

Министерство образования и науки Республики Татарстан
Отдел образования Исполнительного комитета
Нурлатского муниципального района РТ
Муниципальное бюджетное учреждение
дополнительного образования «Центр детского творчества «Килэчэк»
Нурлатского муниципального района Республики Татарстан

Принято на заседании
педагогического совета
Протокол № 1
от « 5 » сентября 2022 г.



«Утверждаю»
Директор МБУ ДО «ЦДТ «Килэчэк»
Э.Р. Бикинеева
Приказ № 64
от « 5 » сентября 2022 г.

**Адаптированная дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа
технической направленности
«Академия волшебников»**

Направленность: техническая
Возраст обучающихся: 7 - 14 лет
Срок реализации: 1 год

Автор – составитель:
Абдрахманова Гульнара Гумеровна
педагог дополнительного образования,
учитель-дефектолог

г. Нурлат, 2022 год.

Информационная карта образовательной программы

1	Образовательная организация	МБУ ДО "ЦДТ "Килэчэк" НМР РТ
2	Полное название программы	Адаптированная дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Академия волшебников»
3	Направленность программы	техническая направленность
4	Сведения о разработчиках	
4.1	ФИО, должность	Абдрахманова Гульнара Гумеровна, педагог дополнительного образования, учитель-дефектолог
5	Сведения о программе	
5.1.	Срок реализации	1 год
5.2.	Возраст учащихся	12-13 лет (6 класс)
5.3.	Характеристика программы: - тип программы - вид программы - принцип проектирования программы - форма организации содержания и учебного процесса	- адаптированная -общеразвивающая - ориентирована на формирование и развитие творческих способностей детей с ограниченными возможностями здоровья и удовлетворение их индивидуальных потребностей в интеллектуальном, нравственном и физическом совершенствовании, укрепление психологического здоровья за рамками дополнительного образования -формами организации будут являться теоретические и практические занятия
5.4.	Цель программы	Творческая самореализация детей с ограниченными возможностями здоровья и развития основ технического мышления в процессе создание короткометражных мультфильмов.
6	Формы и методы образовательной деятельности	-творческие игры, беседы, ролевые игры, тренинги (системы упражнений на взаимодействие в группе), системы последовательных заданий, демонстрация, метод многократного повторения.
7	Форма мониторинга результативности	Анкетирование в конце каждого раздела (прилагаются к программе)
8	Результативность реализации программы	презентация своих работ в виде мультфильма (за учебный год 4 мультфильма: 1 – за 1 четверть, 1 – за 2 четверть, 1 – за 3 четверть; 1 – за 4 четверть)
9	Дата утверждения и последней корректировки программы	
10	Рецензенты	

ОГЛАВЛЕНИЕ.

- 1. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА.**
- 2. УЧЕБНЫЙ ПЛАН.**
- 3. СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ.**
- 4. ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ.**
- 5. ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ.**
- 6. ФОРМЫ АТТЕСТАЦИИ / ПРОВЕРКИ.**
- 7. СПИСОК РЕКОМЕНДОВАННОЙ ЛИТЕРАТУРЫ.**
- 8. ПРИЛОЖЕНИЕ.**
- 9. КАЛЕНДАРНО – УЧЕБНЫЙ ГРАФИК**

1. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

УРОВЕНЬ ПРОГРАММЫ: базовый

АКТУАЛЬНОСТЬ ПРОГРАММЫ. Дети с раннего возраста испытывают потребность в творчестве. Занимаясь мультипликацией, они погружаются в мир фантазии и сказки, оказываются по ту сторону экрана и своими руками оживляют свои самые необычные сюжеты, вкладывая в своего персонажа частичку собственной души. Для детей с ограниченными возможностями здоровья наиболее важно иметь возможность самовыражения и использовать такое творчество как мультипликацию к качеству средства общения со сверстниками и со взрослыми.

Поэтому реализация программы ориентирована на формирование и развитие творческих способностей детей с ограниченными возможностями здоровья и удовлетворение их индивидуальных потребностей в интеллектуальном, нравственном и физическом совершенствовании, укрепление психологического здоровья за рамками дополнительного образования.

Актуальность данной программы обусловлена тем, что позволяет разнообразить организационные формы работы с учащимися с ограниченными возможностями здоровья с учетом их индивидуальных особенностей, обеспечивает рост творческого потенциала, познавательных мотивов, обогащает формы взаимодействия со сверстниками и взрослыми в познавательной деятельности.

Программа «Академия волшебников» составлена с учетом различных образовательных потребностей детей с ограниченными возможностями здоровья, посещающих кружок. Мультипликация является одним из самых востребованных у детей видом современного искусства, т.к. обладает чрезвычайно высоким потенциалом художественно-эстетического, нравственно-эмоционального воздействия на ребенка, а также широкими воспитательно-образовательными возможностями.

Мультипликация предоставляет большие возможности для развития творческих способностей, сочетая теоретические и практические занятия, результатом которых является реальный продукт самостоятельного творческого труда коллектива детей в виде короткометражного мультфильма. В процессе создания мультипликационного фильма у ребят развиваются сенсомоторные качества, обеспечивающие быстрое и точное усвоение технических приемов в различных видах деятельности; восприятие пропорций, особенностей объемной и плоской формы, характера линий, пространственных отношений; цвета, ритма, движения. Данная программа обучает умению работать в коллективе, использовать проектные методики, компьютер и фотоаппарат как инструмент творчества.

Программа учитывает следующие нормативные документы:

- Закон РФ «Об образовании» №273 от 29.12.2012г.;
- Концепцию развития дополнительного образования от 4 сентября 2014 г. № 1726-р;
- Федеральный проект «Успех каждого ребенка» в рамках Национального проекта «Образование», утвержденного Протоколом заседания президиума Совета при Президенте Российской Федерации по стратегическому развитию и национальным проектам от 3.09.2018 № 10;
- Приказ Минпроса России от 3.09.2019 г. № 467 «Целевая модель развития региональных систем дополнительного образования детей»

- Приказ Министерства образования и науки Российской Федерации от 09.11.2018 г. № 196 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;
- Приказ Министерства образования и науки Российской Федерации от 23 августа 2017 г. № 816 «Об утверждении Порядка применения организациями, осуществляющими образовательную деятельность, электронного обучения, дистанционных образовательных технологий при реализации образовательных программ»;
- Письмо Минобрнауки РФ от 18.11.2015 г. №09-3242 «Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеобразовательных программ»;
- СП №2.4. 3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи», утвержденные Постановлением Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28.09.2020 г. № 28;
- Устав МБУ ДО «ЦДТ «Килэчэк» НМР РТ;
- Федеральный закон Российской Федерации «О социальной защите инвалидов в Российской Федерации» от 25.11.1995 №181-ФЗ с последними изменениями;
- Письмо Минобрнауки России от 29.03.2016 №ВК-641/09 «О направлении методических рекомендаций по реализации адаптированных дополнительных общеобразовательных программ, способствующих социально-психологической реабилитации, профессиональному самоопределению детей с ограниченными возможностями здоровья, включая детей-инвалидов, с учетом их особых образовательных потребностей»
- Письмо Минобрнауки России от 12.02.2016 №ВК-270/07 «Об обеспечении условий доступности для инвалидов объектов и услуг в сфере образования».

НОВИЗНА ПРОГРАММЫ

Педагогическая целесообразность и ценность программы «Мультстудия» определяется её направленностью на создание условий по раскрытию творческого потенциала ребенка и формированию общеразвивающих компетенций через продуктивно-творческую деятельность на занятиях. Главная педагогическая ценность мультипликации заключается, прежде всего, в возможности комплексного развивающего обучения детей. Этому способствует интеграция разных видов изобразительного искусства, которые сосуществуют в мультипликации на равных: рисунок, живопись, лепка, графика, фотография, скульптура, литература, музыка, дизайн, декоративно-прикладное творчество, театр, что позволяет обучающемуся познакомиться с разными умениями и навыками в одном месте, не переходя с одной программы на другую. Занятия мультипликацией развивают не только творческие способности детей, фантазию, воображение, литературное творчество, но и помогают стать уверенней в себе, почувствовать себя в роли автора, режиссера, художника, звукооператора, актера и понять свои внутренние потребности и желания применительно к своему дальнейшему развитию.

ОТЛИЧИТЕЛЬНЫЕ ОСОБЕННОСТИ ПРОГРАММЫ

Программа «Академия волшебников» является адаптированной для детей с ограниченными возможностями здоровья, в частности для детей с умственной отсталостью (интеллектуальными нарушениями). Дети с ограниченными возможностями здоровья могут заниматься по

данной программе в общих группах, так как формируемые умения и навыки носят вариативный характер и адаптированы для разного уровня развития и способностей. Обучающийся с ОВЗ может осваивать любой доступный ему по возможностям уровень обучения или проходить программу по индивидуальному плану.

ЦЕЛЬ ПРОГРАММЫ. Творческая самореализация детей с ограниченными возможностями здоровья и развития основ технического мышления в процессе создание короткометражных мультфильмов.

ЗАДАЧИ ПРОГРАММЫ

Обучающие:

- формирование у детей представления о мультфильме как о произведении искусства;
- обучать видам анимационной деятельности с применением различных художественных материалов;
- формирование речевой активности детей, обогащение словарного запаса.

Коррекционно-развивающие:

- корректировать развитие творческого воображения, фантазии и художественного вкуса;
- корректировать развитие эмоциональных и артистических качеств детей посредством мультипликации.
- корректировать развитие интереса детей к совместной деятельности со сверстниками и взрослыми.

Воспитывающие:

- воспитание чувства коллективизма и личной ответственности;
- воспитание нравственных качеств личности ребенка, эмоционально-эстетического восприятия окружающего мира;
- воспитание умения доводить начатое дело до конца;
- обогащение визуального опыта детей через просмотр мультфильмов и участие в мероприятиях.

АДРЕСАТ ПРОГРАММЫ: 12-13 лет (6 класс)

ОБЪЕМ ПРОГРАММЫ: 144 часа ежегодно: 9 месяцев 36 недель. За 1 год - 144 часов.

ФОРМА ОРГАНИЗАЦИИ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО ПРОЦЕССА: очная, аудиторная, групповая

СРОК ОСВОЕНИЯ ПРОГРАММЫ: 1 год

РЕЖИМ ЗАНЯТИЙ: 2 раза в неделю по 2 часа (4 часа в неделю)

2. УЧЕБНЫЙ ПЛАН

№	Название, разделы, темы	Количество часов			Форма организации занятий	Форма аттестации
		Всего	Теория	Практика		
1. Знакомство с мультимедиа – 10 часов						
1.1	Вводное занятие. Знакомство с планом работы	2	1	1	<i>Теоретическая часть.</i> Знакомство со студией	Тест-опрос «Знаешь ли ты правила?»

	объединения. Инструктаж по ТБ. Рисование.				(кабинетом) мультипликации «Академия волшебников». Знакомство с планом работы объединения. Порядок и содержание занятий, демонстрация мультфильма «Мультприветствие» снятого с помощью программы «Мультипликатор». Правила поведения в кабинете во время занятий. Инструктаж по технике безопасности Условия безопасной работы. <i>Практическая часть.</i> Рисование на свободную тему с целью выявления умений, навыков и интересов обучающихся.	Фронтальный опрос
1.2	Просмотр мультфильмов. Наблюдение за поведением героев, характером, мимикой. Рисование.	2	1	1	<i>Теоретическая часть.</i> Беседа о любимых мультфильмах. Наблюдение за поведением, мимикой, передвижениями героев. Обсуждение поступков героев. <i>Практическая часть.</i> Рисование любимого героя мультфильма с целью выявления навыков рисования и настроения ребенка через выбор цвета.	Разгадывание кресворда «Простоквашино»
1.3	Презентация на тему «История мультипликации». Словарная работа (мультипликация, анимация).	2	2	-	<i>Теоретическая часть.</i> Знакомство с понятиями «мультипликация», «анимация» - словарная работа. Просмотр презентации и обсуждение.	Опрос. Проверка умения слушать

					Обсуждение правил безопасности при работе с ножницами.	
1.4	Знакомство с видами мультипликации (презентация). Просмотр и обсуждение мультфильмов.	2	1	1	<i>Теоретическая часть.</i> Просмотр презентации и обсуждение различных видов мультипликации: кукольная анимация, пластилиновая анимация, силуэтная и коллажная анимация, компьютерная анимация, электронная анимация, техника порошка, живописная анимация. <i>Практическая часть.</i> Вырезание из бумаги героев мультфильмов по шаблону с целью выявления навыков вырезания. Наклеивание на картон вырезанных героев.	Выбор лучших работ путем голосования (критерии оценки: цельность героя, аккуратность при наклеивании на картон)
1.5	Итоговое занятие. Опрос по пройденному материалу. Разгадывание кроссворда про героев мультипликации. Раскрашивание.	2	1	1	<i>Теоретическая часть.</i> Повторение пройденного материала. Словарная работа. Разгадывание загадок про героев мультфильмов. <i>Практическая часть.</i> Рисование по точкам (проверка знания чисел от 1 до 41), раскраска героев. Выбор лучших работ путем голосования (критерии оценки: последовательное соединение чисел, аккуратность)	Анкетирование письменно.
2. Рисованная анимация - 22 часа						
2.1	Подготовка к созданию	2	1	1	<i>Теоретическая часть.</i> Выбор	Фронтальный опрос.

	мультфильма (выбор сказки из предложенных; обговаривание плана действий пошагово).				<p>темы мультфильма из предложенных сказок. Создание плана пошаговых действий для мультфильма. Обсуждение сценария, декораций и героев.</p> <p><i>Практическая часть.</i> Запись пошаговых действий.</p>	
2.2	<p>Знакомство с видами декораций (словарная работа). Осуждение, подбор декораций для мультфильма.</p>	2	1	1	<p><i>Теоретическая часть.</i> Беседа по созданию героев мультфильма. Что такое декорации? Виды декораций. Продумывание декораций для мультфильма. Повтор правил работы с ножницами</p> <p><i>Практическая часть.</i> Подбор материала для изготовления героев мультфильма и декораций. Изготовление героев, декораций.</p>	Рефлексия настроения.
2.3	<p>Изготовление декораций и героев из бумаги и картона. Распределение ролей. Пробы чтения текста.</p>	2	1	1	<p><i>Теоретическая часть.</i> Беседа по созданию героев мультфильма. Что такое декорации? Виды декораций. Распределение ролей. Пробы. Репетиции. Повтор правил работы с ножницами и ножом.</p> <p><i>Практическая часть.</i> Подбор материала для изготовления героев мультфильма и декораций. Изготовление героев, декораций.</p>	Рефлексия настроения.
2.4	<p>Знакомство с программой для съемки мультфильма, вэб-камерой. Инструкция по ТБ при работе с компьютером (презентация).</p>	2	1	1	<p><i>Теоретическая часть.</i> Информация о программе «Цифровая мультипликационная студия»</p>	Опрос по пройденному материалу.

					<p>«Мультипликатор» и её возможностях. Элементы управления. Текущий инструктаж по технике безопасности при работе с компьютером.</p> <p><i>Практическая часть.</i> Знакомство с программой и ее свойствами.</p>	
2.5	<p>Порядок действий при стоп-кадровой съемке. Словарная работа («раскадровка»). Съемка. Просмотр. Обсуждение.</p>	2	1	1	<p><i>Теоретическая часть.</i> Объяснение порядка действий при покадровой съемке («захват кадра», «раскадровка») фильма.</p> <p><i>Практическая часть.</i> Съемка фильма согласно сценарию сказки. Обсуждение по окончанию просмотра снятого материала, выявление и исправление ошибок.</p>	<p>Упражнение «Закончи предложение».</p>
2.6	<p>Стоп-кадровая съемка сцен сказки «Теремок» на новый лад». Просмотр. Исправление ошибок.</p>	2	-	2	<p><i>Теоретическая часть.</i> Объяснение.</p> <p><i>Практическая часть.</i> Съемка фильма согласно сценарию сказки. Обсуждение по окончанию просмотра снятого материала, выявление и исправление ошибок.</p>	<p>Рефлексия настроения.</p>
2.7	<p>Стоп-кадровая съемка сцен сказки согласно сценарию. Просмотр. Осуждение. Прослушивание и запись речи героев.</p>	2	1	1	<p><i>Теоретическая часть.</i> Объяснение порядка действий при записи звукового файла. Сохранение звукового файла.</p> <p><i>Практическая часть.</i> Прослушивание ролей. Запись звука. Обсуждение, удаление лишних звуковых записей.</p>	<p>Рефлексия настроения.</p>

2.8	Словарная работа. Знакомство с титрами. Подбор музыки к сказке. Подготовка к монтажу.	2	1	1	<p><i>Теоретическая часть.</i> Знакомство с понятиями «титры», «субтитры».</p> <p>Определение места хранения аудиофайлов в ноутбуке. Обсуждение подходящей музыки для сказки.</p> <p><i>Практическая часть.</i></p> <p>Создание названия и титров (тренировочные упражнения).</p> <p>Самостоятельный поиск музыки в ноутбуке.</p>	Фронтальный опрос.
2.9	Монтаж мультфильма (добавление речи героев, музыки, титров). Сохранение готового фильма.	2	1	1	<p><i>Теоретическая часть.</i></p> <p>Объяснение порядка добавления «титров», «субтитров» и музыки в фильм.</p> <p>Объяснение порядка действий при монтаже.</p> <p><i>Практическая часть.</i></p> <p>Добавление титров и музыки в фильм. Монтаж мультфильма-сказки (наложение записанного звука на дорожку с кадрами)</p>	Вопросы – ответы.
2.10	Подготовка к просмотру готового Мультфильма - сказки. Просмотр, обсуждение. Учет замечаний.	2	1	1	<p><i>Теоретическая часть.</i></p> <p>Сохранение готового мультфильма. Подготовка к просмотру.</p> <p><i>Практическая часть.</i></p> <p>Знакомство с функцией сохранения фильма. Все командой просматривается мультфильм. Обсуждаются замечания, предложения и пожелания.</p>	Упражнение «Вопрос. Ответ».
2.11	Итоговое занятие. Тест - опрос	2	1	1	<i>Теоретическая часть.</i> Проверка	Анкетирование письменно.

	пройденного материала. Награждение наиболее активных детей.				знаний учащихся. <i>Практическая часть.</i> Обсуждение планов на будущее. Награждение наиболее отличившихся детей.	
3. Создание пластилинового мультфильма - 24 часа						
3.1	Просмотр и обсуждение пластилиновых мультфильмов.	2	1	1	<i>Теоретическая часть.</i> Просмотр и обсуждение пластилиновых мультфильмов. <i>Практическая часть.</i> Запись пошаговых действий.	Вопрос-ответ.
3.2	Работа над сюжетом для нового мультфильма на тему. Рисование.	2	1	1	<i>Теоретическая часть.</i> Придумывание сюжета к мультфильму на тему. <i>Практическая часть.</i> Рисование сцен к мультфильму.	Упражнение «Цепочка желаний».
3.3	Работа над сценарием мультфильма.	2	1	1	<i>Теоретическая часть.</i> Раскручивание сценария. <i>Практическая часть.</i> Составление и запись сценария на листе бумаги. Описание героев, их характеров и действий на сцене.	Рефлексия деятельности (знаю, понимаю, умею).
3.4	Изготовление героев, сцены-макета.	2	1	1	<i>Теоретическая часть.</i> Постановка задач. Объяснение поэтапного изготовления героев, сцены. <i>Практическая часть.</i> Изготовление героев, сцены-макета.	Упражнение «Упражнение закончи предложение».
3.5	Распределение ролей. Пробы озвучивания.	2	1	1	<i>Теоретическая часть.</i> Постановка задач. Распределение ролей между детьми. <i>Практическая часть.</i> Изготовление героев, декораций. Запись озвучивания ролей.	Упражнение «Упражнение закончи предложение».
3.6	Установка сцены, расстановка	2	1	1	<i>Теоретическая часть.</i> Повтор	Ребята по кругу

	героев. Пробные съемки.				<p>возможностей программы. Напоминание правил во время съемок.</p> <p><i>Практическая часть.</i> Установка сцены.</p> <p>Настройка освещения.</p> <p>Пробные съемки сцен из мультфильма.</p>	<p>высказываются одним предложением, выбирая начало фразы из рефлексивного экрана на доске: Сегодня я узнал..... Я понял, что..... Я смог.... У меня получилось.... Теперь я могу..... Я выполнял задания... Я научился ...</p>
3.7	Стоп-кадровая съемка мультфильма.	2	1	1	<p><i>Теоретическая часть.</i> Повтор составленного сценария. Обсуждение процесса съемки сцен фильма.</p> <p><i>Практическая часть.</i> Съемка. Обсуждение при просмотре. Корректировка по необходимости.</p>	<p>Метод «Ресторан».</p> <p>- Я съел бы еще этого... - Больше всего мне понравилось...</p> <p>- Я почти переварил...</p> <p>- Я переел... - Пожалуйста, добавьте...</p>
3.8	Озвучивание. Наложение звука. Просмотр.	2	1	1	<p><i>Теоретическая часть.</i> Подготовка детей к записи речи героев.</p> <p><i>Практическая часть.</i> Прослушивание ролей. Запись звука. Наложение звука. Просмотр.</p>	<p>Рефлексия деятельности. (знаю, понимаю, умею).</p>
3.9	Озвучивание мультфильма. Просмотр отснятого материала. Обсуждение.	2	1	1	<p><i>Теоретическая часть.</i> Проговаривание ролей.</p> <p><i>Практическая часть.</i> Озвучивание мультфильма. Добавление звуковых файлов в мультфильм. Просмотр отснятого материала. Обсуждение.</p>	<p>Вопросы - ответы по цепочке.</p>
3.10	Монтаж мультфильма.	2	1	1	<p><i>Теоретическая часть.</i> Знакомство с программой Movavi Video Editor Plus. Объяснение правил и показ</p>	<p>Ребята по кругу высказываются одним предложением, выбирая начало фразы из</p>

					монтажа. <i>Практическая часть.</i> Пробные упражнения по монтажу снятого материала.	рефлексивного экрана на доске: Сегодня я узнал..... Я понял, что..... Я смог.... У меня получилось.... Теперь я могу..... Я выполнял задания... Я научился ...
3.11	Демонстрация фильма. Обсуждение.	2	1	1	<i>Теоретическая часть.</i> Подготовка к просмотру. <i>Практическая часть.</i> Просмотр мультфильма. Высказывание пожеланий при съемке следующего фильма.	Упражнение «Цепочка желаний».
3.12	Итоговое занятие. Тест - опрос пройденного материала. Награждение наиболее активных детей.	2	1	1	<i>Теоретическая часть.</i> Проверка знаний учащихся. <i>Практическая часть.</i> Обсуждение планов на будущее. Награждение наиболее отличившихся детей.	Анкетирование письменно.
4. Компьютерная анимация – 16 часов						
4.1	Подготовка к созданию анимации.	2	1	1	<i>Теоретическая часть.</i> История создания рисованной анимации.	Фронтальный опрос.
4.2	Просмотр и обсуждение рисованных мультфильмов.	2	1	1	<i>Теоретическая часть.</i> Выбор темы анимации <i>Практическая часть.</i> Просмотр рисованных мультфильмов. Обсуждение.	Рефлексия деятельности. (знаю, понимаю, умею).
4.3	Обзор компьютерных программ для создания рисованных мультфильмов.	2	1	1	<i>Теоретическая часть.</i> Знакомство с программами для съемки фильмов. Знакомство с программами: OpenOffice, Microsoft PowerPoint, Adobe Photoshop, Paint. <i>Практическая часть.</i> Рисование животного.	Рефлексия деятельности. (знаю, понимаю, умею).
4.4	Знакомство с созданием	2	1	1	<i>Теоретическая часть.</i> Как	Вопрос-ответ.

	компьютерных мультфильмов.				создаются компьютерные мультфильмы. <i>Практическая часть.</i> Создание анимации в программах.	
4.5	Маленькие мультики своими руками. Индивидуальные проекты.	6	1	5	<i>Теоретическая часть.</i> Объяснение процесса съемки. Определение, что снимать и как. <i>Практическая часть.</i> Создание рисованных мини-мультфильмов в программе «Мультипликатор», например, «Прыгающий мяч», «Живые карандаши» и др. (Самостоятельная работа).	Рефлексия деятельности. (знаю, понимаю, умею).
4.6	Итоговое занятие. Тест - опрос пройденного материала. Награждение наиболее активных детей.	2	1	1	<i>Теоретическая часть.</i> Проверка знаний учащихся. <i>Практическая часть.</i> Обсуждение планов на будущее. Награждение наиболее отличившихся детей.	Анкетирование.
	ИТОГО	144	68	76		

3. СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ ОБУЧЕНИЯ

№ п/п	Разделы	Кол-во часов
1	Знакомство с мультимедиа	10
2	Рисованная анимация	22
3	Создание пластилинового мультфильма	24
4	Компьютерная анимация	16
Итого часов:		144

4. ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ **к концу учебного года учащиеся должны**

Предметные:

учащиеся будут знать:

- виды мультфильмов (по жанру, по метражу, по технике исполнения);
- этапы создания мультфильма; название и назначение инструментов и материалов, используемых для создания персонажей, фонов, декораций;
 - название и назначение технического оборудования: видеокамера, штатив, монтажный стол, монтажная программа;
 - технологии создания мультипликационных фильмов в технике пластилиновой анимации, плоскостной перекладки и на стекле;
 - о возможности применения различных видов изобразительного и декоративного творчества в анимации: рисунок, лепка, шитьё, природный и другие материалы.

учащиеся будут уметь:

- изготавливать персонажей мультфильмов из пластилина, ткани, бумаги и т.п.;
- устанавливать штатив с видеокамерой, проводить съемку под наблюдением педагога; применять различные виды изобразительного и декоративного творчества (рисунок, лепка, шитьё, природный и другие материалы) для изготовления фонов, декораций;
- делать простейшую раскадровку, создавать сценарий к мультфильму с помощью педагога;
- использовать средства художественной изобразительности: крупность плана, свет и тень. Озвучивать героев и передавать движение фигуры человека и животных;
- проводить покадровую съемку самостоятельно.

Метапредметные:

- определить порядок действий, планировать этапы своей работы;
- понимать причины своего неуспеха и находить способы выхода из этой ситуации;
 - договариваться и приходить к общему решению в совместной трудовой и творческой деятельности задавать вопросы, необходимые для организации собственной деятельности и сотрудничества с партнером, оценивать собственные работы и одногруппников.
- презентовать свои проекты;

Личностные:

- стремиться выражать свои чувства средствами искусства;
- проявлять самостоятельность и ответственность, сопричастность общему делу и проявлять творческую активность, участвовать в групповых и индивидуальных проектах, в конкурсных мероприятиях.
- работать в коллективе, уважительно относиться к труду других, проявлять трудолюбие, выполнять сложную и трудоемкую работу, необходимую для получения творческого результата;

5. ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ.

Техническое оборудование

- специализированный кабинет для занятий, отвечающий нормам СанПиН 2.4.4.1251.

Наглядный материал

- видеоматериалы для демонстрации анимационных техник;
- печатные образцы различных персонажей или декораций мультфильмов.

Материально-техническое обеспечение

- наличие компьютера или ноутбука и программного обеспечения для монтажа мультфильмов;
- фотоаппарат или веб-камера и кронштейн;
- звукозаписывающее оборудование;
- учительский стол;
- рабочие места;
- ящик с песком для песочной терапии (или стол с подсветкой).

Материалы для выполнения

- подборка музыкальных произведений (для звукового оформления мультфильма);
- краски – гуашь, акварель. Краски больше, чем другие материалы позволяют выражать эмоции, настроения, образы;
- бумага. Для рисования героев применяется бумага формата — А3, А4; для рисования фонов бумага А3, А1 (ватман) или склеенная в длинную полосу – для движущегося фона. Можно применять цветную, бархатную, гофрированную, папирусную бумагу и т.д.;
- кисточки. Желательно, чтобы кисточки были разных размеров. Ребенок по возможности должен выбирать инструмент выражения своих эмоций или задуманного изображения;
- карандаши, фломастеры, масляные мелки и т.д.;
- пластилин. Замечательный материал с большим разнообразием цветов и оттенков. Особенностью пластилина также является его податливость, пластичность и практически неограниченные возможности при работе с ним. Способы работы с пластилином могут быть самые разные: ребята могут лепить объемные предметы, а так же размазывать его на плоскости бумаги, картона или дощечки, создавая живописные вещи;
- другие материалы: сыпучка (песок, крупа, кофе), платки, кусочки ткани различных цветов и разные по фактуре, украшения, камни, мишура, готовые глазки, звездочки, буквы и все, что подскажет вам ваша фантазия.

6. ФОРМЫ АТТЕСТАЦИИ / ПРОВЕРКИ

Формы аттестации:

Анкетирование, письменный опрос - проводится в сентябре 1 года обучения на первом занятии.

Формой начальной диагностики (входного контроля) является собеседование, тест-опрос «Знаешь ли ты правила?» и рисование на свободную тему с целью выявления умений, навыков и интересов обучающихся.

Промежуточная аттестация - проводится в конце изучения каждого из 4 разделов: 1.Знакомство с мультимедиа; 2.Рисованная анимация; 3.Создание пластилинового мультфильма; 4.Компьютерная анимация с целью выявления уровня освоения теоретической и практической подготовки учащихся по программе за 1 год обучения.

Форма – проведение анкетирования.

Итоговая оценка качества освоения программы - проводится в конце учебного года.

Форма – создание обучающимися конкретного продукта – защита творческого проекта – мультипликационного фильма.

Мониторинг результатов обучения учащихся

№	Содержание аттестации	Критерии оценки 1-5
1	Знание видов мультипликации	
2	Знание профессий связанных с мультипликацией	
3	Знание этапов создания мультфильма	
4	Умение самостоятельно снять мультфильм	
5	Умение работать в коллективе	

ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ К ПРОГРАММЕ

Оценка результатов проводится по бальной системе, за каждый правильный ответ обучающийся получает один бал.

Суммируя результаты выполнения всех заданий, определяется общая сумма результатов:

Низкий уровень: 1-4 баллов

Средний уровень: 5-8 баллов

Высокий уровень: 9-10 баллов

Обучающиеся, набравшие более 4 баллов считается прошедшими анкетирование.

Анкетирование по итогам изучения Раздела 1: «Знакомство с мультимедиа»:

Ф.И.обучающегося _____

Группа _____

Дата _____

1.Рисованные или сфотографированные изображения последовательных фаз движения объектов или их частей в мультфильме?

1)фотография

2)кадр

3)картинка

2.Сколько кадров спрятано в одной секунде непрофессионального мультфильма?

1)8-10 кадров

2)20-24 кадра

3)50-55 кадров

3.Какие элементы будущего мультфильма необходимо хорошо закрепить (зафиксировать)?

1)фон

2)персонажей / главных героев

3)ничего закреплять не надо, пусть всё двигается, как хочет

4.Зачем нужны финальные титры?

1)указать название мультфильма

2)указать имена людей, кто создал мультфильм

3)у мультфильмов нет таких титров

5.Какой персонаж так говорит: "Ухты-пухты!"

6.Кто часто произносит фразу "Ёлки - иголки!"

7.Кто часто произносит фразу: "Ну, погоди!"

8.Кто автор фразы: "Спокойствие, только спокойствие!"

9.Из какого мультфильма эти строчки: "Мимо белого яблока луны, Мимо красного яблока заката Облака из неведомой страны К нам спешат и опять бегут куда-то".

10.Из какого мультфильма эти строчки: "В каждом маленьком ребенке И в мальчишке и в девчонке Есть по двести грамм взрывчатки Или даже полкило!"

**Анкетирование по итогам изучения
Раздела 2: «Рисованная анимация»:**

Ф.И.обучающегося _____

Группа _____

Дата _____

1. Вид кинематографа, название которому дало одно из математических действий.

(Мультипликация. В переводе с латинского это слово означает «умножение».

Чтобы создать маленький фильм, необходимо множество рисунков и кадров).

2. Современное название мультипликации? Как оно переводится?

(Анимация. Это слово переводится как «одушевление»).

3. Название какой кинематографической профессии переводится на русский язык как «дающий жизнь»?

Выберите правильный ответ.

А. Сценарист

Б. Режиссер

В. Аниматор

Г. Композитор

(Аниматор кинематографист, работающий в мультипликации)

4. Какое отношение к мультипликации имеют рисунки на древнегреческих вазах?

Выберите правильный ответ.

А. Являются декоративным украшением.

Б. Являются первыми предвестниками зарождения основных элементов мультипликации

(Эти рисунки, являются первыми предвестниками зарождения основных элементов мультипликации)

5. Какие театры можно назвать старшими братьями мультипликации? Выберите правильный ответ.

А. Кукольный театр

Б. Театр одного актера

В. Театр оперы и балета

Г. Театр теней

(Кукольный театр и театр теней)

6. Кто считается основателем рисованной мультипликации?

Выберите правильный ответ.

А. Эмиль Рейно

Б. Уолт Дисней

В. Стюарт Блэктон

Г. Александр Ширяев

(Французский художник Эмиль Рейно. В 1880 году он открыл «Оптический театр», куда хлынул поток парижан. Рейно соединил стробоскоп с проекцией на экран. Мультики Рейно шли по 15 минут, в каждой ленте было по 500 рисунков.)

7. Перечислите техники мультипликации.

(Пластилиновая анимация, рисованная мультипликация, компьютерная анимация, объемная анимация, плоскостная анимация, кукольная мультипликация, песочная анимация, легио-анимация).

8. Сколько необходимо кадров для одной секунды анимации?

Выберите правильный ответ.

А. 10 кадров

Б. 15 кадров

В. 20 кадров

Г. 24 кадра

(На одну секунду анимации необходимо 24 кадра)

9. Перечислите профессии людей, которые работают над созданием мультипликационного фильма.

(сценарист режиссер, художник-мультипликатор, композитор, оператор).

10. Чьи мультипликационные фильмы до сих пор остаются самыми популярными в мире?

Выберите правильный ответ.

А. «Союзмультфильм»

Б. Уолт Дисней

В. «Пилот»

Г. «Мельница»

(Это ленты кинокомпании Уолта Диснея. «Король Лев» собрал 770 млн. долларов, «Аладдин» 480 млн. долларов, а «История игрушек» - 355 млн. долларов)

**Анкетирование по итогам изучения
Раздела 3: «Создание пластилинового мультфильма»:**

Ф.И. обучающегося _____

Группа _____

Дата _____

1. Чьи мультипликационные фильмы до сих пор остаются самыми популярными в мире? Выберите правильный ответ.

А. «Союзмультфильм»

Б. Уолт Дисней

В. «Пилот»

Г. «Мельница»

(Это ленты кинокомпании Уолта Диснея. «Король Лев» собрал 770 млн. долларов, «Аладдин» 480 млн. долларов, а «История игрушек» - 355 млн. долларов)

2. На студии Диснея, кроме художников работали гэгмены. Что они делали?

Выберите правильный ответ.

А. Озвучивали главных героев

Б. Придумывали смешные трюки, гэгги

В. Создавали декорации для мультипликационного фильма

Г. Руководили съемочным процессом

(Они придумывали смешные трюки, гэгги. Во время премьерного просмотра в зал сажали хронометриста. Он следил за тем, как часто смеются зрители. Десять секунд без смеха? Картину нужно переделать!)

3. За создание, какого легендарного мультипликационного героя Дисней в 1932 году получил первый «Оскар», он же является символом студии Уолта Диснея?

Выберите правильный ответ.

А. Микки Мауса

Б. Алисы в стране Чудес В. Льва Симбы

Г. Скруджа Макдака

(За создание Микки Мауса)

4. Какая крупнейшая в СССР студия мультипликационных фильмов основана в Москве 10 июня 1936 года?

Выберите правильный ответ.

А. «Союзмультфильм»

Б. Уолт Дисней

В. «Пилот»

Г. «Мельница»

(«Союзмультфильм» крупнейшая в СССР студия мультипликационных фильмов)

5. Кто считается родоначальником пластилиновой техники в мультипликации?

А. Александр Ширяев

Б. Александр Татарский

В. Михаил Алдашин

Г. Вячеслав Котеночкин

(Александр Татарский - родоначальник пластилиновой анимации, Александр Ширяев - первый русский мультипликатор, который создал кукольный мультфильм, Михаил Алдашин - режиссёр-мультипликатор, художник, Вячеслав Котеночкин - советский режиссёр - мультипликатор, художник и художник-мультипликатор).

6. Что из перечисленного является предшественником мультипликации?

Выберите правильный ответ.

А. Овоскоп

Б. Стробоскоп

В. Калейдоскоп

Г. Микроскоп

(Стробоскоп - от греч. «кружение» и «смотрю». На барабанах рисовались фазы движения человека или зверя, при быстром вращении барабана фазы сливались, и возникало ощущение, что человек сам по себе прыгает через верёвочку, а заяц - бойко скачет по снегу)

7. Перечислите техники пластилиновой анимации.

(Перекидка, объемная (классическая) анимация, комбинированная (современная) анимация)

8. Кто является изобретателем песочной мультипликации?

Выберите правильный ответ.

А. Кэролин Лиф

Б. Ксения Симонова

В. Ференц Цако

Г. Артур Кириллов

(Кэролин Лиф - канадско-американский режиссёр-мультипликатор. Техника анимации Каролины Лиф — это движущийся песок или чернила на стекле; если и существует какая-либо тематическая постоянная в ее творчестве - то это ощущение недолговечности, исчезновение вещей).

9. Перечислите способы рисования в технике песочная анимация.

(Светлым по темному, темным по светлому)

10. Перечислите техники мультипликации.

(Пластилиновая анимация, рисованная мультипликация, компьютерная анимация, объемная анимация, плоскостная анимация, кукольная мультипликация, песочная анимация, легио-анимация).

**Анкетирование по итогам изучения
Раздела 4: «Компьютерная анимация»:**

Ф.И. обучающегося _____

Группа _____

Дата _____

1. В какой последовательности создаются мультипликационные фильмы.

Расставьте по порядку.

- Монтаж отснятого материала

- Съёмочный процесс

- Написать сценарий

- Создать персонажей и декорации

- Подобрать звуковое сопровождение

- Демонстрация публике

(Написать сценарий, создать персонажей и декорации, съёмочный процесс, монтаж отснятого материала, подобрать звуковое сопровождение, демонстрация публике)

2. Перечислите техники мультипликации.

(Пластилиновая анимация, рисованная мультипликация, компьютерная анимация, объемная анимация, плоскостная анимация, кукольная мультипликация, песочная анимация, лего-анимация).

3. Поле зрения – это...

Выберите правильный ответ.

А. Воображаемая линия

Б. Пространство, охватываемое глазом

(Поле зрения – это пространство, охватываемое глазом)

4. Линейная перспектива это законы...

Выберите правильный ответ.

А. Изменения цвета в зависимости от удаления предметов в глубину

Б. Зрительного сокращения предметов на расстоянии

(Линейная перспектива – это законы зрительного сокращения предметов на расстоянии)

5. Перспектива – это...

Выберите правильный ответ.

А. Кажущееся изменение форм и размеров предметов и их окраски на расстоянии

Б. Фронтальное изображение предметов

(Перспектива – это кажущееся изменение форм и размеров предметов и их окраски на расстоянии)

6. На переднем плане все предметы воспринимаются...

Выберите правильный ответ.

А. Наиболее плоскостные

Б. Наиболее объемные, их светотень и окраска наиболее контрастны

(На переднем плане все предметы воспринимаются наиболее объемные, их светотень и окраска наиболее контрастны)

7. В какой последовательности обычно выполняется процесс видеомонтажа в видеоредакторе Movavi Video Editor Plus?

Выберите правильный ответ.

А. Монтаж – Захват – Вывод фильма

Б. Монтаж – Вывод фильма – Захват

В. Захват – Монтаж – Вывод фильма

(Захват – Монтаж – Вывод фильма)

8. Какие разделы доступны в редакторе Movavi Video Editor Plus?

Выберите правильный ответ.

А. Видеосцены, переходы, титры, меню диска, музыка

Б. Видеосцены, переходы, темы, титры, фотографии и кадры, музыка

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

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

9. Что из перечисленного является предшественником мультипликации? Выберите правильный ответ.

А. Овоскоп

Б. Стробоскоп

В. Калейдоскоп

Г. Микроскоп

(Стробоскоп - от греч. «кружение» и «смотрю». На барабанах рисовались фазы движения человека или зверя, при быстром вращении барабана фазы сливались, и возникало ощущение, что человек сам по себе прыгает через верёвочку, а заяц - бойко скачет по снегу)

10. Какие настройки необходимо выполнить при выводе фильма? Выберите правильный ответ.

А. При записи диска, выбрать тип диска, настройка записи Б. При создании файла, выбрать тип и настройки

В. Все ответы верны

(Все ответы верны)

7. СПИСОК РЕКОМЕНДОВАННОЙ ЛИТЕРАТУРЫ

Рекомендованная литература:

1. Анофриков П.И. Принцип работы детской студии мультипликации. Учебное пособие. Детская киностудия «Поиск» / П.И. Ануфриков. - Новосибирск, 2008 г.

2. Баженова Л.М. В мире экранных искусств: книга для учителя начальных классов, воспитателей и родителей. – М., 1992.

3. Баженова Л.М. Наш друг экран. Вып.1, 2 – М.,1995.

4. Бондаренко Е. А. Диалог с экраном. – М., 1994
5. Гаевский А.Ю. Самоучитель WINDOWS ВСЕ ВЕРСИИ ОТ 98 ДО XP установка, настройка и успешная работа, учебное пособие, 2006г.
6. Грошев С.В, Коцюбинский А.О. Самоучитель. Работы с фото, аудио, видео, DVD на домашнем компьютере. МОСКВА, 2007г.
7. Дронов В. MacromediaFlashMX — «БХВ — Петербург, 2003г.
8. Дубова М.В. Организация проектной деятельности младших школьников/ М.: Палас, 2010г.
9. Ермолаева М.В. Практическая психология детского творчества. – М.: МПСИ; Воронеж: НПО «МОДЭК», 2005. – 304с.
10. Ильин Е.П. Психология творчества, креативности, одарённости.. – СПб.: Питер, 2012.: ил.- (Серия «Мастера психологии»)
11. Кабаков Е.Г., Дмитриева Н.В. Мультипликация в школьной практике – средствами мобильного класса.
12. Киркпатрик Г., Питии К. Мультипликация во Flash. – М.: НТ Пресс, 2006.
13. Колеченко А.К. Энциклопедия педагогических технологий: пособие для преподавателей. СПб: КАРО, 2004г.
14. Методическое пособие для начинающих мультипликаторов. Детская киностудия «Поиск»
15. Норштейн Ю. Снег на траве: Фрагменты книги: Лекции по искусству анимации. М.: ВГИК, 2005г.
16. Хитрук Ф.С. Профессия - аниматор /(в 2 т.) - М.: Гаятри, 2007 (<http://bookre.org>)
17. Цифровая фотография: практические советы профессионала (Питер К. Баранин 2006г.)

Интернет-ресурсы:

1. <http://veriochen.livejournal.com/121698.html>. - Мультфильмы своими руками.
2. Фестиваль педагогических идей «открытый урок» <http://festival.1september.ru/articles/643088/> (Мастер-класс для педагогов “Создание мультфильмов вместе с детьми”)
3. Проект пластилиновый мультфильм <http://www.docme.ru/doc/272791/proekt-plastilinovyj-mul. tfil. m>
4. «Пластилиновый мультфильм» (Учитель для коллег и родителей) <http://uchitel39.ru/tvorchestvo/proekty/proekt-plastilinovyj-multfilm>
5. Интернет- ресурс wikipedia.org – портал - «О детстве»
6. <http://www.toondra.ru/> Студия мультфильмов Toondra/ Анимационная студия
7. <http://www.progimp.ru/> Бесплатный растровый графический редактор
8. <http://dic.academic.ru/dic.nsf/ruwiki/206921> История русской анимации

Литература, рекомендуемая для детей:

1. Асенин С.В.. Мир мультфильма. Издательство: Книга по Требованию, 2012г
2. Дмитрий Кирьянов, Елена Кирьянова. Видеомонтаж, анимация и DVD-авторинг для всех. Издательство: Книга по Требованию, 2013г.
3. Джесси Рассел. Мультипликация (технология) Издательство: Книга по Требованию, 2012г.
4. Кристофер Харт. Мульттики для начинающих. Издательство: Попурри, 2002
5. Лаптева Т.Е.. Пластилиновые чудеса. Забавные человечки. Издательство: Просвещение 2011г.
6. Марк Саймон. Как создать собственный мультфильм. Издательство: НТ Пресс 2006
7. Мартинкевич Е. «Как нарисовать все, что вы узнали о мультяшках», 2001, «Попурри» 4. Наталья Кривуля. Лабиринты анимации. Исследование художественного образа российских анимационных фильмов второй половины XX века Издательство: Грааль, 2002 г.

8. Печатные пособия: «Искусство рисования в PAINT», Москва 2007 год, «Учитель»

8. ПРИЛОЖЕНИЕ

- МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ПРОГРАММЫ

Техники создания мультипликации:

1. Перекладка (рисованные мультфильмы) – персонажи рисуются на бумаге, вырезаются и двигаются;
2. Пластилиновая анимация – дети лепят персонажей из пластилина: плоских (техника на подобие перекладке), объемных (техника на подобие кукольной анимации);
3. Предметная анимация – создание мультфильмов с помощью готовых предметов и игрушек, и с использованием объемных поделок (оригами, пластилин, соленое тесто, картон);
4. Пикселизация – главные актеры в кадре сами дети;
5. Смешанные – использование при создании одного мультфильма разных техник.

Этапы создания мультфильмов в рамках реализации работы кружка «Академия волшебников»:

- Создание сценария по предложенной теме;
- Выбор ролей и распределение заданий;
- Создание персонажей мультфильма в предложенной детьми или педагогом технике;
- Выполнение упражнений – моделирование движений;
- Покадровая съёмка;
- «Озвучивание» мультфильма;
- Получение снимков из камеры и монтаж мультфильма в компьютерной программе Movavi Video Editor Plus;
- Демонстрация мультфильма, обсуждение увиденного.

Следует отметить, что перед тем, как начать снимать мультфильм, необходимо провести ряд занятий, знакомящих детей с искусством мультипликации, его историей и образцами; показать детям мультфильмы, выполненные в разных техниках, и вместе обсудить их. Содержание должно соответствовать возрастным особенностям развития детей.

Рассмотрим эти этапы на примере мультфильма «Фруктовая история». Перед тем, как создать сценарий, следует познакомить детей с фруктами. Рассказ педагога должен сопровождаться демонстрацией фотографий, иллюстраций о фруктах. Желательно, чтобы дети активно участвовали в обсуждении и предлагали сюжеты, действующих персонажей будущего мультфильма

После того, как выбран сюжет и утвержден сценарий, приступаем к созданию персонажей. Заранее обговариваем технику анимации, которую будем использовать. Педагог может выбрать её по собственному усмотрению, но лучше, если дети что-то предложат сами. Выбираем действующих персонажей, обговариваем их особенности, характер и т. п. Затем наступает черёд непосредственного создания персонажей. В данном случае это нарисованные детьми на бумаге и вырезанные фигурки животных нашего края. Те персонажи, перемещение которых в пространстве связано с изменением формы, мимики, жестикуляции, следует рисовать отдельно или по частям с учётом будущих изменений. Перед тем, как начать съёмку, необходимо потренироваться управлять фигурами, изобразить несложные

движения, жесты и т. д. В работе с детьми также следует применять методические сказки, игровые моменты, пальчиковую гимнастику, физминутки.

После того, как подготовительная работа завершена, приступаем к съёмочному процессу - покадровой съёмке каждого движения персонажа, согласно сценарию. Перед началом съёмки нужно закрепить фотоаппарат в горизонтальном положении при помощи штатива, чтобы снимать кадры с одной и той же точки. Фон в данном случае закрепляется на столе скотчем. Затем остаётся выложить фон, декорации, двигать их шаг за шагом и, делая щелчок фотоаппаратом после каждого маленького движения, сделать серию снимков. Камера будет смотреть на них сверху, а оператор снимает кадр за кадром в соответствии со сценарием. Для просмотра отснятых кадров достаточно переключить фотоаппарат в режим просмотра.

Запись звука производится с помощью компьютера с использованием программы звукозаписи. Для этого актёрам необходимо выучить текст наизусть, если того требует сценарий, и прочитать текст как можно более выразительно и громко и сохранить как звуковой файл. По возможности текст можно начитывать в микрофон. Сохранённые снимки и звукозаписи добавляются в специальную компьютерную программу, каждый на свою дорожку, и монтируются в готовый фильм.

По окончании работы над мультфильмом можно устроить премьерный показ своего творения с последующим обсуждением увиденного.

После того, как будут отсняты все кадры, наступает заключительный этап работы над фильмом – его монтаж и звуковое сопровождение в компьютерной программе. Для этого также используется Movavi Video Editor Plus. Монтаж фильма – трудоёмкая вещь, и педагогу достаточно показать детям процесс монтажа на примере небольшого эпизода. Далее следует процесс наложения звука на смонтированный из отснятых кадров фильм. Дети могут предложить известные им песни или мелодии или же выбрать из предложенных педагогом. Педагог помогает детям подбирать музыкальное сопровождение фильма, не навязывая свой выбор. Нелишне будет обсудить вместе с детьми, почему та или иная песня или мелодия подходит для конкретного случая, а почему нет.

На данном этапе дети учатся не только фантазировать, договариваться друг с другом, искать новые способы получения изображения, бережно относиться к своему труду и труду товарищей. Важно показать, что компьютер может быть рабочим инструментом, средством создания настоящих шедевров.