


Муниципальное бюджетное образовательное учреждение  
дополнительного образования  
«Центр творчества «Свежий ветер»  
городского округа Тольятти

**УТВЕРЖДАЮ**  
Директор МБОУ ДО  
«Свежий ветер»  
Мурышова С.В.  
10 2016 г.

Программа принята на основании  
решения педагогического совета.  
Протокол № 1 от «3» 10 2016 г.

**Дополнительная общеобразовательная программа**  
**«Мультстудия «Печенька +»**

Возраст обучающихся – 8 -18 лет  
Срок реализации – 2 года

*Новая редакция*

*Составитель:*

Пикулин Ю.В. -

педагог дополнительного образования

Методическое сопровождение:  
Стегалина Л.А. - методист

Тольятти, 2016

## Оглавление

<b>Пояснительная записка</b> .....	3- 10
Введение	
Направленность программы	
Новизна программы	
Актуальность	
Педагогическая целесообразность	
Цель и задачи программы	
Возраст обучающихся	
Сроки реализации программы	
Формы обучения	
Формы организации деятельности	
Режим занятий	
Ожидаемые результаты	
Критерии и способы определения результативности	
Формы подведения итогов	
<b>Учебно- тематический план и содержание изучаемого курса программы</b> .....	11-18
Учебно-тематический план 1 год обучения	
Содержание программы 1 год обучения	
Учебно-тематический план 2 год обучения	
Содержание программы 2 год обучения	
<b>Методическое обеспечение программы</b> .....	19- 25
<b>Список используемой литературы</b> .....	26 -27
Список используемой литературы, используемый при написании программы	
Список литературы для педагогов	
Список рекомендуемой литературы для обучающихся и родителей	
<b>Дополнительный блок программы</b> .....	28-29
<b>Приложение №1</b> Календарно-тематический план .....	30

## Пояснительная записка

### Введение

На сегодняшний день перед педагогами всех, без исключения, образовательных учреждений стоит первостепенная задача – формирование всесторонне развитой гармоничной личности, а процесс компьютеризации требует формирования культуры медиапользования и информационной культуры школьников. На решение такого рода задач направлено медиаобразование – специальное педагогическое направление. Сегодня существует множество подходов к развитию творческих способностей и развитию медиакомпетентности учащихся. Одним из таких методов является мультипликация, или как ее сейчас принято называть – анимация.

*Мультипликация* - это универсальный и интернациональный язык общения детей и взрослых всего мира. Детская мультипликация – это особый вид искусства, самостоятельный и самоценный. Это синтетический вид деятельности, который включает в себя художественное, игровое, педагогическое направление и не только.

*Авторская детская мультипликация* – это наиболее универсальный и целостный вид творчества, так естественно подходящий детскому возрасту. Выразительные средства мультипликации являются естественными стимуляторами творческой активности и раскрепощения мышления детей. Обучение визуальному языку необходимо, так как ребенок, завтрашний взрослый не должен заглатывать поток окружающих его картин без разбора и их оценки. Мультипликация удовлетворяет потребности ребенка все делать своими руками, а также дает возможность самостоятельно создавать произведения искусства с помощью знакомого всем инструмента – компьютера.

*Анимационное искусство* — одно из интереснейших видов искусства в мире.

Нет такого человека, который не смотрел бы в детстве мультфильмы. Став взрослыми, многие люди так и не утратили своей любви к ним. Мультипликационные фильмы обладают удивительным свойством улучшать плохое настроение. Посмотрел любимый мультик — и сразу на душе становится веселей.

*Мультфильмы* — это одно из проявлений нашей многогранной культуры. Они играют важную роль в развитии и воспитании ребенка, становлении его личности. Это для ребенка второй по значимости после родителей авторитет, пример для подражания. Поэтому очень важно следить за тем, что смотрят наши дети.

Современное общество, в своем развитии, не может обойтись без творческих людей, способных найти нестандартный способ решения задач в любой сфере деятельности. И мультфильмы во многом помогают воспитанию таких людей.

## **Направленность программы**

Дополнительная общеобразовательная программа «Мультстудия «Печенька +» техничкой направленности. Функциональное назначение программы – общеразвивающее.

## **Новизна программы**

Особенностью данной программы является её практико-ориентированный характер. Дети проходят обучение в процессе работы над реальным продуктом – анимационным фильмом. В процессе работы обучающиеся знакомятся с основными техниками и принципами создания мультфильмов разных видов. Трудный теоретический материал преподносится в игровой форме, что облегчает его понимание младшими школьниками и дает возможность заниматься с первоклассниками.

## **Актуальность**

Дополнительная общеобразовательная программа «Мультстудия «Печенька +» призвана расширять кругозор обучающихся в области мультипликации и развивать такие психические качества их личности, как воображение, память, мышление, речь, умение общаться со сверстниками, трудолюбие и аккуратность.

Но не только просмотр мультипликационных фильмов влияет на личность ребенка, но и сам процесс их создания. Создавая мультипликационный фильм своими руками, ребенок проявляет себя, свои чувства, умения, фантазию, талант и творчество. При создании мультипликационного фильма у детей развиваются мелкая моторика рук, познавательные процессы, 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. Работа над мультфильмом расширяет кругозор ребенка, так как включает различного рода занятия: литературные, музыкальные, актерские, режиссерские, операторские, - которые помогают создавать изобразительные образы и вносят в них новый смысл.

Процесс создания мультфильма долгий и трудоемкий, но и очень занимательный. В мультипликации недостаточно одного умения хорошо рисовать статичные, неподвижные картинки. Нужно научиться внимательно наблюдать за движениями людей и животных, и учиться переносить их на бумагу. Кроме того, необходимы хотя бы минимальные знания физики, особенно гравитации, чтобы сделать мультфильм более достоверным и интересным для зрителей.

Программа « Мультстудия «Печенька» актуальна тем, что дает ребенку возможность создать мультипликационный фильм своими руками, проявить себя, свои чувства, умения, фантазию, талант и творчество. Она способствует развитию у обучающихся таких ключевых компетентностей, как технологическая, коммуникативная, готовность к социальному

взаимодействию - то есть, предусматривает развитие у детей готовности выполнять поставленные задачи, используя свой интегративный опыт, знания, умения, психолого-волевые качества; умения самостоятельно принимать решения и нести за них ответственность.

### **Педагогическая целесообразность**

Данная программа является адаптированной, по уровню усвоения содержания – *ознакомительной*, по широте охвата и взаимодействию содержания деятельности – *предметной*.

Целесообразность реализации программы для обучающихся обусловлено тем, что рассматриваемая тема мультипликация предоставляет большие возможности для развития творческих способностей, сочетая теоретические и практические занятия, результатом которых является реальный продукт самостоятельного творческого труда детей. В процессе создания мультипликационного фильма у детей развиваются сенсомоторные качества, связанные с действиями руки ребенка, 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.

Огромное значение имеет воспитательная роль мультипликации. Сказка для ребенка - энциклопедия жизни, она учит ребенка тому, что доброе начало восторжествует, а зло будет наказано. А возможность самому воплотить сказку наяву, буквально сделать ее своими руками – это и очень важный жизненный опыт, и повышение самооценки, и гармонизация всей личности ребенка.

### **Цель и задачи программы**

**Цель:** формирование творческой личности обучающихся, расширение их кругозора в сфере анимационного искусства.

#### **Задачи**

##### *Обучающие*

- изучать и практически осваивать основные методы и приемы мультипликации;
- научить обучающихся освоить на практике этапы создания мультфильма не менее чем в двух различных техниках;
- расширять общий кругозор обучающихся в сфере мировой анимации и кинематографии.
- ознакомить с компьютерными технологиями, которые являются основой научно-технического прогресса в мультипликации;
- обучить основам перекладной рисованной, пластилиновой и кукольной анимации, создание в этих техниках мультфильмов;
- формировать художественные предпочтения, этические, эстетические оценки искусства, природы, окружающего мира;

- изучать (коллективный просмотр) образцы мировой литературы, мультипликации и кино, их анализ.

#### *Развивающие*

-развивать творческие и коммуникативные способности ребенка;

-развивать мелкую моторику рук;

-развивать интерес к мультипликации и желание к самостоятельному творчеству;

-развивать художественно-эстетический вкус, изобретательность и творческие способности детей;

-развивать восприятие, логическое мышление, воображения, мелкой и крупной моторики и речи обучающихся;

-развивать художественное и ассоциативное мышление.

#### *Воспитательные*

-воспитывать самостоятельность и трудолюбие, упорство в достижении поставленной цели;

-воспитывать навыки работы в коллективе.

-формировать интерес к анимации и другим экранным искусствам как средству познания и духовному обогащению;

-воспитывать нравственные качества, гуманистическую личностную позицию, позитивное и оптимистическое отношение к жизни.

#### **Возраст обучающихся**

Программа предназначена для работы с детьми школьного возраста (8-18 лет). Исходя из возрастных психологических особенностей детей, целесообразно формировать группы по возрастным группам: 8 — 10 лет, 11 — 13 лет, 14 — 18 лет.

Наполняемость групп — 10-12 человек, что обусловлено изучением технически-сложного программного материала, а также нормами СанПиН.

Принцип набора – добровольность. Проводится собеседование, по результатам которого возможно комплектование группы на углубленный курс изучения для одаренных детей с 4-х часовой недельной нагрузкой. Особо приветствуется любовь к мультипликации, рисованию и ДПИ. В связи с большой нагрузкой во время занятий на глаза и позвоночник, рекомендуется предоставить от врача справку-допуск к занятиям.

#### *Возрастные особенности детей, участвующих в реализации дополнительной общеобразовательной программы*

При создании программы особое внимание уделено анализу и учету возрастных психофизических особенностей детей особенно младшего школьного возраста. Данный возраст характеризуется доверием к взрослым, главным образом учителям, педагогам, подчинение и подражание им. Дети этого возраста полностью признают авторитет взрослого человека, почти

безоговорочно принимают его оценки. Даже характеризуя себя как личность, младший школьник в основном лишь повторяет то, что о нем говорит взрослый.

Это напрямую касается такого важного личностного образования, закрепляющего в данном возрасте, как самооценка. Она непосредственно зависит от характера оценок, даваемых взрослым ребенку и его успехам в различных видах деятельности.

Качество личности формируется из опыта коллективной жизни, появляется способность к самоорганизации своей деятельности, развивается образное мышление и потребность в активной деятельности.

При проведении занятий четко планируется каким образом учесть данные возрастные особенности:

- ведущая деятельность детей в начальной школе – учебная,
- образное восприятие детьми мира и явлений,
- открытость детей к восприятию нового, неизвестного,
- умение удивляться обычным (с точки зрения взрослого человека) фактам и событиям,
- самооценка ребенка зависит от оценивания его педагогом,
- уровень притязаний ребенка складывается под влиянием успехов и неудач в предшествующей деятельности,
- мотивация ребенка формируется в учебно-воспитательном процессе,
- индивидуальная работа детей менее продуктивна, чем работа в парах,
- работа в партнерстве более продуктивна, чем соперничество,
- детьми принимаются социально одобряемые формы поведения,
- самыми авторитетными людьми являются родители и педагоги.

**Сроки реализации программы:** 2 года (предусмотрен основной и дополнительный блок обучения по программе), 72 учебных часа в год.

При прохождении основного блока программы, сначала изучаются 1 и 2 разделы учебного плана. Далее 3 и 4 разделы циклично сменяют друг друга. Количество циклов зависит от количества созданных за год мультфильмов (рекомендуется не менее 2-х циклов, а для углубленного курса — не менее 3-х). Желательно в каждом цикле использовать (углубленно изучать) новую технику создания мультфильма.

При реализации дополнительного летнего блока возможно объединение сокращенных групп независимо от возраста обучающихся.

**Формы обучения:** очная

**Формы организации деятельности**

Основная форма организации обучения – коллективно-групповая.

Для обучающихся, разных по возрасту, предусматривается дифференцированный

(индивидуальный) подход при назначении учебных заданий в процессе обучения.

### **Режим занятий**

Недельная нагрузка – 3 часа, для способных детей — возможно увеличение недельной нагрузки до 4 часов. Длительность одного занятия – 40 минут.

### **Ожидаемые результаты**

*Обучающиеся будут знать:*

- правила безопасности труда и личной гигиены при обработке различных материалов;
- требования к организации рабочего места;
- название и назначение инструментов для работы с бумагой, картоном, тканью и др. материалами;
- различные виды декоративного творчества в анимации (рисунок, лепка, шитьё, природный и другие материалы);
- новые приемы работы с различными материалами - бумага, текстиль, пластилин и др.;
- названия и приемы работы с программным обеспечением;
- этапы создания анимационного мультфильма;
- историю создания и появления мультипликации в мире;
- авторов зарубежных и отечественных мультипликаторов;
- основные законы и принципы анимации;
- виды мультфильмов;
- особенности этапов работы по созданию мультфильма в зависимости от его вида;
- основные приемы в съемке и монтаже.

*Уметь:*

- работать с различными материалами (тканью, бумагой, пластилином, картоном);
- определить порядок действий, планировать этапы своей работы;
- применять различные виды декоративного творчества (рисунок, лепка, шитьё, природный и другие материалы);
- подбирать цветовое оформление сюжета, определять приемы для достижения выразительности сюжета;
- выполнять изделия из бумаги и картона с использованием самых разнообразных техник (бумагокручение, конструирование, мозаика, аппликация).
- работать с программным обеспечением;
- создавать мультфильм;
- работать в группах, подгруппах, индивидуально;
- провести подготовительную работу по созданию мультфильма;
- создавать персонажей и декорации;



- грамотно снимать, озвучивать и монтировать мультипликационный фильм;
- работать с видео файлами в программах Nero Vision, Windows Movie Maker.

*Приобретут навыки работы в группе.*

### **Критерии и способы определения результативности**

Эффективным показателем результативности будет являться личностный рост обучающихся (развитие поведенческих, морально-психологических качеств); развитие творческой активности обучающихся (участие в конкурсах и фестивалях разного уровня), количество и качество созданных за год мультфильмов.

Основными видами отслеживания результатов усвоения учебного материала являются *входной, текущий, промежуточный и итоговый* контроли. Осуществляется контроль следующим образом.

*Входной контроль* проводится в начале учебного года. Отслеживается уровень подготовленности обучающихся. Проводится в форме собеседования и выполнения практических заданий. После анализа результатов первоначального контроля проводится корректировка тематических планов, пересматриваются учебные задания, если это необходимо.

*Текущий контроль* проводится на каждом занятии. В процессе его проведения выявляется степень усвоения обучающимися нового материала, отмечаются типичные ошибки, ведется поиск способов их предупреждения и исправления. Внимание каждого ребенка обращается на четкое выполнение работы и формирование трудовых навыков. Формы проведения: опрос обучающихся, собеседование с ними, наблюдения во время выполнения практических заданий, просмотр и оценка выполненных работ.

По окончании 1-го полугодия проводится *промежуточный срез знаний, умений и навыков*. Его цель - выявление степени обученности детей за первое полугодие и проведение по результатам контроля (при необходимости) корректировки тематических планов. Формы проведения: опрос учащихся и викторины.

*Итоговый контроль* проводится в конце учебного года. Цель его проведения - определение уровня усвоения программы каждым учеником. Формы проведения : опрос учащихся, итоговая выставка детских работ ( в коллективе), общая отчетная выставка в учреждении, коллективная работа.

Результаты первоначального, промежуточного и итогового контроля отмечаются в журнале учебно-воспитательной работы объединения в специальных разделах.

Результативность образовательной деятельности определяется способностью обучающихся на каждом этапе расширять круг задач на основе использования полученной в ходе обучения информации и навыков.

Основным результатом завершения прохождения программы является создание конкретного продукта - защита творческого проекта, реализации собственной компетентности.

### **Контроль за реализацией программы**

Результаты усвоения программного материала соотнесены с целями и задачами программы и должны отслеживаться педагогом в процессе её реализации.

Формами контроля усвоения программы являются: зачет, наблюдение в процессе творческой деятельности (репродуктивной и самостоятельной), анализ созданных мультфильмов, опрос, анкетирование, оценка достижений и участия в конкурсах и фестивалях всех уровней.

В течение программного курса обучающиеся участвуют в коллективно-творческом деле: создают мультипликационные фильмы. В конце года проводится презентация созданных за год мультфильмов и их анализ, по результатам которого обучающиеся получают зачет.

### **Формы подведения итогов**

- анкеты;
- опросы;
- творческие задания;
- презентация творческих проектов;
- выпуск анимационных фильмов.
- участие в конкурсах и фестивалях различного уровня.

## Учебно-тематический план и содержание курса программы

### Учебно – тематический план

#### 1 год обучения

№ п/п	Тематика занятий	Количество часов		
		Всего	Теория	Практика
1	Вводная часть. Откуда взялись мультфильмы?	4	2	2
2	Как делаются анимационные фокусы?	10	2	8
3	Как мусор превращается в красоту?	10	2	8
4	Такие важные мелочи	10	2	8
5	Живая линия (графика)	8	2	8
6	Разноцветные кляксы (живопись)	8	2	8
7	Объемные фигуры (пластилин)	8	2	6
8	Экранизация детской считалочки или песенки	10	2	8
	<b>Всего</b>	<b>72</b>	<b>16</b>	<b>56</b>

## Содержание программы

### 1 год обучения

#### **1. Вводное занятие. Откуда взялись мультфильмы?**

Знакомство детей с историей движущегося изображения в искусстве. Первые анимационные опыты в Европе XIX века. Развитие анимации в России.

*Просмотр:* первые мультфильмы, обсуждение увиденного.

#### **2. Устройство «Волшебного фонаря»**

Простейшие оптические фокусы и опыты со светом. Совместное изготовление с детьми собственной модели «волшебного фонаря» для оживления нарисованной в классе картинки.

#### **3. Как делаются анимационные фокусы**

Знакомство с понятием «аттракцион» в экранных искусствах. Чем трюковые съемки и аттракционы в кино и на видео отличаются от анимационных.

*Просмотр:* рекламных роликов и музыкальных клипов из интернета, содержащих яркие мультипликационные аттракционы.

#### **4. Съемки на натуре**

Съемка на натуре детей в роли моделей для элементарных анимационных фокусов.

Максимально общий план съемки. Дети «летают», ходят не отрывая ног от земли, проходят сквозь стены и т.п.

После двух практических занятий в классе идет просмотр и разбор смонтированного педагогом материала (20 мин).

#### **5. Занятия в студии**

Съемка детей в роли моделей для более сложных анимационных фокусов – в помещении.

Средний и крупный план съемки. «Изобретение» волшебной палочки: фокусы с предметами в руках, отдельными частями тела и т.п.

После двух практических занятий в классе идет просмотр и обсуждение смонтированного педагогом материала (20 мин).

#### **6. Анимация – это одушевление, оживление неживых предметов**

Расширение знаний о способах движения предметов внутри кадра – аниматор может «оживить» и заставить двигаться абсолютно любой предмет, в обычной жизни совершенно неподвижный.

Невозможного нет: от танца фонарного столба до громкого спора ручек в пенале.

*Просмотр:* мультфильм «Варежка» или отрывки из фильмов Яна Шванкенмайера с оживающими предметами. (20 мин).

#### **7. Занятие на натуре (по возможности – экскурсия на природу)**

Сбор на территории ДЮОЦ «Рифей» природного материала – камушков, веточек, листьев и пр. Съемка неподвижных предметов в экстерьере (столбов, деревьев, деталей школьного здания) таким образом, чтобы создать при монтаже на экране иллюзию их движения.

### **8. Занятие в студии**

Просмотр снятого накануне материала, обсуждения механизма зрительной иллюзии. Аукцион идей для сюжета, который можно было бы снять на следующем занятии.

### **9. Оживление предметов, собранных на улице или из школьного портфеля**

Съемка короткого коллективного мультфильма, состоящего из отдельных эпизодов, в каждом из которых каждый ученик создает свой обособленный образ из собранного на экскурсии материала или из предметов, которые у него есть при себе

Просмотр и обсуждения результатов коллективного творчества. «Работа над ошибками».

### **10. Как превратить песок в воду?**

Знакомство с особенностями песочной анимации.

*Просмотр:* мультипликационные работы детских студий.

### **11. Работа с песком**

Индивидуальная работа в малой форме (песок на листе бумаги А4). Дети пробуют рисовать по песку пальцами, ладошками, насыпать песок по контуру и просто на чистый лист.

### **12. Работа с манной крупой**

Коллективная работа «по очереди» на общем черном противне, засыпанном манной крупой. Лучшие идеи снимаются на камеру для последующего монтажа.

### **13. Работа с более крупными крупами, мелкой галькой, сухоцветами**

Индивидуальная работа в малой форме со смешанной фактурой. Лучшие идеи снимают для последующего монтажа.

### **14. Волшебные точки – пиксели**

Знакомство с особенностями движения на экране персонажей, состоящих из мелких фрагментов – мозаики, вышивки крестом и т.п.

Превращение горстки мелко изорванной бумаги в разных персонажей, их «оживление» на мультипликационном столе.

### **15. Графика в анимации**

Понятие о разнообразии выразительных характеристик линии и точки. Характеристика карандашей, угля, мелков, фломастеров и т.п. Виды линий в природе и технике. Линии и точки в пространстве танца: этюд-упражнение из основ сцено-движения «нарисуй своим телом в воздухе линию».

*Просмотр:* мультфильмов Жоана-Пабло Сарамельи и анимационных граффити на стенах из интернета.

### **16. Контур и его заполнение (точка-точка-запятая...)**

Дети обводят на доске белым мелом контуры различных предметов и анимируют их.

Коллективный мультфильм про нарисованного человечка.

### **17. Силуэт**

Дети вырезают по контуру силуэты из бумаги. Изучают выразительность движения темного силуэта за белой ширмой.

Коллективный мультфильм в стиле «театра теней».

### **18. Живопись в анимации**

Дети учатся смешивать цвета и дорисовывать цветовым пятнам детали, превращающие их в персонажей. Совместными усилиями анимируют пятно краски на стеклянной поверхности мультипликационного стола.

### **19. Пробуем краски на ощупь**

Просмотр результатов коллективного творчества, снятого на прошлом занятии. Анализ.

Сравнение с отрывками из фильмов А. Петрова, нарисованных мокрыми красками на стекле.

Коллективная работа – изготовление из разводов красок и анимация «морских волн» на стекле мультипликационного стола.

### **20. Объемные фигуры в анимации**

Знакомство с кукольной и пластилиновой анимацией союзмультфильма.

*Просмотр:* отрывки из пластилиновых мультфильмов.

### **21. Работа с цветным пластилином**

Дети осваивают на практике способы работы с цветным пластилином:

- его можно «намазывать» тонким слоем на бумагу, заготовленный силуэт или на вылепленную из бесцветной массы объемную фигуру;

- можно использовать проволоку, веточки и другой подручный материал для вживления в пластилин и придания ему формы;

- можно смешивать цвета.

### **22. Работа над мультфильмом**

Поэтапная работа над изготовлением материала и съемкой мультфильма.

### **23. Премьерный показ для зрителей: родителей, учащихся школ, воспитанников детских садов**

Просмотр итогового мультипликационного фильма и лучших мультипликационных этюдов по итогам года. Открытое голосование и выбор лучших работ.

Награждение авторов-победителей.

## Учебно – тематический план

### 2 год обучения

№ п/п	Разделы программы и темы занятий	2 год обучения		
		Всего часов	Теория	Практика
<b>1</b>	<b>Введение</b>	<b>4</b>	<b>2</b>	<b>2</b>
1.1.	Вводное занятие	1	0,5	0,5
1.2.	История анимации	1,5	1	0,5
1.3	Основные принципы мультипликации	1,5	0,5	1
<b>2.</b>	<b>Виды и техники анимации</b>	<b>12</b>	<b>4</b>	<b>8</b>
2.1.	Рисованная мультипликация	3	1	2
2.2.	Кукольная мультипликация	3	1	2
2.3.	Пластилиновая мультипликация	3	1	2
2.4.	Компьютерная анимация	3	1	2
<b>3.</b>	<b>Создание мультфильма (КТД)</b>	<b>80</b>	<b>20</b>	<b>60</b>
3.1.	Режиссерский сценарий мультфильма	5	1,5	3,5
3.2.	Изобразительное решение мультфильма	1	0,5	0,5
3.3.	Декорации	19	4	15
3.4.	Разработка персонажей мультфильма	32	6	26
3.5.	Съемка	20	7	13
3.6.	Озвучивание фильма	3	1	2
<b>4.</b>	<b>Монтаж</b>	<b>11</b>	<b>4</b>	<b>7</b>
4.1.	Принципы монтажа	1	1	0
4.2.	Программы для монтажа	2	1	1
4.3.	Монтаж мультфильма (КТД)	6	1	5
4.4	Титры	1	0,5	0,5
4.5.	Запись фильма	1	0,5	0,5
<b>5.</b>	<b>Презентация мультфильмов</b>	<b>1</b>	<b>0</b>	<b>1</b>
	<b>Итого:</b>	<b>108</b>	<b>30</b>	<b>78</b>

### Содержание программы

#### 2 год обучения

#### Раздел 1. Введение

*Теория.* Знакомство с программой обучения. Решение организационных вопросов. Инструктаж по технике безопасности.

*Практические занятия.* Просмотр готовых анимационных фильмов. Игры на знакомство («Снежный ком», «Все-некоторые-я»).

#### История анимации

*Теория.* Предыстория анимации. История зарубежной и отечественной мультипликации. Известные аниматоры и режиссеры-мультипликаторы. Самые известные муьтстудии мира.

*Практические занятия.* Игра «Аукцион знаний».

## **Основные принципы мультипликации**

*Теория.* 12 принципов классической мультипликации.

*Практические занятия.* Зарисовка прыгающего мяча. Зарисовка прыгающего человечка (с подготовкой к прыжку).

## **Раздел 2. Виды и техники анимации**

### **Рисованная мультипликация**

*Теория.* Основные принципы рисованных фильмов. Виды рисованных мультфильмов (отечественные мультфильмы, диснеевские мультфильмы, аниме, рисование на стекле). Этапы создания рисованных мультфильмов (прорисовка, фазовка). Сюжет. Прорисовка героев. Фон.

*Практические занятия.* Просмотр отрывков рисованных мультфильмов разных видов. Работа над персонажем. Игра «Любимые мультфильмы».

### **Кукольная мультипликация**

*Теория.* Этапы создания кукольных мультфильмов. Изготовление мультипликационных кукол. Плоская марионетка. Кукловождение. Декорации (фоны и панорамы).

*Практические занятия.* Просмотр отрывков кукольных мультфильмов. Изготовление персонажей. Практика кукловождения. Игра «Любимые мультфильмы».

### **Пластилиновая мультипликация**

*Теория.* Этапы создания пластилиновых мультфильмов. Схема сцен. Лепка пластилиновых героев (на каркасе) и декораций. Кукловождение.

*Практические занятия.* Просмотр отрывков пластилиновых мультфильмов. Изготовление персонажей. Практика кукловождения. Игра «Любимые мультфильмы».

### **Компьютерная анимация**

*Теория.* Двухмерная анимация. Трехмерная анимация. Современные программы для создания компьютерных мультфильмов.

*Практические занятия.* Создание анимационной картинки (иконки) с помощью программ Microsoft Gif Animator, Adobe Photoshop. Игра «Любимые мультфильмы».

## **Раздел 3. Создание мультфильма (КТД)**

### **Режиссерский сценарий мультфильма**

*Теория.* Как и где можно найти идею. Особенности литературных и режиссерских сценариев. Этапы написания сценариев, деления на эпизоды, раскадровка.

*Практические занятия.* Разбор готового сценария. Выбор темы мультфильма. Конкурс на лучший сценарий. Написание и обсуждение сценария.

### **Изобразительное решение мультфильма**

*Теория.* Художественный замысел — решение способа создания объемных, рисованных



персонажей и плоской перекладки.

*Практические занятия.* Выбор и обсуждение вида создаваемого мультфильма, персонажей и декораций. Просмотр мультфильма, обсуждение его художественного замысла (*для углубленного курса*).

### **Декорации**

*Теория.* Виды декораций. Способы создания фонов и панорам. Как создать фон с помощью Adobe Photoshop.

*Практические занятия.* Отрисовка фонов к сценариям. Изготовление декораций.

### **Разработка персонажей мультфильма**

*Теория.* Этапы создания мультипликационных героев (описание персонажа, эскиз, мимика, основные действия, движения).

*Практические занятия.* Игра «Кастинг на главную роль». Изготовление или прорисовка персонажей согласно сценария.

### **Озвучивание фильма**

*Теория.* Особенности программ Realtek HD. Как исправить звук с помощью Nero WaveEditor (*для углубленного курса*).

*Практические занятия.* Игра «Конкурс актерского мастерства». Распределение ролей. Подборка музыки. Звукозапись. Редактирование звуковых дорожек (*для углубленного курса*).

## **Раздел 4. Монтаж**

### **Принципы монтажа**

*Теория.* Особенности литературных и режиссерских сценариев. Этапы написания сценариев, деления на эпизоды, раскадровка, спецэффекты.

### **Программы для монтажа**

*Теория.* Программы Windows Movie Maker, Nero Vision, Pinnacle Studio (возможности, особенности).

*Практические занятия.* Практика работы в программах Windows Movie Maker (создание видеоряда, добавление видеоэффектов, звука, переходов). Практика работы в программах Nero Vision (*для углубленного курса*).

### **Монтаж мультфильма (КТД)**

*Теория.* Импорт аудио и видеофайлов. Настройка длины кадра и перехода. Повтор и отражение действий. Растяжение кадра.

*Практические занятия.* Монтаж мультфильма согласно сценария.

### **Титры**

*Теория.* Особенности написания титров для мультипликационных фильмов (титры в начале и конце фильма).

*Практические занятия.* Написание титров к фильму. Наложение видеоэффектов.

### **Запись фильма**

*Теория.* Формат записи (avi, DVD). Программы для записи готового фильма ( Pinnacle Studio, Windows Movie Maker, Nero)

*Практические занятия.* Запись готового фильма на диск и компьютер.

### **Раздел 5. Монтаж**

#### **Презентация мультфильма**

*Практические занятия.* Просмотр мультфильмов изготовленных за год. Обсуждение.

Подведение итогов.

## **Методическое обеспечение программы**

### *Основные принципы и методы работы*

Программа строится на принципах, обоснованных педагогической целесообразностью применительно именно к этому виду деятельности, что обеспечивает построение занятий согласно логике творчества - от постановки творческой задачи к достижению творческого результата, а также дает возможность активного использования эффективной **методики проектирования** при создании мультфильмов.

**Принцип событийности**, который означает, что на каждом занятии происходит что-то важное, а для каждого ребенка совершается какое-то открытие. Обеспечивается взаимосвязь развития творческих и познавательных способностей. Предусматривается чередование темпов работы детей во время занятий.

**Принцип педагогического сотрудничества, сотворчества педагога и ребенка** наиболее важен при организации творческой деятельности детей. Создается творческая среда и благоприятный микроклимат, получается уникальный результат, когда педагоги и дети творят вместе.

**Целостность и непрерывность**. Принцип, который означает, что каждая ступень, в том числе и начальная, является важным звеном общей подготовки, осуществляется опора на полученные ранее знания, как по общешкольным предметам, так и через дополнительное образование. Важную роль играет интеграция учебной и практической деятельности.

**Научность в сочетании с доступностью**. Принцип чрезвычайно важен в работе с детьми. Все основные понятия даются строго в соответствии с научными знаниями с учетом возрастных особенностей детей.

**Принцип от простого к сложному**: каждая тема основывается на использовании знаний, полученных на предыдущих занятиях, постоянно происходит постепенное усложнение материала как в ходе каждого занятия, так и в процессе реализации программы в целом.

**Принцип природосообразности** предполагает учёт возрастных особенностей.

**Креативность образования** и продуктивность обучения.

Наиболее **эффективными методами работы** в коллективе являются:

- объяснительно-иллюстративный;
- метод стимулирования и мотивации учебно-познавательной и созидательной деятельности;
- поисковый метод как основа создания творческой среды;
- метод творческих заданий;
- метод реализации творческих проектов;
- поиск оптимальных методов преодоления технических трудностей.

## Современные педагогические технологии

При реализации программы «Мультстудия «Печенька +» одной из основных педагогических технологий *является игровая технология*. Игра используется не только как средство развития каждого ребенка, но и как основа игровой технологии при организации всего образовательного процесса.

Влияние игры на развитие личности ребенка заключается в том, что через игру он знакомится с поведением и взаимоотношениями сверстников, а также взрослых людей, которые становятся образцом для его собственного поведения, в игре ребенок приобретает основные навыки общения, качества, необходимые для установления контакта со сверстниками. Захватывая ребенка и заставляя его подчиняться правилам, соответствующим взятой на себя роли, игра способствует развитию чувств и волевой регуляции поведения.

Для младшего школьного возраста характерны яркость и непосредственность восприятия, легкость вхождения в образы. Дети легко вовлекаются в любую деятельность, особенно в игровую, самостоятельно организуются в групповую игру, продолжают игры с предметами, игрушками, появляются неимитационные игры.

*Игровая технология* строится как целостное образование, охватывающее определенную часть образовательного процесса и объединенное общим содержанием, сюжетом, персонажами. В нее включаются последовательно игры и упражнения, формирующие умение выделять основные, характерные признаки предметов, сравнивать, сопоставлять их; группы игр на обобщение предметов по определенным признакам; группы игр, в процессе которых у младших школьников развивается умение отличать реальные явления от нереальных; группы игр, воспитывающих умение владеть собой, быстроту реакции на слово, фонематический слух, смекалку и др. При этом игровой сюжет помогает активизировать образовательный процесс и является необходимым условием эмоционально-чувственного развития детей, что необходимо при создании мультфильмов.

В ходе освоения образовательной программы сделан упор на приоритет развития в обучении и воспитании. Применяется *технология развивающего обучения*, которая предполагает взаимодействие педагога и детей на основе коллективно-распределительной деятельности, поиске различных способов решения образовательных задач посредством организации учебного диалога в исследовательской и поисковой деятельности обучающихся. На занятиях осуществляется стимулирование рефлексивных способностей ребенка, обучение навыкам самоконтроля и самооценки.

*Проектная технология* при реализации программы «Мультстудия «Детство в картинках» позволяет осуществлять активное формирование детского мышления и восприятия,

основ продуктивной деятельности. Дети приобретают опыт целеполагания, поиска необходимых ресурсов, планирования собственной деятельности и ее осуществления, достижения результата, анализа соответствия цели и результата. Применение данной технологии способствует (в большей или меньшей мере) развитию у детей таких способностей как:

- исследовательские (генерировать идеи, выбирать лучшее решение);
- социального взаимодействия (сотрудничать в процессе учебной деятельности, оказывать помощь товарищам и принимать их помощь, следить за ходом совместной работы и направлять ее в нужное русло);
- оценочные (оценивать ход, результат своей деятельности и деятельности других);
- информационные (самостоятельно осуществлять поиск нужной информации; выявлять, какой информации или каких умений недостает);
- презентационные (выступать перед аудиторией; отвечать на запланированные и незапланированные вопросы; использовать различные средства наглядности; демонстрировать артистические возможности);
- рефлексивные (отвечать на вопросы: «Чему я научился?», «Чему мне необходимо научиться?»);
- менеджерские (проектировать процесс; планировать деятельность, время, ресурсы; принимать решение; распределять обязанности при выполнении коллективного дела).

Особое внимание уделяется применению *лично-ориентированной технологии*, когда главной ценностью образовательного процесса определяется сам ребенок, культура, творчество. В этом случае образование - это деятельность, которая охраняет и поддерживает детство ребенка, сохраняет, передает и развивает культуру, создает творческую среду развития ребенка, подготавливает его к жизни в современном обществе, стимулирует индивидуальное и коллективное творчество. Особенно актуальным в данном случае является соблюдение принципа природосообразности. В ходе занятий по программе «Мультстудия «Детство в картинках» ребенок постепенно приобретает опыт и проходит своеобразную подготовку к вхождению во взрослую жизнь. У него развиваются те качества, которые необходимы ему для жизни в изменяющемся социуме. Особенно важным становится поддержка и развитие его здоровья и индивидуальных особенностей, оказание помощи в становлении его субъектности, социальности, культурной идентификации, творческой самореализации.

На занятиях по программе активно применяется *технология коллективного взаимодействия*, суть которой заключается в следующем:

- учебная группа делится на подгруппы с целью решения определенных конкретных задач;

- каждая подгруппа получает определенное задание и выполняет его под руководством лидера группы;
- работа в подгруппе организуется таким образом, чтобы можно было оценить вклад каждого участника подгруппы в общее дело;
- составы подгрупп не являются постоянными;
- специально создаются ситуации, когда дети самостоятельно принимают решение о помощи своим товарищам.

В работе по созданию мультфильмов используются также *информационные технологии* с применением компьютеров (с лицензионным обеспечением) для хранения, преобразования, обработки, передачи и получения информации. Предоставлены возможности самостоятельной работы детей в компьютерных программах «Киностудия Windows Live», «Adobe Photoshop», «Movie Maker» и «Pinnacle Studio HD Ultimate Collection 15».

**Методы и приемы организации учебно-воспитательного процесса:** используются следующие методы и приемы работы с учетом возрастных особенностей детей:

№ п/п	Методы	Приемы
1.	объяснительно - иллюстративный	обсуждение, пояснение, объяснение, рассказ, демонстрация пособий, показ мультфильмов и т. д.
2.	репродуктивный	работа по образцу педагога, по готовой схеме.
3.	проблемный	Обсуждение, вопросы поискового характера, формулировка проблем и способов их решения.

#### **Организация занятий по программе «Печенька +»**

Программа предусматривает участие в следующих видах и формах образовательной деятельности:

- мастер-классы;
- самостоятельное изучение тематических ресурсов Интернета;
- практическое создание анимационных сюжетов, анализ удач и ошибок (рефлексия);
- создание и реализация мультимедийной продукции, имеющей социальную направленность;
- экскурсия;
- КТД;
- игра;
- конкурс.

В учебно-воспитательный процесс могут включаться экскурсии на съемочную площадку ООО «Телекомпании Прайм-Медиа» (вещающая на канале «Домашний»), поход в кино, в музей или на выставку прикладного и изобразительного искусства.

### **Мониторинг образовательного процесса**

По программе «Мультстудия «Печенька» педагог проводит следующие исследования:

- 1) Мониторинг усвоения учебного материала – проводится в конце учебного года в форме зачета.
- 2) Мониторинг творческой активности и достижений обучающихся (анализ участия в КТД, конкурсах).
- 3) Мониторинг психического развития обучающихся:
  - развитие личностных качеств обучающихся (заполнение «Карты наблюдения», где отмечает уровень развития внимательности, творческих способностей, аккуратности, трудолюбия на начало и конец учебного года);
  - уровень развития поведенческих, морально-психологических качеств и качеств жизненной компетентности обучающихся (методика А.А. Андреева «Изучение удовлетворенности родителей жизнедеятельностью т/о» в конце учебного года).
- 4) Мониторинг интересов обучающихся к деятельности – проводится в конце учебного года по модифицированной методике Лускановой «Мотивация учения» и анкете «Рейтинг предметов».
- 5) Исследование социально-психологической комфортности на занятиях т/о.

### **Дидактическое обеспечение**

1. *Методические пособия для педагогов:* теоретический материал содержания занятий, планы занятий, рекомендуемая литература и интернет-ресурсы.
2. *Учебные пособия для обучающихся:* советы для самостоятельного творчества, рекомендуемая литература и интернет-ресурсы.
3. *Дидактический материал:*
  - наглядные пособия;
  - подборка анимационных;
  - подборка дидактических игр;
  - коллекция фоноф и персонажей;
  - вопросы для проверки теоретических знаний по пройденным темам;
  - видеоархив творческого объединения.

**Информационно-методическое обеспечение дополнительной общеобразовательной программы** Информационно-методическое обеспечение образовательного процесса включает библиотечный фонд, собственные учебно-методические разработки, электронную библиотеку, видеоматериалы.

**Кадровое обеспечение:** педагог дополнительного образования

**Материально - техническое обеспечение**

Светлый кабинет, соответствующий гигиеническим нормам.

Парты и стулья – по количеству обучающихся.

Классная доска – 1 шт.

Стенд экспозиционный – 1 шт.

Переносной экран –1 шт.

Ноутбук или компьютер – не менее 1 шт.

Сканер – 1 шт.

Принтер –1 шт.

Микрофон — 1 шт.

Световой короб – не менее 2 шт.

Настольная лампа — 1 шт.

Цифровая фотокамера – 2 шт.

Съемочный стол – 1 шт.

Ватман, картон и бумага.

Ножницы.

Кисточки для клея.

Кисточки для рисования.

Палитра.

Клей.

Картон и цветная бумага.

Краски, гуашь, уголь, гелиевые ручки.

Пластилин, глина.

*Для реализации программы необходимо следующее оснащение:*

- компьютер (ноутбук);
- видео-проектор для просмотра анимации на экране или классной доске;
- доступ в интернет;
- фотоаппарат;
- два штатива для фотоаппарата:
- один обычный, бытовой треножник,



- один профессиональный (по принципу фото-увеличителя) треножник, который крепится на любой поверхности и может зафиксировать над нею фотоаппарат в вертикальном положении;
- мультипликационный станок (это специальное приспособление, позволяющее горизонтально закрепить на обычном столе несколько прозрачных слоев (стекол) друг над другом);
- набор осветительных приборов;
- наушники с микрофоном;
- звуковые колонки;
- набор канцелярских расходных материалов (пластилин, цветная бумага и т.п.)

### **Программные средства:**

- операционная система MS Windows XP;
- антивирусная программа Антивирус Касперского;
- программа-архиватор WinRaR;
- MS Office 2003/2007;
- звуковой и видео редактор: Windows Movie Maker, «Pinnacle Studio HD Ultimate Collection 15»;
- графический редактор: «Adobe Photoshop», «Paint»;
- мультимедиа проигрыватель Windows Media;
- браузер MS Explorer;
- простой редактор Web-страниц (Блокнот).

## Список используемой литературы

- Алехин А.Д. Когда начинается художник. – М., 1993
- Алпатов М. Немеркнувшее наследие. – М., 1990
- Агапова И.А., Лучшие модели оригами для детей. – М., 2007
- АРТ-класс. – М., 2002
- Анофриков П.И. Принцип работы детской студии мультипликации Учебное пособие. Детская киностудия «Поиск» / П.И. Ануфриков. – Новосибирск, 2008
- Бадаев В.С. Русская кистевая роспись: учеб. пособие для студентов вузов, обучающихся по специальности «Изобразительное искусство». – М., 2007
- Баратулин В.А. и др. Основы художественного ремесла. В 2-х частях. – М., 1986
- Воронов В. С. О крестьянском искусстве: Избранные труды. – М., 1972
- Василенко М. Народное искусство: избранные труды о народном творчестве X – XX век. - М., 1974
- Горичева В.С. Сказку сделаем из глины, теста, снега, пластилина. – Ярославль, 2004
- Довгялло, Н. Техника и материалы в анимационном фильме. // Искусство в школе. №3. – 2007
- Джонсон К. наброски и рисунок. – Мн., 2003
- Додсон Б. Ключи к искусству рисунка. – Мн., 2004
- Дайн Г.Л. Русская игрушка. – М., 1987
- Дайн Г.Л. Игрушечных дел мастера. – М., 1993
- “Искусство в школе” № 2 2000. Редакция журнала “Искусство в школе”.
- Иткин В.В. Карманная книга мультжюриста. Учебное пособие для начинающих мультипликаторов. Детская киностудия «Поиск» / В. Иткин. – Новосибирск, 2006
- Иванов-Вано. Рисованный фильм// <http://risfilm.narod>
- Красный Ю.Е. Мультфильм руками детей / Ю.Е. Красный, Л.И. Курдюкова. – М, 2007
- Пауэлл У. Разберемся в цветовой гамме. – М., 2004
- Уилкоккс М. Синий и желтый не дают зеленый: Как получить цвет, который действительно нужен. – М., 2004
- Рекомендуемая литература для обучающихся и родителей*
- Журнал “Юный художник”.
- Красный Ю.Е. Мультфильм руками детей / Ю.Е. Красный, Л.И. Курдюкова. – М, 2007
- Курчевский В. Быль и сказка о карандашах и красках. – М., 2008
- Мария Семенова. Мы – славяне. - Санкт – Петербург, Издательство “Азбука”, 1998
- Алехин А.Д. Когда начинается художник. – М., 1993

*Интернет - ресурсы*

Интернет-сайт [http://1htv.com/NeroVision/Nero\\_Vision\\_1.html](http://1htv.com/NeroVision/Nero_Vision_1.html)

Интернет-сайт 2D аниматор: книга «Искусство мультипликации»

[http://www.lostmarble.ru/help/art\\_cartoon/](http://www.lostmarble.ru/help/art_cartoon/)

<http://www.college.ru/> – Открытый колледж

<http://www.klyaksa.net.ru> – сайт учителей информатики

<http://www.rusedu.info> – архив учебных программ

## Дополнительный блок авторской программы « Мультстудии «Печенька +»

**Цель:** формирование эстетической культуры обучающихся посредством закрепления практических навыков по созданию мультфильмов.

**Задачи:**

- закрепить полученные за год знания, умения и навыки по созданию мультфильма;
- развивать творческие способности обучающихся;
- воспитывать уверенность в своих возможностях, самостоятельность;
- организовать активный досуг обучающихся в летний период.

**Срок реализации:** 18 часов (после реализации основного блока программы). Недельная нагрузка – 3 часа в неделю. Длительность одного занятия – 40 минут.

**Возраст обучающихся:** 8 – 18 лет. Для обучающихся, разных по возрасту, предусматривается дифференцированный подход при назначении учебных заданий в процессе обучения.

### Учебно-тематический план дополнительного блока.

№ п/п	Тема программы	Кол-во часов		
		теория	практика	всего
1.	Идея - сценарий	1	2	3
2.	Изготовление персонажей.	1	4	5
3.	Подготовка фонов и декораций.	0	2	2
4.	Монтаж и озвучивание мультфильма.	1	6	7
5.	Презентация итоговой работы.	0	1	1
<b>ВСЕГО по программе дополнительного блока:</b>		<b>3</b>	<b>15</b>	<b>18</b>

### Содержание дополнительного блока программы

#### **Тема 1. Идея - сценарий (3 часа)**

*Теория (1 ч.)* Сценическое решение в работе над мультфильмом.

*Практика (2 ч.):* Создание сценария для короткометражного мультфильма.

#### **Тема 2. Изготовление персонажей. (5 часов)**

*Теория (1 ч.)* Способы создания персонажей анимационного фильма.

*Практика (4 ч.):* Изготовление персонажей в выбранном стиле.

#### **Тема 3. Подготовка фонов и декораций. (2 часа)**

*Практика (1 ч.):* Разработка и создание фонов. Изготовление декораций к фильму.

**Тема 4. Монтаж и озвучивание фильма. (8 часов)**

*Теория (1 ч.)* Видео и звуковые эффекты в сценическом решении.

*Практика (7 ч.):* Монтаж и озвучивание мультфильма.

**Тема 5. Презентация итоговой работы. (1 час)**

*Практика (1 ч.):* Показ мультипликационных работ. Подведение итогов.

**Методическое обеспечение дополнительного блока программы** – в рамках методического обеспечения основного блока.

## Календарно – тематический план

**Название образовательной программы** Мульт-студия «Печенька+»

**Вит программы** авторская

**Количество часов на программу** 72 часа

№ занятия в год	Тема, краткое содержание.	Количество часов
1	Водное занятие. Техника безопасности.	1
2	История анимации.	1
3	Основные принципы мультипликации.	1
4	Рисованная мультипликация.	1
5	Рисованная мультипликация.	1
6	Рисованная мультипликация.	1
7	Кукольная мультипликация.	1
8	Кукольная мультипликация.	1
9	Кукольная мультипликация.	1
10	Пластилиновая мультипликация.	1
11	Пластилиновая мультипликация.	1
12	Пластилиновая мультипликация.	1
13	Компьютерная анимация.	1
14	Компьютерная анимация.	1
15	Компьютерная анимация.	1
16	Режиссерский сценарий мультфильма.	1
17	Режиссерский сценарий мультфильма.	1
18	Режиссерский сценарий мультфильма.	1
19	Режиссерский сценарий мультфильма.	1
20	Режиссерский сценарий мультфильма.	1
21	Изобразительное решение.	1
22	Декорации.	1
23	Декорации.	1
24	Декорации.	1
25	Декорации.	1
26	Декорации.	1
27	Декорации.	1
28	Декорации.	1
29	Декорации.	1
30	Декорации.	1
31	Декорации.	1
32	Декорации.	1

33	Разработка персонажей мультфильма.	1
34	Разработка персонажей мультфильма.	1
35	Разработка персонажей мультфильма.	1
36	Разработка персонажей мультфильма.	1
37	Разработка персонажей мультфильма.	1
38	Разработка персонажей мультфильма.	1
39	Разработка персонажей мультфильма.	1
40	Разработка персонажей мультфильма.	1
41	Съемка.	1
42	Съемка.	1
43	Съемка.	1
44	Съемка.	1
45	Съемка.	1
46	Съемка.	1
47	Съемка.	1
48	Съемка.	1
49	Съемка.	1
50	Съемка.	1
51	Съемка.	1
52	Съемка.	1
53	Съемка.	1
54	Съемка.	1
55	Съемка.	1
56	Съемка.	1
57	Съемка.	1
58	Съемка.	1
59	Съемка.	1
60	Съемка.	1
61	Озвучивание фильма.	1
62	Озвучивание фильма.	1
63	Озвучивание фильма.	1
64	Принципы монтажа.	1
65	Программа для монтажа.	1
66	Монтаж фильма.	1
67	Монтаж фильма.	1
68	Монтаж фильма.	1
69	Монтаж фильма.	1
70	Титры.	1
71	Запись фильма.	1
72	Презентация фильма.	1
	<b>Итого</b>	72 часа