Муниципальное бюджетное образовательное учреждение
дополнительного образования
«Бокситогорский центр дополнительного образования»

ПРИНЯТА	УТВЕРЖДЕНА
Педагогическим советом	Приказом МБОУ ДО «БЦДО»
Протокол от «19» марта 2020г. № 3	от «19» марта 2020г. № 47

Адаптированная дополнительная общеразвивающая программа технической направленности «Мульти-пульти»

Срок реализации программы: 3 года

Возраст учащихся, на который рассчитана данная программа – 10-15 лет

Авторы-составители программы:
Веселова Е.В., педагог д/о

г. Бокситогорск

2020 год

ПАСПОРТ ПРОГРАММЫ

Наименование	«Мули-пульти»
Тип	Модифицированная
Направленность	Техническая
Срок реализации	3 года
Возраст обучающихся	10-15 лет
Дата разработки программы	2019 год
Изменения, вносимые в программу	
Дата	Вносимые изменения
Март	Внесены изменения в результативность программы

РЕЗУЛЬТАТИВНОСТЬ ПРОГРАММЫ

№ п/п	Дата	Наименование мероприятия	Результат
1.	16.03.2020	Районный этап областного конкурса детского творчества по безопасности дорожного движения «Дорога и мы»	1 место
2.	16.03.2020	Муниципальный этап Акции «Спорт-альтернатива пагубным привычкам»	участие

1. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Адаптированная дополнительная общеразвивающая программа «Мульти-пульти» разработана в соответствии с нормативно-правовыми документами:

- Федеральным законом от 29 декабря 2012 года № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;
- Концепцией развития дополнительного образования детей до 2020 года, утвержденной распоряжением Правительства Российской Федерации от 4 сентября 2014 года № 1726-р;
- Письмом Департамента государственной политики в сфере воспитания детей и молодежи Минобрнауки РФ от 18 ноября 2015 г. №09-3242 "Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы)";
- Приоритетным проектом «Доступное дополнительное образование для детей», утвержденным президиумом Совета при Президенте РФ (протокол №11 от 30.11.2016 года);
- Распоряжением комитета общего и профессионального образования Ленинградской области №1863-р от 25.07.2017 года «Об утверждении регионального приоритетный проект «Доступное дополнительное образование детей в Ленинградской области»;
- Письмом Министерства образования и науки РФ департамента государственной политики в сфере защиты прав детей от 21 июня 2017 года N 07-ПГ-МОН-25486 «О разработке адаптированных образовательных программ»;
- Приказом Министерства просвещения России от 09 ноября 2018 года № 196 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;
- Национальным проектом «Образование», утвержденным решением Президиума Совета при Президенте РФ по стратегическому развитию и национальным проектам 24.12.2018 г.
- Федеральным проектом «Успех каждого ребенка»;
- СанПиН 2.4.4.3172-14 № 41 от 04.07.2014 г. "Санитарно-эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации режима работы образовательных организаций дополнительного образования детей";
- Методическими рекомендациями по разработке и оформлению дополнительных общеразвивающих программ различной направленности (письмо Комитета общего и профессионального образования Ленинградской области от 23.01.2020 года № 19-1292/2020),
- СанПиН 2.2.2/2.4.1340-03 № 118 от 13.06.2003 г. «Гигиенические требования к персональным электронно-вычислительным машинам и организация работы»

Адаптированная дополнительная общеразвивающая программа «Мульти-пульти» является индивидуальной программой, предназначенной для работы с ребенком инвалидом с заболеванием, связанным с опорно-двигательным аппаратом.

Направленность дополнительной общеразвивающей программы «Мульти-пульти» - техническая.

Уровень общеобразовательной программы

Содержание и материал программы «Мульти-пульти» соответствует базовому уровню. Предполагает использование и реализацию таких форм организации матери-

ала, которые допускают освоение специализированных знаний и языка, гарантированно обеспечивают трансляцию общей и целостной картины в рамках содержательно – тематического направления программы.

Адаптированная дополнительная общеразвивающая программа «Мульти-пульти» является **модифицированной программой**.

При её разработке была использованы программы: авторская образовательная программа «Волшебная азбука. Анимация от А до Я», Нагибиной Маргариты Ивановсны, 2011 г. и авторская образовательная программа «Волшебники детской анимации» Якимчук Надежды Авраамовны, 2014 г.

Актуальность программы

Занятия по основам анимации развивают культуру общения, решая тем самым одну из глобальных задач нашего времени, помогают вырабатывать ценностные ориентиры, обеспечивают социально-нравственную адаптацию ребенка.

Нестандартные мотивы позволяют развить столь необходимый современному обществу тип человека, который может быть и потребителем духовных ценностей, и их создателем.

Освоить основы технологии перекладной мультипликации. Показать возможность применения мультипликации в будущем в любых направлениях жизни. 21 век – век компьютерных технологий и эта программа будет повышать детям медиаобразование новым методом, средствами создания авторской анимации с применением компьютерных программ. Использование компьютерной аудио-, видео- техники делает доступными человеческому воображению новые реальности. В самом ближайшем будущем, именно, анимационные объекты будут самым главным носителем информации в компьютерных системах и будут активно применяться в пользовательском интерфейсе. Поэтому знание основ мультипликации наряду с перечисленными видами компьютерной практики даст детям вполне очевидные преимущества при освоении новых рубежей технологий будущего. Ведь ни у кого не вызывает сомнений, что выразительная мощность анимационных информационных моделей, использующих в полной мере основные сферы восприятия человека, значительно превосходит по своей степени воздействия простые неподвижные изображения и текст. А современный ребенок должен быть готов не только к получению готовой информации, он должен будет уметь ее и производить. Этим объясняется высокая актуальность данной образовательной программы.

Педагогическая целесообразность

Программа предполагает работу над индивидуальными проектами на занятиях. Она направлена на формирование и развитие его творческих способностей, нравственного и интеллектуального развития, а также удовлетворение индивидуальных потребностей учащегося.

Данная программа предусматривает постепенное усложнение материала от простейшей компьютерной анимации до сложных рисованных сюжетов.

Программа дает возможность создания ситуации успеха для детей-инвалидов. Предвидя возможные трудности учащегося при выполнении задания, ему оказывается помощь, с целью обеспечения продвижения в процессе обучения, повышения его самостоятельности.

Отличительные особенности программы

Данная программа разработана в соответствии с требованиями дополнительного образования и педагогики в целом. Она предусматривает умственное, нравствен-

ное, эстетическое воспитание и развитие ребенка в соответствии с возрастным и индивидуальным психофизиологическим развитием, подготовку их к самостоятельной трудовой деятельности.

Отличительные особенности этой программы, что она охватывает практически все сферы деятельности и оказывает влияние на все компоненты личности. Программа дает ребенку возможность создать мультипликационный фильм своими руками, проявить себя, свои чувства, умения, фантазию, талант и творчество. Данная программа сочетает в себе разные виды деятельности. Это позволяет достичь комплексного развития ребенка.

Адресат программы

Адаптированная дополнительная общеразвивающая программа «Мультипульти» предназначена для работы с ребенком с ОВЗ с установленным диагнозом с заболеванием опорно-двигательного аппарата 10-15 лет, не имеющих специальной подготовки, владеющие на своем уровне первоначальными навыками работы на компьютере.

Ребенок, осваивающий программу, имеет свои возрастные психологические особенности: небольшой объем внимания и памяти, ориентированность на достижение быстрого результата, потребность в новизне впечатлений, восприятие информации от простого к сложному.

Основной формой деятельности остается игровая деятельность. Личностная ориентация определяется направленностью на внешний, предметный мир, преобладает наглядно-образное мышление и эмоционально-чувственное восприятие действительности. Ведущее место занимает образная память. Ребенка необходимо заинтересовать, применяя адекватные возрасту формы представления учебного материала, создавая атмосферу успешности в его деятельности. Концентрация внимания обучающего может быть достаточно продолжительной, если действия, которые он выполняет, соответствует его возрастным и психологическим потребностям и интересам. Процесс создания мультфильма удовлетворяет запросы учащегося этого возраста и вызывает большой интерес, приобщает к творчеству.

Данная программа предоставляет педагогу возможность сочетания интересов, потребностей ребенка и достижения им образовательного результата запланированного уровня.

Цель программы

Формирование интереса к творческой деятельности через создание мультипликационного фильма.

Задачи программы

1. **Обучающие**
   - обучить компьютерным технологиям как основе научно-технического прогресса в мультипликации;
   - обучить основам изобразительной грамоты и формирование художественных знаний, умений и навыков;
   - научить элементарным навыкам организации художественного творческого процесса;
   - обучить различным видам анимационной деятельности с применением различных материалов;
2. **Развивающие**
   - развить художественно-творческие, индивидуально выраженные способности личности ребенка;
   - сформировать устойчивый интерес обучающихся к художествен-

ной деятельности;

- развить художественно-эстетический вкус, фантазию, изобретательность, логическое мышление и пространственное воображение
- расширять кругозор обучающихся, приобщение их к киноискусству, его лучшим образцам;
- развить интерес к основным видам и жанрам кинематографа;
- сформировать творческий союз обучающегося и педагога в образовательном процессе;
- развить познавательную активность и способность к самообразованию;

3. Воспитательные

- создать у детей положительный настрой на занятия в творческом объединении, вызвать у них интерес и стремление овладеть необходимыми знаниями и умениями;
- воспитать и развить художественно-эстетический вкус;
- формировать коммуникативность, как одно из необходимых условий учебной деятельности;
- воспитать умственные и волевые качества;
- воспитать чувство личной ответственности.

Обучающие, развивающие и воспитательные задачи направлены на формирование универсальных учебных действий (УУД): личностных, регулятивных, познавательных, коммуникативных.

Соотношение этих групп УУД с группами планируемых результатов и задачами программы представлено в таблице ниже:

Универсальные учебные действия	Планируемые результаты	Задачи программы
Личностные - умение самостоятельно и творчески реализовывать собственные замыслы; - умение содержать свое рабочее место в порядке. - умение отвечать за свой выбор.	**Личностные** - формировать собственное отношение к окружающему миру и уметь оценивать; - развивать трудолюбие и ответственность за качество своей деятельности; - принимать активное участие в конкурсах и фестивалях.	**Воспитательные** - воспитывать творческое отношение к учению, труду, жизни; - воспитывать ценностное отношения к прекрасному; - формировать представления об эстетических идеалах и ценностях – формировать коммуникативность, как одно из необходимых условий учебной деятельности.
Регулятивные - умение ставить перед собой новые цели и задачи и планировать их реализацию; - умение выбирать эффективный путь и сред-	**Метапредметные** - соблюдение норм и правил культуры труда - умение планировать учебную деятельность: определять последовательности промежу-	**Развивающие** - развивать любознательность у обучающихся, как основу развития познавательных способностей; - формировать творческое воображение, как

ства достижения своей деятельности; - умение контролировать и оценивать свой результат; - умение корректировать свои действия. **Познавательные** - Умение самостоятельно изобретать способ действия, привлекая знания из различных областей; - умение запрашивать необходимую информацию у педагога; - умение находить несколько вариантов решения проблемы; - умение устанавливать причинно-следственные связи; - навыки коллективного планирования; - навыки взаимопомощи в группе в решении общих задач; - умение находить и исправлять ошибки в работе других участников группы; - умение планировать деятельность, время. **Коммуникативные умения:** - Умение вступать в диалог с педагогом, задавать вопросы и т.д. - Умение вести дискуссию - Умение отстаивать свою точку зрения. - Умение работать в группе	точных целей с учетом конечного результата; - умение осознанно выбирать эффективные способы решения поставленных задач; - развитие мотивов и интересов своей познавательной деятельности - согласование и координация совместной трудовой деятельности с другими её участниками.	направление интеллектуального и личностного развития детей.
-	**Предметные** - знать историю мультипликации; - знать виды мультфильмов (по жанру, по метражу, по варианту исполнения); - уметь совмещать различ-	**Обучающие** - познакомить учащихся с историей анимации. изучить технологии создания мультфильмов. - обучить компьютерным технологиям как основе

	ные виды декоративного творчества в анимации (рисунок, лепка, природный и другие материалы); - знать этапы создания мультфильма; - знать правила безопасности труда и личной гигиены при обработке различных материалов, при работе с компьютером и другими техническими средствами.	научно-технического прогресса в мультипликации.

Возраст детей, участвующих в реализации программы

Возраст обучающихся, на который рассчитана данная программа – 10– 15 лет

Минимальный возраст детей для зачисления на обучение – 10 лет.

Приём ребенка осуществляется на основании письменного заявления родителей (или законных представителей).

II. ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ

Срок реализации программы: 3 года.

Объем программы: 70 часов.

Количество учебных часов по программе:214 часов.

Форма обучения: очная

Форма проведения занятий: аудиторные

Форма организации деятельности: индивидуальная

Формы аудиторных занятий:

- по особенностям коммуникативного взаимодействия педагога и детей: беседа, занятие-игра, мастерская, практикум и т.д.;

- по дидактической цели: вводное занятие, практическое занятие, занятие по систематизации и обобщению знаний, по контролю знаний, комбинированные формы занятий.

Режим занятий:

- количество учебных часов за учебный год:

1 год обучения – 70 часа;

2 и 3 год обучения – 72 часа

- количество занятий и учебных часов в неделю:

1,2 и 3 год обучения – 1 занятие по 2 часа;

- продолжительность занятия – 45 мин.

Материально-техническое обеспечение

1. Помещение для занятий – на дому.

2. Оборудование: стол ученический-1шт, стул 2шт ,

3. Технические средства обучения (компьютер -1 шт.) программное обеспечение, web-камера;.

4. Учебно-методический материал (адаптированная дополнительная общеразвивающая программа «Мульти-пульти», поурочное планирование, диагностика образовательных результатов по программе «Мульти-пульти», контрольно-измерительные материалы).

Учебно-методический материал:
Оборудование, инвентарь.

- Краски (гуашь, акварель);
- Бумага А3 и А4 (для рисования героев и декораций);
- Цветной картон;
- Клей;
- Кисти разных размеров;
- Карандаши, фломастеры;
- Пластилин.

III. УЧЕБНЫЙ ПЛАН

Название программы	Количество часов			Формы проведения промежуточной аттестации		
	I год обучения	II год обучения	III год обучения	I год обучения	II год обучения	III год обучения
«Мульти-пульти»	70	72	72	Практическая работа	Практическая работа	Тест, практическая работа
Всего:	214					

IV. УЧЕБНО-ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ

1 год обучения

№ занятия	Тема занятия	Общее количество часов			Формы аттестации/контроля
		Общее кол-во часов	Теория	практика	
1	Путешествие в страну мультипликации.	20	6	14	Тест, практическая работа
2	Введение в компьютерную анимацию	20	6	14	Тест, практическая работа
3	Проект «Мой мультфильм»	28	6	22	Практическая работа
4	Промежуточная аттестация	2	1	1	Практическая работа
	ИТОГО	70	19	51	

2 год обучения

№ занятия	Тема занятия	Общее количество часов			Формы аттестации/контроля
		Общее кол-во	Теория	практика	

		часов			
	Пластилиновый мир	32	10	22	Тест, практическая работа
	Проект Пластилиновый мультфильм	38	12	26	Практическая работа
	Промежуточная аттестация	2	1	1	Практическая работа
	ИТОГО	72	23	49	

3 год обучения

№ занятия	Тема занятия	Общее количество часов			Формы аттестации/контроля
		Общее кол-во часов	Теория	практика	
1	Бумажная анимация.	32	*10*	*22*	Тест, практическая работа
2	Проект мультфильм	38	8	30	Практическая работа
3	Промежуточная аттестация	2	1	1	Тест, практическая работа
	ИТОГО	72	19	53	

3. СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

1 год обучения

Раздел 1. Путешествие в страну мультипликации

Теория: Правила техники безопасности и охраны труда..История создания мультфильма. Профессии в анимации. Виды мультипликации. Сценарий мультфильма. Раскадровка сценария. Аниматик. Запись звука (черновой вариант). Создание фонов. Понятие плана. Создание объектов и персонажей. Движения и жесты. Эмоции. Моделирование сцены, объектов и персонажей

Практика. Знакомство со студией анимацией. Знакомство с оборудованием, материалами, инструментами. Показ известных мультфильмов.Создание тауматропа, Задание «Абракадабра». Аппликация. Создание флипбука. Создание рисованного мультфильма.

Раздел 2. Введение в компьютерную анимацию

Теория. История создания мультфильма. Профессии в анимации. Виды мультипликации. Знакомство с основными принципами создания анимации. Знакомство с интерфейсом графического редактора Paint. Выделение, копирование и перенос. Вставка файла. Произвольное выделение. Преобразование рисунка: растяжение и сжатие, наклон, отражение, поворот. Контекстное меню. Горячие клавиши. Инструменты для рисования. Настройка инструментов рисования. Создание компьютерного рисунка. Геометрические фигуры на рисунках. Paint: компьютерные цвета. Сборка рисунка из деталей. Создание рисунков с предполагаемыми движущимися объектами (транспорт, человечек). Рисование. Текст. Форматы графических файлов. Первые уроки анимации в графическом редакторе Paint. Основы

векторной графики в Power Point. Создание сложных векторных объектов. Группировка, слияние, трансформация векторных фигур. Использование клипартов векторной и растровой графики. Текст в Power Point. Эффекты с текстом: тени, обводка, имитация объема, искажение, текстуры. Текстовые фреймы: создание и редактирование. Анимация в Power Point. Анимация появления, изменения, исчезновения объектов. Путь анимации: создание, редактирование. Использование Gif-анимаций. Совмещение файлов анимации и инструментов создания анимации Power Point

Практика. Показ известных мультфильмов. Создание тауматропа. Задание «Абракадабра». Создание флипбука. Практические работы, творческие работы, опросы и тесты.

Раздел 3. Проект «Мой мультфильм»

Теория. Сценарий мультфильма. Раскадровка сценария. Аниматик. Запись звука (черновой вариант). Композиция. Создание фонов. Понятие плана. Создание объектов и персонажей. Движения и жесты. Эмоции. Моделирование сцены, объектов и персонажей.

Практика. Создание мультфильма.

2 год обучения

Раздел 1. Пластилиновый мир.

Теория. Основные техники анимации. Особенности пластилиновой анимации. Этапы создания пластилинового мультфильма.

Практика. Создание пластилиновых зарисовок.

Раздел 2. Проект Пластилиновый мультфильм

Теория. Сценарий мультфильма. Раскадровка сценария. Аниматик. Запись звука (черновой вариант). Композиция. Создание фонов. Понятие плана. Создание объектов и персонажей. Движения и жесты. Эмоции. Моделирование сцены, объектов и персонажей.

Практика. Создание пластилинового мультфильма.

3 год обучения

Раздел 1. Бумажная анимация.

Теория. Основные техники анимации. Особенности создания бумажной анимации. Этапы создания мультипликационного фильма в технике перекладной рисованной бумажной анимации.

Практика. Создание мультипликационных зарисовок в технике перекладной рисованной бумажной анимации.

Раздел 2. Проект мультфильм

Теория. Сценарий мультфильма. Раскадровка сценария. Аниматик. Запись звука (черновой вариант). Композиция. Создание фонов. Понятие плана. Создание объектов и персонажей. Движения и жесты. Эмоции. Моделирование сцены, объектов и персонажей.

Практика. Создание мультипликационного фильма в технике перекладной рисованной бумажной анимации.

VI. МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ

1 год обучения

Раздел, тема	Форма занятия	Методы, технологии	Дидактические материалы	Формы подведения итогов
Путешествие в страну мультипликации	Ознакомительное занятие, практическое занятие, комбинированное занятие, теоретическое занятие.	Наглядный, репродуктивный	Просмотр презентаций и готовых работ	Опрос, тест, практические задания
Введение в компьютерную графику и анимацию	Ознакомительное занятие, практическое занятие, комбинированное занятие, теоретическое занятие.	Объяснительно-иллюстративный, репродуктивный, исследовательский	Показ известных мультфильмов. Просмотр презентаций и наглядных материалов. Просмотр презентаций и готовых работ. Работа в программах Paint, Power Point, Movie Maker, звукозапись	Практическое задание «Абракадабра». Создание тауматропа. Создание флипбука. Практические работы и задания, творческие работы, опросы и тесты.
Проект «Мой мультфильм»	Ознакомительное занятие, практическое занятие, комбинированное занятие, теоретическое занятие.	Объяснительно-иллюстративный, репродуктивный, частично-поисковый, исследовательский	Просмотр презентаций и готовых работ. Работа в программах Power Point, Movie Maker, звукозапись	Создание мультфильма.

2 год обучения

Раздел, тема	Форма занятия	Методы, технологии	Дидактические материалы	Формы подведения итогов
Пластилиновый мир	Ознакомительное занятие, практическое занятие, комбинированное занятие, теоретическое занятие,	Репродуктивный, практический, частично-поисковый, словесные, наглядные	Просмотр презентаций и готовых работ. программа Movie Maker, программа звукозапись	Устный опрос, тест, практические задания, творческие задания

Проект «Пластилиновый мультфильм»	Ознакомительное занятие, практическое занятие, комбинированное занятие, теоретическое занятие.	Объяснительно-иллюстративный, репродуктивный, частично-поисковый, исследовательский	Просмотр презентаций и готовых работ. Работа в программах Power Point, Movie Maker, звукозапись	Создание мультфильма.

3 год обучения

Раздел, тема	Форма занятия	Методы, технологии	Дидактические материалы	Формы подведения итогов
Бумажная анимация	Ознакомительное занятие, практическое занятие, комбинированное занятие, теоретическое занятие.	Репродуктивный, практический, частично-поисковый, словесные, наглядные	Просмотр презентаций и готовых работ. программа Movie Maker, программа звукозапись	Устный опрос, тест, практические задания, творческие задания
Проект «Мультфильм»	Ознакомительное занятие, практическое занятие, комбинированное занятие, теоретическое занятие.	Объяснительно-иллюстративный, репродуктивный, частично-поисковый, исследовательский	Просмотр презентаций и готовых работ. Работа в программах Power Point, Movie Maker, звукозапись	Создание мультфильма.

VII. ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ОСВОЕНИЯ ПРОГРАММЫ

Обучающиеся должны знать:

- общие сведения об истории анимации;
- виды анимации;
- профессии в анимации;
- правила безопасности труда и личной гигиены при обработке различных материалов и работе с инструментами и мультоборудованией;
- правила безопасности труда и личной гигиены при работе с компьютером;
- название и назначение инструментов для работы с бумагой, картоном, пластилином;
- способы соединения деталей из бумаги и картона (приклеивание внахлест и в торец, соединение проволокой, нитками, ластиком);
- различные материалы - бумага, картон, акварельная бумага, ватман, цветная бумага;
- различные виды декоративного творчества в анимации (рисунок, выты-

нанка, оживающий фон, куклы-марионетки и другие);

- основные правила анимации;
- основы технологии перекладной рисованной мультипликации;
- профессиональные анимационные термины (монтаж, тайминг, раскадровка, фон, персонаж, сценарий и т.д.);
- знать название компьютерных программ, применяемых для съёмки перекладной мультипликации.

Обучающиеся должны уметь:

- понимать рисунки, схемы, эскизы;
- работать в графическом редакторе Paint и в прогрпамме для изготовления презентаций Power Point
- определять название детали, персонажа и материал для ее изготовления;
- анализировать свойства материалов, подходящих для данной работы;
- определять порядок действий, планировать этапы своей работы;
- применять различные виды декоративного творчества в рисованной перекладной анимации;
- пользоваться инструментами и графическими материалами (карандашами, гуашью, акварелью, тушью, кистью, палитрой, белой и цветной бумагой; перьями и палочками, и др);
- различать и передавать в рисунке ближние и дальние предметы;
- передавать движения фигур человека и животных;
- решать анимационные задачи, пользуясь сценарием и раскадровкой;
- проявлять творчество в создании своей работы;
- озвучивать героев;
- работать самостоятельно.

Ожидаемые **метапредметные** результаты:

- Организовывать свое рабочее место под руководством педагога.
- Определять цель и план выполнения задания на занятии и в жизненных ситуациях под руководством педагога.
- Находить нужную информацию в литературных и интернет источниках.
- Создавать декорации и оборудовать съемочное место под руководством педагога.
- Обучающиеся должны уметь изготавливать персонажей мультфильмов из разных материалов (пластилина, бумаги и т.п.);

Ожидаемые **личностные** результаты:

- Ценить и принимать следующие базовые ценности: «добро», «терпение», «родина», «природа», «семья».
- Участвовать в диалоге.
- Проявлять уважение к своей семье, к своим родственникам, любовь к родителям.
- Принимать участие в фестивалях, конкурсах, проводимых на уровне ОУ, городском, районном, областном, всероссийском и международном.

VIII. СИСТЕМА ОЦЕНКИ РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ ПРОГРАММЫ

Система оценки результатов освоения программы состоит из текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации учащихся.

Текущий контроль обучающихся проводится с целью установления фактиче-

ского уровня теоретических знаний и практических умений и навыков по темам (разделам) дополнительной общеразвивающей программы.

Текущий контроль успеваемости обучающихся осуществляется педагогом по каждой изученной теме.

Достигнутые обучающимися умения и навыки заносятся в диагностическую карту.

Текущий контроль может проводиться в следующих формах: творческие работы, практические задания, практические работы, тестирование, опросы, участие в конкурсах, фестивалях и других мероприятиях.

Промежуточная аттестация обучающихся проводится с целью повышения ответственности педагогов и обучающихся за результаты образовательного процесса, за объективную оценку усвоения учащимися дополнительных общеразвивающих программ каждого года обучения; за степень усвоения обучающимися дополнительной общеразвивающей программы в рамках учебного года.

Промежуточная аттестация проводится как оценка результатов обучения за определённый промежуток учебного времени – год.

Промежуточная аттестация обучающихся осуществляется администрацией Учреждения.

Промежуточная аттестация обучающихся включает в себя проверку теоретических знаний и практических умений и навыков.

Промежуточная аттестация обучающихся может проводиться в следующих формах: творческие работы, самостоятельные работы репродуктивного характера; участие в конкурсах, фестивалях и других мероприятиях, тестирование, просмотры выполненных работ, их защита и анализ.

Обучающимся, полностью освоившему дополнительную общеразвивающую программу, и успешно прошедшим промежуточную аттестацию выдается свидетельство о дополнительном образовании.

Обучающимся, не прошедшим промежуточную аттестацию или получившим неудовлетворительные результаты выдаётся справка об обучении или о периоде обучения.

Критерии оценки уровня теоретической подготовки:

- высокий уровень – обучающийся освоил практически весь объём знаний 100-80%, предусмотренных программой за конкретный период; специальные термины употребляет осознанно и в полном соответствии с их содержанием;

- средний уровень – у обучающегося объём усвоенных знаний составляет 70-50%; сочетает специальную терминологию с бытовой;

- низкий уровень – обучающийся овладел менее чем 50% объёма знаний, предусмотренных программой; ребёнок, как правило, избегает употреблять специальные термины;

- программу не освоил - обучающийся овладел менее чем 20% объёма знаний, предусмотренных программой.

Критерии оценки уровня практической подготовки:

- высокий уровень – обучающийся овладел на 100-80% умениями и навыками, предусмотренными программой за конкретный период; работает с оборудованием самостоятельно, не испытывает особых трудностей; выполняет практические задания с элементами творчества;

- средний уровень – у обучающегося объём усвоенных умений и навыков составляет 70-50%; работает с оборудованием с помощью педагога; в основном, выполняет задания на основе образца;

- низкий уровень - ребёнок овладел менее чем 50% предусмотренных умений и

навыков, испытывает серьёзные затруднения при работе с оборудованием; в состоянии выполнять лишь простейшие практические задания педагога;

- программу не освоил - учащийся овладел менее чем 20% предусмотренных программой объёма умений и навыков.

IX. СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

Список литературы для педагога

1. Нагибина М.И. Волшебная азбука. Анимация от А до Я, Издание: Перспектива, 2011 Страниц: 148
2. Петров А.А. Классическая анимация. Нарисованное движение. Учебное пособие. – М.: ВГИК, 2009. — с.197.М.
3. Зейц, «Пишем и рисуем на песке», М. «ИНТ»., 2010г.
4. М.Саймон, «Как создать собственный мультфильм», Москва, «NT Пресс», 2006г.
5. Н. Больгерт, С. Больгерт, «Мультстудия «Пластилин», Москва, «Робинс», 2012г.
6. Бабиченко Д.Н. "Искусство мультипликации". М. "Искусство", 1964, 144 стр.
7. Дуванов А.А. «Азы информатики. Рисуем на компьютере». Книга ученика. – СПб.; БВХ-Перербург – 2011, 352 с.
8. Д. Чеппел, «Создаём свою компьютерную студию звукозаписи», Москва, «ДМК»,2005г.
9. Житкова О.А., Кудрявцев Е.К. «Графический редактор Paint. Редактор презентаций Power Point. (Тематический контроль по информатике)» - М. Интеллект-Центр.– 2006, 80 с.
10. Г. Уайтэкер, Д. Халас, «Тайминг в анимации», Лондон, 1981г.
11. У. Фостер, «Основы анимации», Москва, «Астрель», 2000г.
12. А.А. Мелик-Пашаев, А.А. Адаскина, Г.Н. Кудина, З.Н. Новлянская, Н.Ф.Чубук «Методики исследования и проблемы диагностики художественно-творческого развития детей» (методические рекомендации для педагогов общеобразовательных школ), Психологический институт РАО, Феникс плюс г. Дубна, 2009г.
13. А.А. Мелик-Пашаев, З.Н. Новлянская, «Художник в каждом ребенке», Просвещение», Москва, 2009г.
14. Е.Р. Тихонова Рекомендации по работе с детьми в студии мультипликации. Издание второе. Переработанное и дополненное. 2011 г. 59 стр.
15. Д.В. Велинский, «Технология процесса производства мультфильмов в технике перекладки» (методическое пособие), Новосибирск, 2008
16. Анофриков П. Принципы организации детской мультстудии // Искусство в школе. - 2009, т.в. 6.
17. Иткин В.В. Карманная книга мульт-жюриста. Учебник неругачих обсуждений. Учебное пособие для начинающих мультипликаторов. 2006 г., 21 стр
18. Норштейн Ю. Изображение должно смотреть. // Искусство в школе. - 2007, т.в. 4.
19. Тихонова Е. Мультипликация – синтез искусств. // Искусство в школе. - 2006, т.в. 3.

Список литературы для обучающихся

1. Нагибина М.И. Волшебная азбука. Анимация от А до Я, Издание: Перспектива, 2011.- 148с

2. Анна Милборн. Я рисую мультики, М.: Росмэн, 2003. — 64 с.

3. А. А. Гусакова «Мультфильмы в детском саду» ТЦ «Сфера», М. 2010 г.

4. Марк Саймон «Как создать собственный мультфильм. Анимация двухмерных персонажей», NT Press, М. 2006 г.

Приложение №1

Контрольно-измерительные материалы к дополнительной общеразвивающей программе «Робототехника»
1 год обучения
Тема: Путешествие в страну мультипликации

Теория

1.Назовите популярные студии создания мультфильмов.
_____

2. Выберите слова, которые подходят для анимации и мультипликации:
а). Раскадровка
б). 24 кадра
в). Фон
г). Фаза движения
д). Принципы анимации
е). Классическая анимация
ж). Покадровая
з). Компьютерная анимация
и). 2д –анимация
к). 3д –анимация
л). Видеорегистратор

3Какие виды анимации вы знаете?
_____

4Расставьте последовательно этапы создания мультфильма.
а). Тема
б). Изготовление персонажей и фонов
в). Расскадровка
г). Монтаж
д). Озвучивание
е). Идея
ж). Сценарий

Практика
Нарисуй персонаж мультипликационного фильма

Тема: «Введение в компьютерную графику и анимацию»

Теория

1.Что такое PowerPoint?
а). прикладная программа Microsoft Office, предназначенная для создания презентаций
б). .прикладная программа для обработки кодовых таблиц
в). устройство компьютера, управляющее его ресурсами в процессе обработки данных в табличной форме
г). системная программа, управляющая ресурсами компьютера

2.Составная часть презентации, содержащая различные объекты, называется...
а). слайд
б). лист
в). кадр

г). рисунок

3.Совокупность слайдов, собранных в одном файле, образуют...

а). показ

б). презентацию

в). кадры

г). рисунки

4.Запуск программы Power Point осуществляется с помощью команд ...

а). Пуск

–Главное меню

–Программы

–Microsoft PowerPoint

б). Пуск

–Главное меню

–Найти

–Microsoft Power Point

в). Панели задач

–Настройка

–Панель управления

–Microsoft PowerPoint

г). Рабочий стол

–Пуск

–Microsoft Power Point

5.Рисованные или сфотографированные изображения последовательных фаз

движения объектов или их частей называются...

а). Кадры

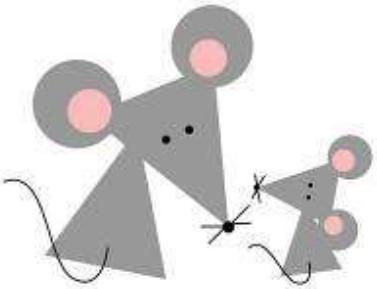
б). Фотографии

в). Рисунки

г). Картинки

Практика

Создайте рисунок по образцу.



Тема: Проект «Мой мультфильм»

Практика:

Сочини рассказ по данной раскадровке. Придумай начало и конец истории.

2 год обучения

Тема: Пластилиновый мир

Теория

1. Пластилиновые мультфильмы бывают? Выбери несколько ответов

а). Объемные

б). Рисованные

в). Плоские

г). Комбинированные

2. Выбери мультфильм созданный в технике пластилиновая анимация
а). Летучий корабль
б). Микки Мауз
в). Пластилиновая ворона
г). Лунтик
3. Соотнеси техники лепки пластилином

	Налепливание
	Намазывание
	Сплющивание
	Вытягивание
	Раскатывание

Практика
Создайте анимацию движения пластилинового червяка.

Тема: Проект «Пластилиновый мультфильм»

Практика
Создайте пластилинового персонажа и анимируйте его

3 год обучения
Тема: Бумажная анимация

Теория

1. В какой последовательности создаются мультипликационные фильмы.

а). Монтаж отснятого материала
б). Съемочный процесс
в). Написать сценарий
г). Создать персонажей и декорации
д). Подобрать звуковое сопровождение
е). Демонстрация публике
ж). Нарисовать раскадровку

2. На переднем плане все предметы воспринимаются...

а). Наиболее плоскостные
б). Наиболее объемные, их светотень и окраска наиболее контрастны
в). В естественном размере

3. В какой технике мультипликации создаются мультфильмы из бумаги

а). Поэтапное рисование
б). Перекладка
в). Компиютерная анимация

Практика

Создай марионетку из бумаги.

Тема: Проект «Мультфильм»

Практика

Создай персонажа, который испытывает радость. Сделай анимационную зарисовку персонажа, испытывающего радость.

Приложение №2

Диагностическая карта 1 год обучения

№ п\п	ФИО обучающегося	Путешествие в страну мультипликации	Введение в компьютерную графику и анимацию	Проект «Мой мультфильм»	Промежуточная аттестация
1					

Высокий уровень -
Средний уровень-
Низкий уровень –
Программу не освоил –

Диагностическая карта 2 год обучения

№ п\п	ФИО обучающегося	Пластилиновый мир	Проект «Пластилиновый мультфильм»	Промежуточная аттеста-ция
1				

Высокий уровень -
Средний уровень-
Низкий уровень –
Программу не освоил –

Диагностическая карта 3 год обучения

№ п\п	ФИО обучающегося	Бумажная анимация	Проект «Мультфильм»	Промежуточная аттеста-ция
1				

Высокий уровень -
Средний уровень-
Низкий уровень –
Программу не освоил –

Приложение №3

Муниципальное бюджетное образовательное учреждение дополнительного образования
«Бокситогорский центр дополнительного образования»

ПРИНЯТ	УТВЕРЖДЕН
Педагогическим советом	Приказом
Протокол от «__»____.08.2020 г. №__	МБОУ ДО «БЦДО»
	от «__»____.08.2020 г. №__

Календарный учебный график
дополнительной общеразвивающей программы
«Удивляемся, восхищаемся и познаем»
группа 1.1

на 2020 – 2021 учебный год

г. Бокситогорск
2020 г.

1. Дополнительная общеразвивающая программа «Мульти-пульти», группа 1.1

1.1. Направленность программы - техническая.

1.2. Год обучения – 2 год.

1.3. Количество учащихся – 1 человек.

1.4. Возраст учащихся – 10-15 лет.

2. Адреса мест осуществления образовательного процесса.

2.1 На дому

3. Продолжительность учебного года.

3.1. Начало учебного года – 01.09.2020 г.

Начало учебных занятий - 01.09.2020 г.

3.2. Окончание учебного года:

- 31.05.2021 г.- для выполненных в полном объеме дополнительных общеразвивающих программ;

- для программ, невыполненных в полном объеме до 31.05.2021 г. - по факту выполнения дополнительных общеразвивающих программ.

3.3. Количество учебных недель: 36 недель.

4. Продолжительность каникул.

4.1. Зимние каникулы: 30.12.2020 - 08.01.2021;

4.2. Летние каникулы: с 01.06. 2021 г. по 31.08.2021.

5. Праздничные дни:

4 ноября – День народного единства;

1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8 января - Новогодние каникулы;

7 января - Рождество Христово;

23 февраля - День защитника Отечества;

8 марта - Международный женский день;

1 мая - Праздник Весны и Труда;

9 мая - День Победы;

12 июня – День России.

В соответствии с постановлением Правительства РФ № от «О переносе выходных дней в 2021 году» перенесены следующие выходные дни:

_____

_____

6. Сроки проведения промежуточной аттестации

Промежуточная аттестация: 18.05.2021- 28.05.2021

7. Регламент образовательного процесса

Количество учебных дней и учебных часов в неделю – 1 день по 2 часа или 2 дня по 1 часу.

Продолжительность 1 занятия - 45 минут

Продолжительность перемен – 10 минут.

8. Календарный учебный график
1 год обучения

№ п/п	Планируемая дата проведения занятия		Фактическая дата проведения занятия Приказ	Время проведения занятия	Форма занятия	Кол-во часов	Тема занятия	Место проведения	Форма контроля
1.					Вводное занятие	2	**Введение в курс. Инструктаж по ОТ, ТБ и ППБ. Путешествие в страну мультипликации.** История создания мультфильма. Тауматроп.	На дому	Опрос
2.					Комбинированное занятие	2	Профессии в анимации. Абракадабра. Аппликация. Виды мультипликации.	На дому	Практическое задание
3.					Комбинированное занятие	2	Принципы и законы анимации.	На дому	Практическое задание
4.					Комбинированное занятие	2	Сценарий мультфильма. Раскадровка сценария. Аниматик.	На дому	Практическое задание
5.					Комбинированное занятие	2	Создание фонов. Понятие плана.	На дому	Практическое задание
6.					Комбинированное занятие	2	Создание объектов и персонажей. Движения и жесты. Эмоции.	На дому	Практическое задание
7.					Комбинированное занятие	2	Моделирование сцены, объектов и персонажей	На дому	Практическое задание
8.					Комбинированное занятие	2	Стоп моушен - оживление предметов, предмет-	На дому	Практическое задание

							ная анимация.		
9.					Комбинированное занятие	2	Роль звука и его восприятие.	На дому	Практическое задание
10.					Комбинированное занятие	2	Создание флипбука. Срезовая работа.	На дому	Практическое задание
11.					Ознакомительное занятие	2	**Введение в компьютерную анимацию**. Знакомство с основными принципами создания анимации. Виды анимации.	На дому	Практическое задание
12.					Комбинированное занятие	2	Знакомство с интерфейсом графического редактора Paint. Выделение, копирование и Вставка файла. Перенос.	На дому	Практическое задание
13.					Комбинированное занятие	2	Преобразование рисунка. Геометрические фигуры на рисунках.	На дому	Опрос, практическое задание
14.					Комбинированное занятие	2	Paint: компьютерные цвета. Создание компьютерного рисунка. Сборка рисунка из деталей.	На дому	Опрос
15.					Комбинированное занятие		Работа с текстом. Свободное рисование.	На дому	Практическая работа
16.					Практическое занятие		Основы векторной графики в Power Point. Создание простых векторных объектов.	На дому	Практическая работа

17.					Практическое занятие		Создание сложных векторных объектов. Группировка, слияние, трансформация векторных фигур.	На дому	Практическая работа
18.					Комбинированное занятие		Текст в Power Point. Эффекты с текстом: тени, обводка, имитация объема, искажение, текстуры.	На дому	Практическая работа
19.					Практическое занятие		Анимация в Power Point. Путь анимации: создание, редактирование.	На дому	Практическая работа
20.					Практическое занятие		Совмещение файлов анимации и инструментов создания анимации Power Point. Срезовая работа.	На дому	Практическая работа
21.					Комбинированное занятие		**Проект «Мой мультфильм».**	На дому	Практическая работа
22.					Комбинированное занятие		Сценарий фильма. Составление раскадровки.	На дому	Практическая работа
23.					Комбинированное занятие		Изготовление героев, фонов.	На дому	Практическая работа
24.					Практическое занятие		Изготовление героев, фонов.	На дому	Практическая работа
25.					Практическое занятие	2	Изготовление героев, фонов.	На дому	Опрос
26.					Практическое занятие	2	Подготовка сцен.	На дому	Творческое задание

27.					Комбинированное занятие	***2***	Подготовка сцен.	На дому	Творческое задание
28.					Комбинированное занятие	2	Подготовка сцен.	На дому	Практическое задание
29.					Практическое занятие	2	Подготовка сцен.	На дому	Практическое задание
30.					Практическое занятие	2	Подготовка сцен.	На дому	Практическое задание
31.					Комбинированное занятие	2	Озвучивание. Подбор музыки, шумовых эффектов. Расчѐт фонограммы по времени.	На дому	Тест, практическая работа
32.					Комбинированное занятие	2	Монтаж.	На дому	Творческое задание
33.					Практическое занятие	2	Просмотри и обсуждение. Срезовая работа.	На дому	Творческое задание
34.					Контрольная работа	2	Промежуточная аттестация.	На дому	Практическая работа
35.					Практическое занятие	2	Итоговое занятие	На дому	Творческое задание
ИТОГО: 70 часов									

2 год обучения

№ п/п	Планируемая дата проведения занятия		Фактическая дата проведения занятия Приказ	Время проведения занятия	Форма занятия	Кол-во часов	Тема занятия	Место проведения	Форма контроля
1.					Вводное занятие	2	**Введение в курс. Инструктаж по ОТ, ТБ и ППБ. Путешествие в страну мультипликации. Пластилиновый мир** Знакомство с материалом, просмотр анимационных роликов.	На дому	Опрос
2.					Комбинированное	2	Виды, способы и техника лепки.	На дому	Опрос
3.					Практическое	2	Виды, способы и техника лепки.	На дому	Практическое задание
4.					Комбинированное	2	Основные техники пластилиновой анимации. Значение музыки в анимации.	На дому	Практическое задание
5.					Комбинированное	2	Изготовление зарисовки.	На дому	Творческое задание
6.					Комбинированное	2	Основы композиции, основы анатомии людей, животных. Лепка на плоскости, лепка объемных персонажей.	На дому	Практическое задание

7.					Практическое	2	Основы композиции, основы анатомии людей, животных. Лепка на плоскости, лепка объемных персонажей.	На дому	Практическое задание
8.					Комбинированное	2	Эффекты пластилиновой анимации.	На дому	Практическое задание
9.					Комбинированное	2	Разработка сюжета и сценария для пластилиновой анимации (по мотивам сказки или стихотворения).	На дому	Практическое задание
10.					Комбинированное	2	Раскадровка.	На дому	Творческое задание
11.					Практическое	2	Раскадровка.	На дому	Творческое задание
12.					Комбинированное	2	Разработка образов. Продумывание и создание декораций.	На дому	Творческое задание
13.					Практическое	2	Разработка образов. Продумывание и создание декораций.	На дому	Практическое задание
14.					Комбинированное	2	Съемка.	На дому	Практическое задание
15.					Комбинированное	2	Озвучивание.	На дому	Практическое задание

16.					Комбинированное	2	Монтаж.	На дому	Практическое задание
17.					Комбинированное занятие		**Проект Пластилиновый мультфильм**	На дому	Практическая работа
18.					Комбинированное занятие		Сценарий фильма. Составление раскадровки.	На дому	Практическая работа
19.					Комбинированное занятие		Изготовление героев, фонов.	На дому	Практическая работа
20.					Практическое занятие		Изготовление героев, фонов.	На дому	Практическая работа
21.					Практическое занятие	2	Изготовление героев, фонов.	На дому	Опрос
22.					Практическое занятие	2	Изготовление героев, фонов.	На дому	Творческое задание
23.					Практическое занятие	2	Изготовление героев, фонов.	На дому	Творческое задание
24.					Комбинированное занятие	2	Подготовка сцен.	На дому	Практическое задание
25.					Практическое занятие	2	Подготовка сцен.	На дому	Практическое задание
26.					Практическое занятие	2	Подготовка сцен.	На дому	Практическое задание
27.					Комбинированное занятие	2	Озвучивание. Подбор музыки, шумовых эффектов.	На дому	Тест, практическая работа

28.					Практическое занятие	2	Расчѐт фонограммы по времени.	На дому	Тест, практическая работа
29.					Комбинированное занятие	2	Монтаж.	На дому	Творческое задание
30.					Комбинированное занятие	2	Монтаж.	На дому	Творческое задание
31.					Практическое занятие	2	Монтаж.	На дому	Творческое задание
32.					Практическое занятие	2	Монтаж.	На дому	Творческое задание
33.					Практическое занятие	2	Монтаж.	На дому	Творческое задание
34.					Практическое занятие	2	Просмотр и обсуждение.	На дому	Творческое задание
35.					Контрольная работа	2	Промежуточная аттестация.	На дому	Тест, практическая работа
36.					Практическое занятие	2	Итоговое занятие	На дому	Творческое задание
ИТОГО: 72 часов									

3 год обучения

№ п/п	Планируемая дата проведения занятия		Фактическая дата проведения занятия Приказ	Время проведения занятия	Форма занятия	Кол-во часов	Тема занятия	Место проведения	Форма контроля
1.					Вводное занятие	2	Инструктаж по ТБ. **Бумажная анимация**. Знакомство с материалом, просмотр анимационных роликов.	На дому	Опрос
2.					Комбинированное занятие	2	Виды бумажной анимации. Значение музыки в анимации.	На дому	Опрос
3.					Комбинированное занятие	2	Изготовление зарисовки.	На дому	Практическая работа
4.					Практическое занятие	2	Изготовление зарисовки.	На дому	Творческое задание
5.					Комбинированное занятие	2	Основы композиции, основы анатомии людей, животных.	На дому	Практическая работа
6.					Комбинированное занятие	2	Эффекты перекладной бумажной анимации.	На дому	Практическая работа
7.					Комбинированное заня-	2	Разработка сюжета и сценария для перекладной	На дому	Практическая работа

					тие		анимации (по мотивам сказки или стихотворения).		
8.					Комбинированное занятие	2	Раскадровка.	На дому	Практическая работа
9.					Практическое занятие	2	Раскадровка.	На дому	Творческое задание
10.					Комбинированное занятие	2	Разработка образов. Продумывание и создание декораций.	На дому	Практическая работа
11.					Практическое занятие	2	Разработка образов. Продумывание и создание декораций.	На дому	Творческое задание
12.					Комбинированное занятие	2	Съемка.	На дому	Практическая работа
13.					Практическое занятие	2	Съемка.	На дому	Творческое задание
14.					Комбинированное занятие	2	Озвучивание.	На дому	Практическая работа
15.					Комбинированное занятие	2	Монтаж	На дому	Практическая работа

16.					Комбинированное занятие	2	Просмотр созданного мультипликационного фильма, обсуждение проделанной работы.	На дому	Обсуждение
17.					Комбинированное занятие	2	**Проект Мультфильм**	На дому	Практическая работа
18.					Комбинированное занятие	2	Сценарий фильма. Составление раскадровки.	На дому	Практическая работа
19.					Комбинированное занятие	2	Изготовление героев, фонов.	На дому	Практическая работа
20.					Практическое занятие	2	Изготовление героев, фонов.	На дому	Практическая работа
21.					Практическое занятие	2	Изготовление героев, фонов.	На дому	Опрос
22.					Практическое занятие	2	Изготовление героев, фонов.	На дому	Творческое задание
23.					Практическое занятие	2	Изготовление героев, фонов.	На дому	Творческое задание
24.					Комбинированное занятие	2	Подготовка сцен.	На дому	Практическое задание
25.					Практическое занятие	2	Подготовка сцен.	На дому	Практическое задание
26.					Практическое занятие	2	Подготовка сцен.	На дому	Практическое задание

27.					Комбинированное занятие	2	Озвучивание. Подбор музыки, шумовых эффектов.	На дому	Тест, практическая работа
28.					Практическое занятие	2	Расчѐт фонограммы по времени.	На дому	Тест, практическая работа
29.					Комбинированное занятие	2	Монтаж.	На дому	Творческое задание
30.					Комбинированное занятие	2	Монтаж.	На дому	Творческое задание
31.					Практическое занятие	2	Монтаж.	На дому	Творческое задание
32.					Практическое занятие	2	Монтаж.	На дому	Творческое задание
33.					Практическое занятие	2	Монтаж.	На дому	Творческое задание
34.					Практическое занятие	2	Просмотр и обсуждение.	На дому	Творческое задание
35.					Контрольная работа	2	Промежуточная аттестация.	На дому	Тест, практическая работа
36.					Практическое занятие	2	Итоговое занятие	На дому	Творческое задание
ИТОГО: 72 часов									

9. Перечень проводимых мероприятий для учащихся

Воспитательные мероприятия в объединении*

№ п/п	Мероприятие	Дата
1.		
2.		
3.		
4.		

*- сроки проведения мероприятий являются ориентировочными и могут изменяться по объективным причинам.

Прошито, пронумеровано и скреплено печатью 18 (восемнадцать) листов

Директор И.В.Овчинникова