

Муниципальное казенное общеобразовательное учреждение
«Начальная школа – детский сад № 16 г. Алзамай»

РАССМОТРЕНА
на заседании
методического объединения
(протокол от 29.08.2024 №1)

УТВЕРЖДЕНА
приказом директора
МКОУ «Школа – сад № 16
г. Алзамай»
от 30. 08. 2024 № 75-од

**Дополнительная общеразвивающая программа
технической направленности**

Мультстудия «Золотой ключик»

Адресат программы:
обучающиеся 7-10 лет
Срок реализации: один год
Уровень: базовый
Разработчик программы:
Буракова Н.А., педагог
дополнительного образования

Содержание:

1. Пояснительная записка
2. Учебный план
3. Календарный учебный график
4. Содержание программы
5. Планируемые результаты обучения
6. Организационно – педагогические условия
7. Оценочные материалы
8. Методические материалы

1.Пояснительная записка

Дополнительная общеразвивающая программа Мультстудия «Золотой ключик» предназначена для учащихся 1-4 классов МКОУ «Школа – сад № 16 г. Алзамай».

Разработана программа на основе:

- парциальной программы «STEM- образования детей дошкольного и младшего школьного возраста», авторы Волосовец Т. В., Аверин С.А., Маркова В.А., Теплова А.Б;
- Парциальная модульная программа «STEM- образования детей дошкольного и младшего школьного возраста», образовательный модуль «информационные и медийные технологии», авторы Муродходжаева Н.С., Серебренникова Ю.А., Маркова В.А.;

Характеристика учебного предмета

Отличительной особенностью программы является то, что материал, предлагаемый к обучению, является подходящим и актуальным детей младшего школьного возраста.

Мультипликация – это групповой творческий процесс. Как и во взрослой команде мультипликаторов, дети знакомятся с разными техниками, пробуют разные функции: режиссёра, оператора, сценариста, художника-мультипликатора.

В процессе создания мультфильма происходит распределение функций и ролей между участниками в соответствии с теми работами, которые необходимо выполнить, а именно: написание текста сценария, выбор музыки, озвучивание. Качественная подготовка литературно-художественной части является залогом успешности будущей работы, поэтому при планировании данной деятельности выделено достаточно времени на разработку предварительного сценария и подготовку художественного оформления. Завершается данная работа просмотром и обсуждением готовых результатов, что является необходимым шагом к созданию новых работ.

Программа позволяет осуществлять проектный подход при создании анимационных фильмов, а также использовать в работе интеграцию разнообразных видов деятельности детей: двигательную, игровую, продуктивную, коммуникативную, трудовую, познавательно-исследовательскую, музыкально-художественную, а также чтение художественной литературы.

Срок реализации – 1 год

Объем учебного времени в год – 135 часов

Форма проведения учебных аудиторных занятий:

Основными формами занятия являются:

- Групповые;
- Индивидуальные;

- Коллективные;
- Комбинированные занятия.

Цель программы

Создание условий, обеспечивающих развитие творческой личности ребенка, способной к самоопределению и самореализации, через эстетическую, нравственную и духовную силу кинематографического искусства посредством создания детской мультипликации с учетом их возможностей, способностей и состояния здоровья.

Задачи программы:

Обучающие:

- Обучить основам драматургии;
- Научить придумывать истории и записывать сценарии;
- Научить делать раскадровки к фильмам;
- Научить пользоваться камерой;
- Обучить основам операторского и фотоискусства;
- Научить технологии съемки анимационных фильмов в технике перекладной анимации, объемной анимации, стоп – моушн, пикселизации и др.;
- Изучить новые способы и методы художественной работы в различных материалах.

Развивающие:

- Развить творческие способности.

Познавательные:

- Познакомить с историей мировой и отечественной анимации.

Воспитательные:

- Раскрыть творческий потенциал и индивидуальность обучающегося;
- Сформировать потребности в самопознании и саморазвитии;
- Воспитать художественный вкус;
- Привить навык поэтапной работы;
- Воспитывать культуру творческой деятельности;
- Воспитывать усидчивость, трудолюбие.

2.Учебный план

Дополнительная общеразвивающая программа	Год обучения	Возраст для зачисления	Количество учащихся	Количество часов в неделю	Количество учебных недель	Форма промежуточной аттестации
Мультстудия «Золотой ключик»	2024 - 2025	7-10 лет	45	1	1 класс – 33 2,3,4 классы – 34	Участие в проектах, фестивалях, смотрах, конкурсах

1класс

№	Название раздела, тема	Количество часов			Форма занятия	Форма контроля
		Теория	Практика	Всего		
1	История анимации	2	0	2	Водное занятие	Входной контроль
2	Основы драматургии: разработка сценария	3	3	6	Знакомство с основными терминами. Создание сценария.	Индивидуальная практическая работа.
3	Художественное творчество	4	5	9	Рисование/изготовление персонажей, фоновых объектов	Групповая работа
4	Съёмки основного мультфильма.	3	6	9	Анимация персонажей и фоновых объектов. Работа с камерой	Групповая работа
5	Съёмки этюдов, упражнений	3	2	5	Работа с камерой	Групповая работа
6	Обсуждение и анализ мультфильмов	1	0	1	Анализ содержания	Индивидуальная работа
7	Контрольные занятия	1	0	1	Подведение итогов. Просмотр готовых продуктов	Фронтальная работа
Итого				33		

2 класс

№ п	Название раздела, тема	Количество часов			Форма занятия	Форма контроля
		теория	практика	всего		
1	История анимации.	1	0	1	Вводное занятие	Входной контроль
2	Основы драматургии:	1	4	5	Знакомство с основными	Индивидуальная

	разработка сценария				терминами. Создание сценария.	практическая работа.
3	Художественное творчество.	2	7	9	Рисование/изготовление персонажей, фоновых объектов	Групповая работа
4	Съемки основного мультфильма.	2	7	9	Анимация персонажей и фоновых объектов. Работа с камерой	Групповая работа
5	Съемки этюдов, упражнений.	1	4	5	Работа с камерой	Групповая работа
6	Озвучка.	1	3	4	Запись голоса.	Фронтальная работа
7	Контрольные занятия.	1	0	1	Подведение итогов. Просмотр готового продукта	Фронтальная работа
Итого:				34		

3 класс

№	Название раздела, тема	Количество часов			Форма занятия	Форма контроля
		теория	практика	всего		
1	История анимации.	1	0	1	Вводное занятие	Входной контроль
2	Основы драматургии.	1	4	5	Знакомство с основными терминами. Создание сценария.	Индивидуальная практическая работа.
3	Художественное творчество.	2	5	7	Рисование/изготовление персонажей, фоновых объектов	Групповая работа
4	Съемки основного мультфильма.	2	6	8	Анимация персонажей и фоновых объектов. Работа с камерой	Групповая работа
5	Съемки этюдов, упражнений.	1	4	5	Работа с камерой	Групповая работа
6	Обсуждение и анализ мультфильмов.	1	1	2	Просмотр. Редактирование	Фронтальная работа
7	Озвучка.	0	2	2	Запись голоса.	Фронтальная работа
8	Основы монтажа	1	2	3	Знакомство с понятием «Монтаж»	Групповая работа
9	Контрольные занятия.	1	0	1	Подведение итогов. Просмотр готового продукта	Фронтальная работа
Итого:				34		

4 класс

№	Название раздела, тема	Количество часов			Форма занятия	Форма контроля
		теория	практика	всего		
1	История анимации.	1	0	1	Вводное занятие	Входной контроль
2	Основы драматургии.	1	4	5	Знакомство с основными терминами. Создание сценария.	Индивидуальная практическая работа.
3	Художественное творчество.	1	5	6	Рисование/изготовление персонажей, фоновых объектов	Групповая работа
4	Съемки основного мультфильма.	1	5	6	Анимация персонажей и фоновых объектов. Работа с камерой	Групповая работа
5	Съемки этюдов, упражнений.	1	5	6	Работа с камерой	Групповая работа
6	Обсуждение и анализ мультфильмов.	1	2	3	Просмотр. Редактирование	Фронтальная работа
7	Озвучка.	0	2	2	Запись голоса.	Фронтальная работа
8	Основы монтажа	1	3	4	«Монтаж»	Групповая работа
9	Контрольные занятия.	1	0	1	Подведение итогов. Просмотр готового продукта	Фронтальная работа
Итого:				34		

3.Календарный учебный график

№	Год реализации программы	Часов в неделю	Сентябрь 2024	Октябрь 2024	Ноябрь 2024	Декабрь 2024	Январь 2025	Февраль 2025	Март 2025	Апрель 2025	Май 2025	Всего часов
1	1 год	1	4	4	4	4	3	3	4	4	3	33
2	2 год	1	4	4	4	4	3	4	4	4	3	34
3	3 год	1	4	4	4	4	3	4	4	4	3	34
4	4 год	1	4	4	4	4	3	4	4	4	3	34

4.Содержание программы

1класс (33 часа)

1. История анимации.

Оптические иллюзии: волшебный фонарь, зоетроп, тауматроп и т.д. Понятия «анимация», «мультипликация», оптический эффект движения, первые анимационные игрушки: волшебный фонарь, фенакистископ, зоетроп, стробоскоп. Демонстрация образовательного фильма по теме. История студии Дисней. История студии Warner Bros. Братья Уорнеры. Просмотр м/ф «Веселые мелодии».

2. Основы драматургии: разработка сценария

«Тема» и «Идея» - основы сценария. Разбор примеров. Просмотр коротких мультфильмов, поиск темы, идеи, главного героя. Понятие «сценарий». Написание сценария собственного м/ф с помощью педагога. Составление списка необходимых для съемок декораций, персонажей, объектов. Понятие «раскадровка». Создание раскадровки по своему сценарию.

3. Художественное творчество.

Разработка эскизов персонажей. Работа над главными персонажами мультфильма. Создание марионетки. Разработка декораций, работа над фоном. Отрисовка фонов в выбранной технике. Работа над титрами к своим мультфильмам.

4. Съемки основного мультфильма.

Первый пробный мультфильм. Правила работы на съемочной площадке, техника безопасности, основы работы с программой HUA Animation, принцип последовательного перемещения героев и объектов по фону. Самостоятельная работа на съемочной площадке.

5. Съемки этюдов, упражнений.

Понятие «фаза движения». Правило трех фаз. Снимаем два вида маятника – на жесткой основе и на веревочке. С разной скоростью движения, но с обязательным «зависанием» в высшей точке и с «пролетом» в нижней фазе.

6. Обсуждение и анализ мультфильмов.

Просмотр снятых мультфильмов, разбор ошибок. Обсуждение результатов проделанной работы – что получилось хорошо, над чем нужно было поработать лучше. Чего не хватает мультфильму и в чем его оригинальность, новизна.

7. Контрольные занятия.

Словарь аниматоров. Что такое «мульти» и «анима». Своими словами объяснить, что такое «сценарий», «раскадровка», «марионетка». Для изображения чего нужны общий и крупный планы. Какие цвета больше подходят для изображения положительного и

отрицательного героя. Что такое «конфликт» и зачем он нужен. Викторина по истории анимации.

2 класс (34 часа)

1. История анимации.

Истории студии Союзмультфильм. Роман Качанов. Просмотр мультфильма «Крокодил Гена и Чебурашка», 1969г. Просмотр м/ф «Падал прошлогодний снег», 1986г. Современная анимация: Мэтт Грейнинг, Пендлтон Уорд, Алекс Хирш.

2. Основы драматургии.

Вводное занятие. «Тема» и «идея» - основы сценария. Главная мысль произведения. Разбор примеров. Понятия «Тема», «идея», «главная мысль». Просмотр коротких мультфильмов, поиск темы каждой из серий, мультфильма в целом. Главный герой. Раскрытие характера персонажа. Предыстория персонажа. Его мечты, стремления, цели. Особенности внешности персонажа, отражающие особенности его характера. Основные элементы сюжета: завязка, кульминация, развязка. Понятия «завязка», «развитие действия», «кульминация», «развязка».

3. Художественное творчество.

Работа над фонами, объектами и персонажами с распределением приоритета последовательности действий в зависимости от порядка съемки сцен. Приемы и техники работы с пластилином. Особенности материала – пластичность, эластичность, возможность смешивать цвета. Основные формы (шарик, колбаска), из которых строится практически любая фигура. Создание реквизита для этюда в технике пластилиновой анимации. Приемы и техники работы с сыпучим материалом. Техника безопасности при работе с сыпучим материалом. Основные приемы: насыпание и рисование по насыпанному. Просмотр мультфильмов для образца.

4. Съемки основного мультфильма.

Съемки мультфильма в технике пластилиновой анимации. Съемки группового мультфильма в технике перекладной анимации. Съемки индивидуальных проектов. Съемки титров. Съемки этюдов, упражнений. Съемка этюда в технике предметной анимации.

5. Озвучка.

Озвучка мультфильма.

6. Контрольные занятия.

Словарь аниматора. Что такое «мульти» и «анима». Своими словами объяснить, что такое «сценарий», «раскадровка», «марионетка», «завязка», «кульминация», «развязка»,

«экспозиция», «титры», «экспликация». Для изображения чего нужны общий и крупный планы. Какие цвета больше подходят для изображения положительного и отрицательного героя. Что такое «конфликт» и зачем он нужен. Викторина по истории анимации.

3 класс (34 часа)

1. История анимации.

История отечественной мультипликации. Пионеры кукольной мультипликации. Просмотр мультфильма «Прекрасная Люконида», «Ежик в тумане». Особенности создания шедевра. Техника живописи по стеклу. Просмотр отрывка фильма, получившего премию Оскар «Старик и море». Современная фестивальная мультипликация: фильм «Мы не можем жить без космоса». Современная стоп-моушн мультипликация: «Летающий мальчик».

2. Основы драматургии.

Разработка сценария. Изучение принципов написания сценария. Поиск драматургического конфликта, проблемы. Развитие действия через прохождение перипетий. Написание синопсиса, формулировка темы и идеи. Подробная разработка литературного сценария со старшими учениками. Разработка характера персонажа. Создание раскадровки по своему сценарию. Составление экспликации к своему м/ф.

3. Художественное творчество.

Разработка эскизов персонажей. Работа над главными персонажами мультфильма. Создание марионетки. Создание марионетки главного героя мультфильма с полным сегментированием конечностей. Разработка декораций, работа над фоном. Отрисовка фонов в выбранной технике. Работа над используемыми в кадре объектами. Отрисовка и вырезание. Работа над титрами к своим мультфильмам. Работа над марионетками второстепенных персонажей.

4. Съёмки основного мультфильма.

Съёмки мультфильма. Новогодняя мульт-открытка, съёмки в любой технике.

5. Съёмки этюдов, упражнений.

Законы анимации Уолта Диснея. Сжатие и растяжение. Использование компонок и фазованного движения. Смягчение начала и завершения движения.

6. Обсуждение и анализ мультфильмов.

Просмотр снятых мультфильмов, разбор ошибок. Обсуждение результатов проделанной работы – что получилось хорошо, над чем нужно поработать лучше. Чего не хватает мультфильму и в чем его оригинальность, новизна. Советы на будущее. Просмотр мультфильмов других детских студий. Обсуждение.

7. Озвучка.

Озвучка своего мультфильма. Техника безопасности, правила работы с микрофоном.

8. Основы монтажа.

Работа в программе HUA Animation, монтаж снятых мультфильмов.

9. Контрольные занятия.

Словарь аниматора. Знание специфических терминов мультипликации, знание 12 принципов анимации Уолта Диснея, понимание драматургических основ построения сценария, названия различных мультипликационных техник.

4 класс (34 часа)

1. История анимации.

История зарубежных студий. История студий и ведущих мультипликаторов. Просмотр и обсуждение мультфильмов. Студия «Лайка», современная кукольная анимация. Демонстрация обучающих фильмов о том, как велись съемки. История студии «Пиксар». Принципы 3D анимации. Демонстрация обучающих фильмов о работа над «Головоломкой». Знакомство с работами мастера, ключевыми персонажами. Феномен аниме. Основные принципы пропорций и рисовки, специфическое отображение эмоций.

2. Основы драматургии.

Мозговой штурм: разработка идеи. Наброски сюжетов. Изучение принципов написания сценария. Поиск драматургического конфликта, проблемы. Развитие действия через прохождение перипетий. Написание синопсиса, формулировка темы и идеи. Подробная разработка литературного сценария со старшими учениками. Разработка характера персонажа. Создание раскадровки по своему сценарию. Составление экспликации к своему м/ф.

3. Художественное творчество.

Разработка эскизов персонажей. Работа над главными персонажами мультфильма. Создание марионетки. Разработка декораций, работа над фоном. Отрисовка фонов в выбранной технике. Работа над объектами. Отрисовка и вырезание. Работа над второстепенными персонажами. Работа над титрами к своим мультфильмам. Работа над марионетками второстепенных персонажей.

4. Съемки основного мультфильма.

Съемки мультфильма по собственному сценарию. Новогодняя мульт-открытка, съемка в любой технике.

5. Съемки этюдов, упражнений.

Законы анимации Уолта Диснея. Сжатие и растяжение. Использование компонок и фазованного движения. Смягчение начала и завершения движения. Как синхронизировать

движение губ с речью. Техника безопасности и какими должны быть движения актеров в хорошей пикселизации. Повторение правила трех фаз. Просмотр примеров пикселизации для вдохновения. Особенности экзотической техники рисования светом. Техника безопасности при работе с фонариками в темноте. Приемы и техники анимации на маркерной доске.

6. Обсуждение и анализ мультфильмов.

Просмотр снятых мультфильмов, разбор ошибок. Обсуждение результатов проделанной работы – что получилось хорошо над чем нужно поработать лучше. Чего не хватает мультфильму и в чем его оригинальность, новизна. Просмотр мультфильмов других детских студий, обсуждение.

7. Озвучка.

Озвучка своего мультфильма. Техника безопасности, правила работы с микрофоном. Озвучка своего мультфильма.

8. Основы монтажа.

Работа в программе HUA Animation, монтаж снятых мультфильмов.

9. Контрольные занятия.

Словарь аниматора. Знание специфических терминов мультипликации, знание 12 принципов анимации Уолта Диснея, понимание драматургических основ построения сценария. Викторина по истории анимации. Знание истории отечественной и зарубежной мультипликации, имен ключевых режиссеров и художников – мультипликаторов, их основных произведений, техник, в которых эти произведения выполнены.

5. Планируемые результаты освоения программы

Программа обеспечивает достижение учащимися следующих предметных, личностных и метапредметных результатов

Личностные: у обучающихся будут сформированы:

- формировать широкую мотивационную основу творческой деятельности, включающую социальные, учебно-познавательные и внешние мотивы;
- уметь понимать причины успеха в создании мультфильма;
- формировать учебно-познавательный интерес к новому учебному материалу и способами решения новой задачи;
- формировать выраженную устойчивую учебно-познавательную мотивацию учения и адекватного понимания причин успешности/неуспешности учебной деятельности.

Метапредметные:

Регулятивные:

- принимать и сохранять учебную задачу, планировать своё действие в соответствии с поставленной задачей и условиями её реализации в сотрудничестве с учителем;
- вносить необходимые коррективы в действие после его завершения на основе его оценки и учёта характера сделанных ошибок;
- уметь самостоятельно учитывать выделенные учителем ориентиры действия в новом учебном материале.

Коммуникативные:

- уметь договариваться и приходить к общему решению в совместной деятельности, в том числе в ситуации столкновения интересов;
- уметь договариваться о распределении функций и ролей в совместной деятельности.

Познавательные:

- уметь осуществлять поиск необходимой информации для выполнения учебных заданий с использованием учебной литературы;
- освоить навыки неписьменного повествования языком компьютерной анимации и мультипликации;
- уметь осуществлять расширенный поиск информации с использованием ресурсов библиотеки и Интернета.

Предметные:

- уметь разрабатывать замысел мультфильма, искать пути его реализации, воплощать его в продукте, демонстрировать готовый продукт, определять последовательность выполнения действий;
- уметь создавать анимационные объекты в подходящей для младших школьников компьютерной программе;
- уметь создавать собственный текст на основе художественного произведения, репродукции картин, по серии иллюстраций к произведению;
- развивать навыки покадровой съёмки и монтажа кадров с заданной длительностью;
- освоить операции редактирования видеоряда;
- уметь разделять видеофрагменты, удалять видеофрагменты, наложение титров, спецэффектов, голосового и музыкального сопровождения.

6.Организационно-педагогические условия

1. Набор детей в объединение — свободный. Наполняемость учебных групп составляет не более 15 человек.

2. Режим занятий, периодичность и продолжительность занятий. Общее количество часов в год — 33 часа (1 класс), 34 часа (2, 3, 4 классы). Недельная нагрузка на группу — 1 часа. Занятия проводятся 1 раз в неделю по 1 часу.

3. Методическое обеспечение. Использование на занятиях не менее трёх методов преподавания и не менее четырёх видов учебной деятельности.

Особенностью методики проведения занятий в кружке является объединение творческой и практической частей. Порядок работы при этом может быть различным. Современные дети, предпочитающие аудиовизуальный контент, любят смотреть мультфильмы и привязываются к мультипликационным персонажам, это предоставляет возможность использовать мультфильмы в создании программ. При организации кружка упор делается на развитие речи, память, мышление

Основные формы и методы Формы организации учебного процесса:

Фронтальная. Просмотр мультфильмов (фильмов) разных видов и жанров. Участие в обсуждениях мультфильмов (фильмов). Предоставление возможности выражать свое отношение к увиденному. Освоение знаний о языке мультипликации и выразительных средствах экрана.

Групповая. Выполнение творческого задания, помогающего совершенствовать навыки восприятия и анализа экранных произведений.

Работа над созданием мультфильма (замысел, сценарий, раскадровка). Съемка мультфильма (озвучивание).

Индивидуальная. Совершенствование знаний о выразительных возможностях экранных искусств.

Формы занятий.

- Ролевая игра;
- Репетиции;
- Экскурсии;
- Мульт-викторина;
- Творческие встречи;
- Конкурсы анимационных проектов.

Для эффективного осуществления интегрированного подхода на занятиях в творческом объединении, кроме общепринятых форм организации занятий, можно использовать и **нестандартные формы организации работы**. Следует ввести такие формы организации занятий:

- Занятие - путешествие;

- Занятие - осмысление;
- Серия занятий, связанных одной темой.

Методы обучения представляют собой способ организации совместной деятельности педагога и обучающихся: словесные, наглядные, практические. **Словесные методы обучения:**

- Объяснения;
- Рассказ;
- Показ;
- Иллюстрация;
- Демонстрация;
- Беседа.

Наглядные методы обучения:

- Просмотр видеоматериалов;
- Демонстрация плакатов, таблиц;
- Использование технических средств.

Практические методы обучения:

- Дискуссии;
- Упражнение;
- Деловые игры

4. Наличие оздоровительных моментов. Физкультминутки, минутки релаксации, дыхательная гимнастика, гимнастика для глаз, упражнения для кистей рук, для снятия общего или локального утомления, корректирующие осанку, игровые элементы, подвижные паузы, весёлые переменки.

5. Мотивация учебной деятельности. Внешняя мотивация: объективная оценка выполненной работы, похвала, поддержка, соревновательный метод, шутка, улыбка, музыкальная минутка, небольшое стихотворение. Внутренняя мотивация: стремление больше узнать, радость от активности, интерес к изучаемому материалу.

6. Особое внимание уделяется психологическому климату на занятиях и характеру взаимоотношений в коллективе. Создание ситуаций, позволяющих в дальнейшем использовать полученные знания, умения, навыки на практике.

7. Инструктаж и соблюдение правил по технике безопасности на занятиях.

Средства, необходимые для реализации данной программы:

- Муродходжаева Н.С., Серебренникова Ю.А., Маркова В.А. Информационные и медийные технологии. – М.: 2021. – 198с. ;
- Куркова Н.С. Анимационное кино и видео: азбука анимации. – М: Юрайт, 2019. – 235с.

7. Оценочные материалы

Для оценки эффективности занятий можно использовать следующие показатели:

- Удовлетворенность учеников, осваивающих общеразвивающую программу;
- Сформированность деятельности (правильность выполняемых действий);
- Поведение учащихся на занятиях: живость, активность, заинтересованность школьников обеспечивают положительные результаты знаний;

Способы выявления промежуточных и конечных результатов обучения учащихся: контрольными занятиями, участие в конкурсах, фестивалях, смотрах.

№	Раздел	Форма промежуточной аттестации	Цель
1	История анимации.	Викторина по истории анимации.	
2	Основы драматургии.	Составление раскадровки, сценария собственного мультфильма.	Формирование практических навыков создания м/ф
3	Художественное творчество.	Групповой просмотр работы.	Формирование практических навыков создания м/ф
4	Съемки основного мультфильма.	Индивидуальный и групповой просмотр снятых работ.	Формирование практических навыков создания м/ф
5	Съемки этюдов, упражнений.	Индивидуальный и групповой просмотр снятых работ.	Формирование практических навыков создания м/ф
6	Обсуждение и анализ мультфильмов.	Индивидуальный и групповой просмотр снятых работ.	Формирование практических навыков создания м/ф
7	Озвучка.	Индивидуальный и групповой просмотр снятых работ.	Формирование практических навыков создания м/ф
8	Основы монтажа.	Индивидуальный и групповой просмотр снятых работ.	Формирование практических навыков создания м/ф
9	Контрольные занятия.	Составление словаря аниматора. Результаты викторины по истории анимации.	Формирование практических навыков создания м/ф

8.Методические материалы

-ссылки на разработки:

Защита проекта: «Город моей мечты»

<https://disk.yandex.ru/i/c1ifrhZcqQMVKA>

Защита проекта: «Можно ли сделать движущегося динозавра?»

<https://cloud.mail.ru/stock/evn2aTfbT2aGDiQKpczPrAnY>

Защита проекта: «Как помочь озеру Байкал?»

<https://cloud.mail.ru/stock/5AXegqYTTxd1b3k95C5AvcAR>

Защита проекта «Макет моего города»

<https://disk.yandex.ru/i/aC5BuBb0qD-1sg>

Защита проекта «Что было 1000 лет назад»

<https://disk.yandex.ru/i/nDCzaF7-xBWVNg>

[Мультфильм «Пожарная безопасность в лесу»](#)

https://vk.com/wall-215437197_31

[Мультфильм ЛДП «Росинка»](#)

https://disk.yandex.ru/i/tju_j3S0LGGPew

Мультфильм «Город моей мечты»

<https://disk.yandex.ru/i/8drw0ajlpJ3pIg>

Мультфильм «Жители Байкала»

<https://disk.yandex.ru/i/sz2QsYzL2q6M7w>

Мультфильм «Чистая поляна»

<https://disk.yandex.ru/i/6iTpotgROv6toA>