u>Практика.</u> Ретушь старой фотографии.			
30		Графический редактор Gimp	<u>Теория.</u> Инструменты, позволяющие редактировать картинку. <u>Практика.</u> Ретушь старой фотографии	3	1	2
31		Видео редактор Adobe Premiere Pro	<u>Теория.</u> Интерфейс видео редактора Adobe Premiere Pro. <u>Практика.</u> Выполнение монтажа ранее отснятого материала	3	1	2
32		Видео редактор Adobe Premiere Pro	<u>Теория.</u> Установки видео. <u>Практика.</u> Выполнение монтажа ранее отснятого материала	3	1	2
33		Видео редактор Adobe Premiere Pro	<u>Теория.</u> Рабочие инструменты. <u>Практика.</u> Выполнение монтажа ранее отснятого материала	3	1	2
34		Видео редактор Adobe Premiere Pro	<u>Теория.</u> Классификация мониторов. <u>Практика.</u> Выполнение монтажа ранее отснятого материала	3	1	2
35		Видео редактор Adobe Premiere Pro	<u>Теория.</u> Масштабирование <u>Практика.</u> Выполнение монтажа ранее отснятого материала	3	1	2
36		Видео редактор Adobe Premiere Pro	<u>Теория.</u> Скорость и частота кадров. <u>Практика.</u> Выполнение монтажа ранее отснятого материала	3	1	2
37		Видео редактор Adobe Premiere Pro	<u>Теория.</u> Эффекты видео <u>Практика.</u> Выполнение монтажа ранее отснятого материала	3	1	2
38		Видео редактор Adobe Premiere Pro	<u>Теория.</u> Аудиомикшер <u>Практика.</u> Выполнение монтажа ранее отснятого материала	3	1	2
39		Видео редактор Adobe Premiere Pro	<u>Теория.</u> Редактор титров <u>Практика.</u> Выполнение монтажа ранее отснятого материала	3	1	2
40		Звук	<u>Теория.</u> Техническая и творческая сторона звукового сопровождения, роль музыки в сюжете мультфильма. Музыкальная фраза. <u>Практика.</u> Запись звуковых этюдов, звуковое оформление ранее отснятого материала, прослушивание.	3	1	2
41		Звук	<u>Теория.</u> Музыка в кино (иллюстративная, самостоятельная, элемент сюжета). Шумомызыка. Функции шумов (иллюстративные, контрастные, подтексты, лейтмотив). <u>Практика.</u> Запись звуковых этюдов, звуковое оформление ранее отснятого материала, прослушивание.	3	1	2
42		Звук	<u>Теория.</u> Звуковой образ. Звукозрительный ряд. Взаимодействие звука и изображения. <u>Практика.</u> Разработка звукового ряда.	3	1	2
43		Звук	<u>Теория.</u> Выразительные возможности звука. Звук – элемент сюжета. <u>Практика.</u> Расшифровка звуковых сюжетов.	3	1	2
44		Звук	<u>Практика.</u> Расшифровка звуковых этюдов, монтаж	3	0	3
45		Звук	<u>Практика.</u> Расшифровка звуковых этюдов, монтаж. Выполнение практической работы.	3	0	3
46		Перемещение и трансформация	<u>Теория.</u> Трансформация образа из похожих элементов. <u>Практика.</u> Создание цепочки превращений.	3	1	2
47		Перемещение и трансформация	<u>Теория.</u> Перемещение пространства различными способами. <u>Практика.</u> Создание цепочки превращений.	3	1	2
48		Перемещение и трансформация	<u>Теория.</u> Превращение фона в объект <u>Практика.</u> Создание цепочки превращений.	3	1	2
49		Перемещение и	<u>Практика.</u> Выполнение контрольного задания.	3	0	3

		трансформация				
50		Приём перформанс в песочной анимации	<u>Теория.</u> Мультипликация и перформанс. <u>Практика.</u> Просмотр и анализ готового материала. Поиск собственного решения творческих задач. Работа над творческим проектом.	3	1	2
51		Приём перформанс в песочной анимации	<u>Теория.</u> Способы наложения и перекладки. <u>Практика.</u> Упражнения, связанные с поиском информации в различных источниках. Создание раскадровки.	3	1	2
52		Приём перформанс в песочной анимации	<u>Теория.</u> Перформанс в технике песочная анимация и соединение различных приемов в одном мультфильме. <u>Практика.</u> Упражнения, связанные с поиском информации в различных источниках. Создание раскадровки.	3	1	2
53		Приём перформанс в песочной анимации	<u>Теория.</u> Методы поиска сюжета (музыкальное произведение.) <u>Практика.</u> Упражнения, связанные с поиском информации в различных источниках. Создание раскадровки.	3	1	2
54		Приём перформанс в песочной анимации	<u>Теория.</u> Методы поиска сюжета (сказка) <u>Практика.</u> Разработка сюжета по литературному произведению – сказка. Создание раскадровки.	3	1	2
55		Приём перформанс в песочной анимации	<u>Теория.</u> Поиск сюжета по заданной теме. <u>Практика.</u> Создание раскадровки.	3	1	2
56		Приём перформанс в песочной анимации	<u>Теория.</u> Методы поиска сюжета (поэзия) <u>Практика.</u> Разработка сюжета по литературному произведению – стихотворение. Создание раскадровки.	3	1	2
57		Приём перформанс в песочной анимации	<u>Теория.</u> Поиска сюжета по заданной теме <u>Практика.</u> Создание раскадровки.	3	1	2
58		Приём перформанс в песочной анимации	<u>Теория.</u> Методы поиска сюжета на основе тематического праздника. <u>Практика.</u> Создание раскадровки	3	1	2
59		Приём перформанс в песочной анимации	<u>Практика.</u> Работа над творческим проектом.	3	0	3
60		Приём перформанс в песочной анимации	<u>Практика.</u> Работа над творческим проектом.	3	0	3
61		Приём перформанс в песочной анимации	<u>Практика.</u> Выполнение практической работы.	3	0	3
62		Театр теней. Силуэтная анимация.	<u>Теория.</u> Силуэт Вид анимации. Особенности и характерные признаки силуэтной анимации. <u>Практика.</u> Создание силуэтных образов на поэтическую тему.	3	1	2
63		Театр теней. Силуэтная анимация.	<u>Теория.</u> Китайские тени. Силуэт во Франции XVIII века. <u>Практика.</u> Создание силуэтных образов на поэтическую тему.	3	1	2
64		Театр теней. Силуэтная анимация.	<u>Теория.</u> Силуэт во Франции XIX века. Силуэты-книжные фотографии. <u>Практика.</u> Иллюстрация стихотворения А.С. Пушкина «У лукоморья дуб зеленый...»	3	1	2
65		Театр теней. Силуэтная анимация.	<u>Теория.</u> Силуэт и декоративно-прикладное искусство (вышивка) <u>Практика.</u> Создание силуэтных образов в стиле вышивки.	3	1	2

66	Театр теней. Силуэтная анимация.	<u>Теория.</u> Мультипликаторы, работавшие в технике силуэтной анимации - Энтони Лукас. <u>Практика.</u> Просмотр работ известных мультипликаторов, работающих в силуэтной технике. Создание куклы «дергунчик».	3	1	2
67	Театр теней. Силуэтная анимация.	<u>Теория.</u> Силуэт человека, силуэт лица, профиль. <u>Практика.</u> Создание необычного профиля.	3	1	2
68	Театр теней. Силуэтная анимация.	<u>Теория.</u> Силуэт животного мира (птицы, рыбы, насекомые, животные) Силуэт пейзажных мотивов (дерево, горы, дома и т.д.). <u>Практика.</u> Сочинение собственных мотивов.	3	1	2
69	Техника для видеопоза	<u>Теория.</u> Технические особенности демонстрации мультфильма и перформанса, видео форматы и видеоборудование. <u>Практика.</u> Работа в формате DV.	3	2	1
70	Техника для видеопоза	<u>Теория.</u> Современное видеоборудование. <u>Практика.</u> Работа со сжатием MP4. Демонстрация подготовленных проектов.	3	1	2
71	Контрольное занятие	<u>Практика.</u> Защита творческих проектов	3	0	3
72	Итоговое занятие	<u>Практика.</u> Подведение итогов обучения. Выставка лучших работ. Создание общей картины на заданную тему.	3	0	3
	Итого		216	65	151