

УПРАВЛЕНИЕ ОБРАЗОВАНИЯ АДМИНИСТРАЦИИ  
ПЕТРОПАВЛОВСК-КАМЧАТСКОГО ГОРОДСКОГО ОКРУГА  
МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ  
ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ  
«ЦЕНТР ВНЕШКОЛЬНОЙ РАБОТЫ»

Принято на заседании  
Педагогического Совета  
Протокол № 2  
от 15 октября 2024 г.

УТВЕРЖДАЮ  
Директор МБУДО  
«Центр внешкольной работы»  
\_\_\_\_\_ А.А. Галич  
Приказ № 145 от 15 октября 2024 г.

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ  
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА  
ТЕХНИЧЕСКОЙ НАПРАВЛЕННОСТИ  
«ОСНОВЫ АНИМАЦИИ И КИНО»

Уровень программы – базовый  
Срок реализации – 3 года  
Возраст учащихся – 7 - 18 лет

Автор-составитель:  
Трошин Алексей Константинович,  
педагог дополнительного образования

2013 г.  
(год создания)  
г. Петропавловск-Камчатский  
2024 г.

## Содержание

Раздел 1. Комплекс основных характеристик программы	
1.1. Пояснительная записка .....	3
1.2. Цели и задачи программы .....	6
1.3. Планируемые результаты .....	7
1.4. Учебный план .....	8
1.5. Первый год обучения .....	9
Учебно-тематический план .....	9
Содержание программы .....	10
Второй год обучения .....	14
Учебно-тематический план .....	14
Содержание программы .....	15
Третий год обучения .....	19
Учебно-тематический план .....	19
Содержание программы .....	20
Раздел 2. Комплекс организационно-педагогических условий	
2.1. Формы контроля и аттестации .....	24
2.2. Условия реализации программы	
Материально-техническое обеспечение .....	25
Кадровое обеспечение .....	25
Информационное обеспечение .....	25
2.3. Методическое обеспечение программы .....	26
2.4. Календарный учебный график .....	29
2.5. Список литературы	
Список нормативно-правовых документов .....	47
Список литературы для педагога .....	48
Список литературы для учащихся и родителей .....	48
Приложения	
Приложение 1. Оценочные материалы .....	50
Приложение 2. Методические материалы .....	56
Приложение 3. Календарно-тематический план .....	60
Приложение 4. План воспитательной работы .....	

## Раздел 1. Комплекс основных характеристик программы

### 1.1. Пояснительная записка

Дополнительная общеразвивающая программа «**Основы анимации и кино**» реализуется в рамках образовательной программы Муниципального бюджетного учреждения дополнительного образования «Центр внешкольной работы».

По содержательной **направленности** программа является **технической**.

Программа соответствует **базовому уровню освоения**.

Содержание программы направлено на:

- обеспечение духовно-нравственного, гражданско-патриотического воспитания учащихся;
- формирование и развитие творческих способностей учащихся;
- удовлетворение индивидуальных потребностей учащихся в интеллектуальном, нравственном, художественно-эстетическом развитии;
- формирование культуры здорового и безопасного образа жизни, укрепление здоровья, а также на организацию свободного времени учащихся;
- адаптацию учащихся к жизни в обществе;
- выявление, развитие и поддержку учащихся, проявивших выдающиеся способности.

**Актуальность** данной программы обусловлена ее практической значимостью. Дети могут применить полученные знания, опыт при работе над учебными и семейными проектами, а также при подготовке к поступлению в учебные заведения высшего звена.

Она позволяет реализовывать творческие потребности учащихся и развивать эстетический вкус ребёнка. Через ознакомление и изучение современных аудиовизуальных систем свободно ориентироваться в современных цифровых технологиях. Благодаря историческому и художественному медиаконтенту, используемому в рамках программы, она становится основой для развития мировоззрения подрастающего человека.

**Особенность программы** заключена в том, что она рассматривает в постановке образовательных задач и в содержании занятий не только техническую сторону современных аудиовизуальных технологий, но и художественную составляющую экранных видов искусств

**Новизна** программы состоит в том, что она расширено и углублённо знакомит не только с правилами фото и видеосъёмки, созданию мультимедиа, но и развивает эстетическое и аудиовизуальное мышление. Она способствует формированию медиакультуры.

**Педагогическая целесообразность программы** состоит в создании благоприятных условий для максимального раскрытия индивидуального и творческого потенциала учащихся. Занятия по изучению экранных видов искусства направлены на развитие и формирование навыков и способностей адекватного восприятия аудиовизуальных произведений, умения сопереживать и оценивать эти произведения, аргументировать свою оценку.

**Возраст детей, участвующих в освоении данной образовательной программы от 7 до 18 лет.**

**Условия набора детей в коллектив:** принимаются все желающие.

#### **Условия формирования групп**

Группы формируются разновозрастные, с возможностью дополнительного набора учащихся на последующие годы обучения на основании результатов тестирования.

#### **Форма обучения по программе - очная.**

Программа может осваиваться с применением дистанционных технологий:

- при необходимости организации индивидуальных занятий детей с ограниченными возможностями здоровья, детей, обучающихся на дому по состоянию здоровья, или учащихся, длительно отсутствующих на занятиях по различным уважительным причинам;
- при организации обучения учащихся во время карантина и иных ситуациях, при которых невозможна реализация программы в очной форме.

#### **Срок реализации программы - 3 года.**

Общее количество учебных часов, запланированных на весь период обучения и необходимых для освоения программы - 456 часа.

1-й год обучения – 152 часа в год.

2-й год обучения – 152 часа в год.

3-й год обучения – 152 часа в год.

#### **Режим занятий**

Занятия проводятся 2 раз в неделю по 2 академических часа. Продолжительность 1 академического часа – 40 минут.

Образовательный процесс осуществляется в период с сентября по май включительно (в т.ч. в каникулярное время).

**Формы организации деятельности детей на занятии** – групповые и индивидуальные.

Организация образовательного процесса по программе предполагает индивидуальную работу с детьми с ограниченными возможностями здоровья, с одарёнными детьми, опережающими сроки освоения программы, и с детьми, имеющими трудности в освоении учебного материала.

Индивидуальная работа с учащимися данных категорий может быть организована как в рамках групповых занятий, так и по индивидуальному

учебно-тематическому плану. Индивидуальный учебно-тематический план занятий составляется согласно основным разделам Учебного плана Программы. Индивидуальные занятия с учащимися, имеющими отклонения здоровья, проводятся в соответствии с годом обучения по программе и учетом возрастных и физиологических особенностей ребенка. Индивидуальные занятия с одаренными детьми направлены на продвинутый уровень обучения и позволяют формировать творческую активность и самостоятельность.

При реализации программы организуется воспитательная работа:

- привлечение учащихся объединения к участию в игровых, конкурсных, праздничных мероприятиях различного уровня;
- посещение выставок детского творчества;
- участие в тематических экскурсиях;
- организация участия лучших работ в муниципальных, региональных, федеральных и международных конкурсах;
- фото-видеосъемка воспитательных мероприятий, проводимых учреждением.

Работа с родителями учащихся необходима для лучшей реализации данной программы. Она строится как на очном общении (беседы, родительские собрания.), так и в социальных сетях. Проводится индивидуально и коллективно.

## 1.2. Цели и задачи программы

**Цель программы** – раскрытие творческого потенциала учащихся через знакомство с основными процессами создания экранных видов искусства, освоение приёмов и технологий изготовления аудиовизуального контента и воспитание общей культуры.

### **Задачи программы:**

#### **обучающие:**

- знакомство с историей экранных видов искусств с их основными видами и жанрами;
- обучение основам анимации, видеосъёмки, фотографии;
- знакомство с принципами построения студийного освещения и правилам съёмки при естественном освещении;
- знакомство с принципами аудиовизуального монтажа;
- формирование представления об аудиовизуальном контенте как о произведении искусства;

#### **развивающие:**

- формирование навыков восприятия и анализа аудиовизуального контента;
- развитие творческих способностей через создание экранных видов искусств;
- формирование умения выражать свои мысли, коммуникабельность;
- эмоциональной отзывчивости;

#### **воспитательные:**

- формирование у учащихся новых форм взаимодействия с миром;
- формирование медиа культуры;
- формирование системы социально-нравственных ценностей общества;
- воспитание совместного переживания эмоционального подъёма;
- воспитание художественного вкуса и интереса к экранным видам искусства;
- воспитание социальной активности;
- воспитание трудолюбия, культуры общения.

### 1.3. Планируемые результаты

В результате освоения программы учащиеся:

- раскроют творческий потенциал через знакомство с основными процессами создания экранных видов искусства, освоение приёмов и технологий изготовления аудиовизуального контента и воспитание общей культуры;
- узнают историю зарождения и развития экранных видов искусств, смогут использовать терминологию фотографии и кинопроизводства и понимать технологию создания аудиовизуального контента;
- освоят основы фото и видеосъёмки, смогут выстраивать базовые световые схемы в студии, производить обработку изображения и звука, а также получат навыки по нелинейному видеомонтажу на современных цифровых устройствах.
- расширят общий кругозор, проявят познавательный интерес.

У учащихся укрепятся профессиональные намерения, разовьётся воображение, появится художественный вкус и умение выражать свои мысли.

## 1.4. Учебный план

№ п/п	Разделы программы	Количество часов		
		1 год	2 год	3 год
1	Введение в программу	8	-	-
2	Вводное занятие	2	2	2
3	История экранных видов искусств	8	6	4
4	Основы фото и видео съемки.	38	42	44
5	Основы анимации	38	42	44
6	Программное обеспечение для создания аудиовизуального контента	38	42	44
7	Формирование медиакультуры учащихся.	10	8	6
8	Воспитательные мероприятия	8	8	6
9	Итоговое занятие	2	2	2
	<b>Всего часов:</b>	<b>152</b>	<b>152</b>	<b>152</b>



## 1.5. Первый год обучения

**Цель** - знакомство с основами процесса создания экранных видов искусств, развитие интереса к созданию аудиовизуального контента, формирование медиакультуры.

### **Задачи:**

#### **обучающие:**

- познакомить с историей экранных видов искусства;
- научить основным этапам работы над аудиовизуальным проектом;
- познакомить с основами анимации, видеосъемки и фотографии;
- познакомить с особенностями профессиональной работы сценариста, режиссера, оператора, актера;
- познакомить с принципами построения студийного освещения и правилами съёмки при естественном освещении;
- познакомить с основами аудиовизуального монтажа;
- формировать представление об аудиовизуальном контенте как о произведении искусства;

#### **развивающие:**

- развивать художественный вкус к экранным видам искусств;
- формировать навыки восприятия и анализа аудиовизуального контента;
- развивать эмоциональную отзывчивость, умение выражать свои мысли, коммуникабельность;

#### **воспитательные:**

- воспитывать дружелюбный подход при работе в группе;
- воспитывать медиакультуру;
- способствовать адаптации учащихся к новым условиям в группе;
- воспитывать социальную активность.

### Учебно-тематический план

№ п/п	Наименование разделов и тем	Всего часов	Теория	Практика	Формы контроля
1	<b>Введение в программу</b>	<b>8</b>	<b>8</b>	-	собеседование
2	<b>Вводное занятие</b>	<b>2</b>	<b>2</b>	-	тесты
3	<b>История экранных видов искусств</b>	<b>8</b>	<b>2</b>	<b>6</b>	
	От фотоаппарата до видеокамеры	4	1	3	игры, викторины
	Знакомства с видами кино и анимации	4	1	3	игры, викторины
4	<b>Основы фото и видео съемки</b>	<b>38</b>	<b>8</b>	<b>30</b>	
	Как правильно держать камеру	10	2	8	тесты, игры
	Выразительные средства фотографии, кино и телевидения	14	4	10	тесты, викторины
	Освещение при фото	14	2	12	тесты, игры

	видеосъёмке				
5	<b>Основы анимации</b>	<b>38</b>	<b>8</b>	<b>30</b>	
	Классическая анимация	19	4	15	практические задания
	Компьютерная анимация	19	4	15	практические задания
6	<b>Программное обеспечение для аудиовизуальных работ</b>	<b>38</b>	<b>8</b>	<b>30</b>	
	Обработка изображения	16	3	13	тесты, практические задания
	Основы видеомонтажа и компоузинга	12	3	9	тесты, практические задания
	Софт для обработки звука	10	2	8	тесты, практические задания
7	<b>Формирование медиакультуры</b>	<b>10</b>	<b>2</b>	<b>8</b>	
	От сценария до раскадровки	5	1	4	игры, викторины
	Современные аудиовизуальные коммуникации	5	1	4	игры, викторины
8	<b>Воспитательные мероприятия</b>	<b>8</b>	<b>4</b>	<b>4</b>	игры, беседы
9	<b>Итоговое занятие</b>	<b>2</b>	<b>1</b>	<b>1</b>	конкурс творческих работ
	<b>Всего часов:</b>	<b>152</b>	<b>43</b>	<b>109</b>	

## Содержание программы

### Раздел «Введение в программу»

#### *Теория*

Игры, направленные на знакомство с видом деятельности. Мастер-классы.

### Вводное занятие

#### *Теория*

Знакомство с программой первого года обучения Инструктаж по технике безопасности, правилам пожарной безопасности и правилам поведения в экстремальных ситуациях. Знакомство с правилами поведения в учреждении и правилами поведения на занятии.

Знакомство с понятием «аудиовизуальный контент» и «экранные виды искусства».

Вводная диагностика.

### Раздел 1. «История экранных видов искусств»

## ***Тема 1.1. От фотоаппарата до видеокамеры***

### *Теория*

Знакомство с аудиовизуальное оборудование. Изобретение фотоаппарата, кинокамеры, видеокамеры. Знакомство с цифровыми технологиями.

### *Практика*

Устройства фотоаппарата, кино и видеокамер: кнопки, клавиши переключатели. Изготовление простых приспособлений (кинорамка, камера-обскура).

## ***Тема 1.2. Знакомство с видами кино и анимации***

### *Теория*

Знакомство с историей зарождения экранных видов искусств.

### *Практика*

Изготовление двухфазного «мультфильма» из бумаги. Посвящение в мультипликаторы.

## **Раздел 2. «Основы фото и видео съёмки»**

### ***Тема 2.1. Как правильно держать камеру при съёмке***

#### *Теория*

Съёмка с рук и со штатива. Правила комфортной съёмки.

#### *Практика*

Положение тела при съёмке с рук: стоя, с колена, сидя, лёжа, с упора. Съёмка со штатива.

### ***Тема 2.2. Выразительные средства фотографии, кино и телевидения***

#### *Теория*

Знакомство с понятиями «кадр», «кинокадр», «крупность киноплана». Выразительные средства экранных видов искусств: композиция кадра, темп и ритм съёмки, ракурс, перспектива.

#### *Практика*

Фотосъёмка портретов, пейзажей, натюрмортов. Фото и видеосъёмка репортажных кадров на мероприятиях учреждения.

### ***Тема 2.3. Освещение при фото видеосъёмки***

#### *Теория*

Знакомство с понятиями «свет» и «цвет». Естественное и искусственное освещение.

#### *Практика*

Работа с искусственными источниками света. Создание творческого проекта.

## **Раздел 3. «Основы анимации»**

### ***Тема 3.1. Классическая анимация***

#### *Теория*

Знакомство с понятиями «анимация» и «мультипликация». Техники съёмки классической анимации. Знакомство с техникой съёмки плоской марионетки, перекладки. Знакомство с техникой съёмки объёмной (кукольной) мультипликации. Рисунок как основа анимации. Правила написания титров. Создание спецэффектов.

#### *Практика*

Выбор техники классической анимации для изготовления итоговой работы.

### **Тема 3.2. Компьютерная анимация**

#### *Теория*

Программное обеспечение для создания 2D- и 3D-анимации. Правила создания анимации в флэш-подобных программах.

#### *Практика*

Создание примитивной 2D-анимации в специализированном программном обеспечении.

## **Раздел 4. «Программное обеспечение для аудиовизуальных работ»**

### **Тема 4.1. Обработка изображения**

#### *Теория*

Требования к персональному компьютеру при работе с графикой. Программное обеспечение с открытым кодом. Программное обеспечение для работы с изображением.

#### *Практика*

Приобретение навыков работы в графических редакторах. Обработка цифрового изображения.

### **Тема 4.2. Основы видеомонтажа и компоунга**

#### *Теория*

Теория видеомонтажа. Знакомство с программным обеспечением нелинейного видеомонтажа. Знакомство с понятием «компоунг» как цифровой компоновкой аудиовизуального контента и созданием спецэффектов. Цифровые приложения для компоунга.

#### *Практика*

Работа с программами видеомонтажа и визуальных эффектов.

### **Тема 4.3. Софт для обработки звука**

#### *Теория*

Звуковое оформление видео работ (голос, шум, музыка). Работа с микрофоном. Программное обеспечение для работы со звуком.

#### *Практика*

Работа с программами звукозаписи и аудио редакторами.

## **Раздел 5. «Формирование медиакультуры»**

### **Тема 5.1. От сценария до раскадровки**

### *Теория*

Знакомство с понятиями «сценарий», «режиссерский план», «раскадровка».

### *Практика*

Игры «Салат из сказок», «Зарисуй фразу» и т. п. Работа над созданием творческого проекта.

## **Тема 5.2. Современные аудиовизуальные коммуникации**

### *Теория*

Особенности медиатекста. Современные аудиовизуальные коммуникации. Культура поведения в общественных местах.

### *Практика*

Просмотры видеоматериалов, обсуждение и их анализ.

## **Воспитательные мероприятия**

Участие в игровых, конкурсных, праздничных программах различного уровня. Посещение выставок детского творчества, участие в различных тематических экскурсиях. Организация участия лучших работ в конкурсах различного уровня.

## **Итоговое занятие**

Подготовка итоговых творческих проектов и их демонстрация. Диагностика знаний и умений. Подведение итогов учебного года.

**К концу первого года обучения** учащиеся должны:

### **знать**

- основные особенности языка кино, основные правила съёмки, виды монтажа и его базовые приемы;
- виды анимации;
- правила хранения видеoinформации (кинолента, кассета, CD и т.п.);

### **уметь**

- пользоваться фото-видеоаппаратами;
- использовать основные приемы съёмки;
- выполнять небольшие аудиовизуальные проекты на ПК и других цифровых устройствах;
- подготовить аудио или видеопроjekt, различные оптические «игрушки»;
- подготовить фотопроект к печати;
- работать в группе.

## Второй год обучения

**Цель** - развитие творческого потенциала учащихся, освоение приёмов и технологий создания аудиовизуального контента,

### **Задачи:**

#### **обучающие:**

- научить разбираться в видах и жанрах экранных искусств;
- обучить одну из видов фотографии, анимации или видеосъемки;
- познакомить с терминологией аудиовизуальных технологий;
- научить схемам освещения и правилам видеосъёмки;
- формировать представление об аудиовизуальном контенте как о произведении искусства;

#### **развивающие:**

- развивать творческие способности выразительными средствами экранных видов искусств;
- развивать память
- развивать художественный вкус к экранным видам искусств, эмоциональную отзывчивость, умение выражать свои мысли, коммуникабельность;
- развивать навыки восприятия и анализа аудиовизуального контента;

#### **воспитательные:**

- воспитывать социальную активность;
- воспитывать медиакультуру;
- формировать новые формы взаимодействия с миром;
- воспитывать художественный вкус;
- воспитание трудолюбия, культуры общения.

## Учебно-тематический план

№ п/п	Наименование разделов и тем	Всего часов	Теория	Практика	Формы контроля
1	<b>Вводное занятие</b>	<b>2</b>	<b>2</b>	-	тесты
2	<b>История экранных видов искусств</b>	<b>6</b>	<b>2</b>	<b>4</b>	
	Направления кинематографа	3	1	2	викторина
	Современные аудиовизуальные направления	3	1	2	викторина
3	<b>Основы фото и видео съемки</b>	<b>42</b>	<b>6</b>	<b>36</b>	
	Движение камеры во время съёмки	14	2	12	практическое задание
	Выразительные средства аудиовизуального контента	14	2	12	практическое задание
	Значение света в съёмочном процессе	14	2	12	практическое задание
4	<b>Основы анимации</b>	<b>42</b>	<b>8</b>	<b>34</b>	
	Покадровая анимация	12	4	8	практическое задание

	2D-анимация	30	4	26	практическое задание
5	<b>Программное обеспечение для аудиовизуальных работ</b>	<b>42</b>	<b>8</b>	<b>34</b>	
	Графические редакторы	10	2	8	практическое задание
	Видеоредакторы	12	2	10	практическое задание
	Видеоконпоузинг	12	2	10	практическое задание
	Звуковые редакторы	8	2	6	практическое задание
6	<b>Формирование медиакультуры</b>	<b>8</b>	<b>2</b>	<b>6</b>	
	В начале было слово	4	1	3	тесты
	Аудиовизуальные образы	4	1	3	тесты
7	<b>Воспитательные мероприятия</b>	<b>8</b>	<b>4</b>	<b>4</b>	игры, беседы
8	<b>Итоговое занятие</b>	<b>2</b>	<b>1</b>	<b>1</b>	конкурс творческих работ
	<b>Всего часов:</b>	<b>152</b>	<b>33</b>	<b>119</b>	

## Содержание программы

### Вводное занятие

Знакомство с программой второго года обучения. Инструктаж по технике безопасности, правилам пожарной безопасности и правилам поведения в экстремальных ситуациях. Повторение правил поведения в учреждении и правилами поведения на занятии.

### Раздел 1. «История экранных видов искусств»

#### *Тема 1.1. Направления кинематографа*

##### *Теория*

Кинематограф - как синтез всех других видов искусств. Четыре направления кинематографа: игровое кино, документальное, научное и анимационное. Деление игрового (художественного) фильма на виды (жанры).

##### *Практика*

Просмотр фильмов различных направлений и жанров. Обсуждение и анализ.

#### *Тема 1.2. Современные аудиовизуальные направления*

##### *Теория*

Знакомство с современными технологиями и экранными видами искусств. Интерактивные инсталляции, freezelight, matte-painting, 3D mapping, VJ-технологии или videomapping и.т.п.

##### *Практика*

Фотосъёмка freezelight, дорисовка в кадре и т.п.

## **Раздел 2. «Основы фото и видео съёмки»**

### **Тема 2.1. Движение камеры во время съёмки**

#### *Теория*

Съёмка с движения и съёмка в движении. Аксессуары для комфортной съёмки.

#### *Практика*

Использование промышленных аксессуаров для съёмки. Самодельные приспособления для съёмки.

### **Тема 2.2. Выразительные средства аудиовизуального контента**

#### *Теория*

Продолжение знакомства с понятиями «кадр», «кинокадр», «крупность киноплана». Возможности применения выразительных средств экранных видов искусств.

#### *Практика*

Фото и видеосъёмка на природе, городе и школе. Съёмка мероприятий учреждения.

### **Тема 2.3. Значение света в съёмочном процессе**

#### *Теория*

Оптимальное время для съёмки при естественном освещении. Студийные осветительные приборы: отражатели, светофильтры, флаги.

#### *Практика*

Работа с искусственными источниками света. Съёмка при естественном освещении.

## **Раздел 3. «Основы анимации»**

### **Тема 3.1. Покадровая анимация**

#### *Теория*

Знакомство со Stop-Motion анимация, техникой съёмки Pixilation, техникой съёмки WhiteBoard. Знакомство с техникой пластилиновой мультипликации.

#### *Практика*

Выбор техники покадровой анимации для изготовления итоговой работы

### **Тема 3.2. 2D анимация**

#### *Теория*

Знакомство с теорией создания 2D анимации. Ключевые кадры. Векторная или растровая графика. Рендеринг - просчёт кадров.

#### *Практика*

Создание 2D анимации в выбранной технике: рисунок, перекладка. Обработка цифрового изображения.



## **Раздел 4. «Программное обеспечение для аудиовизуальных работ»**

### **Тема 4.1. Графические редакторы**

#### *Теория*

Платные и бесплатные графические редакторы. Программное обеспечение с открытым кодом.

#### *Практика*

Работа в графическом редакторе. Рисование, ретушь, цветокоррекция.

### **Тема 4.2. Видеоредакторы**

#### *Теория*

Теория видеомонтажа. Нелинейный видеомонтаж. Знакомство с видеоредакторами.

#### *Практика*

Монтаж предварительно отснятого видеоматериала.

### **Тема 4.3. Видеокомпоузинг**

#### *Теория*

Редакторы для компоузинга – линейные, нодовые. Компьютерные приложения для создания титров.

#### *Практика*

Добавление в видеоматериал титров, объектов

### **Тема 4.4. Звуковые редакторы**

#### *Теория*

Микшерный пульт, эквалайзеры. Нелинейные аудиоредакторы. Микрофоны - динамические, конденсаторные, ленточные. Авторское право на использования музыки при создании экранных видов искусств.

#### *Практика*

Запись подкастов. Игра «Переозвучка». Озвучивание или озвучение отснятого материала.

## **Раздел 5. «Формирование медиакультуры»**

### **Тема 5.1. В начале было слово**

#### *Теория*

Преобразование символов в аудиовизуальное восприятие.

#### *Практика*

Игра «Буриме», «Раскадровка» и т. п. Работа над созданием творческого проекта.

### **Тема 5.2. Аудиовизуальные образы**

#### *Теория*

Положительный и отрицательный герой в экранных видах искусства. Аудиовизуальные образы.

#### *Практика*

Просмотры видеоматериалов, обсуждение и их анализ.

## **Воспитательные мероприятия**

Участие в игровых, конкурсных, праздничных программах различного уровня. Посещение выставок детского творчества, участие в различных тематических экскурсиях. Организация участия лучших работ в конкурсах различного уровня.

## **Итоговое занятие**

Подготовка итоговых творческих проектов и их демонстрация. Диагностика знаний и умений. Подведение итогов учебного года.

**К концу второго года обучения** учащиеся должны:

### **знать**

- виды и жанры экранных искусств;
- понятие о видеопроекционных устройствах;

### **уметь**

- использовать один или несколько творческих приёмов в фотографии видеосъёмке или анимации;
- пользоваться студийным освещением, съёмочным фото видео оборудованием;
- производить съёмку с рук и со штатива;
- выполнять различные аудиовизуальные проекты на ПК и других цифровых устройствах;
- подготовить слайд - шоу или видеопроект.

## Третий год обучения

**Цель** - углубленное освоение приёмов и технологий создания аудиовизуального контента.

### **Задачи:**

#### **обучающие:**

- обучить современным способам распространения аудиовизуальной информации;
- научить правильно использовать мобильные устройства для создания аудиовизуального контента;
- познакомить с программным обеспечением для 3D-графики;
- формировать представление об аудиовизуальном контенте как о произведении искусства;

#### **развивающие:**

- развивать творческие способности;
- развивать воображение, наблюдательность;
- формировать потребность комфортного восприятия аудиовизуальных образов;
- развивать навыки восприятия и анализа аудиовизуального контента;

#### **воспитательные:**

- воспитывать медиакультуру;
- формировать новые формы взаимодействия с миром;
- формировать систему социально-нравственных ценностей общества;
- воспитывать художественный вкус;
- воспитывать социальную активность.

## Учебно-тематический план

№ п/п	Наименование разделов и тем	Всего часов	Теория	Практика	Формы контроля
1	<b>Вводное занятие</b>	<b>2</b>	<b>2</b>	-	тесты
2	<b>История экранных видов искусств</b>	<b>4</b>	<b>1</b>	<b>3</b>	
	Современные способы распространения аудиовизуальной информации	4	1	3	викторина
3	<b>Основы фото и видео съемки</b>	<b>44</b>	<b>6</b>	<b>38</b>	
	Мобильная фото и видеосъемка	15	2	13	практическое задание
	Принципы комфортного монтажа	14	2	12	практическое задание
	Освещение - важный компонент съёмки	15	2	13	практическое задание
4	<b>Основы анимации</b>	<b>44</b>	<b>8</b>	<b>36</b>	
	Мобильная анимация	22	2	20	практическое задание
	Основы 3D-анимации	22	2	20	практическое задание

5	<b>Программное обеспечение для аудиовизуальных работ</b>	<b>44</b>	<b>8</b>	<b>36</b>	
	Графические редакторы	12	2	10	практическое задание
	Видеоредакторы, программы видеоконференцсвязи	12	2	10	практическое задание
	Звуковые редакторы	12	2	10	практическое задание
	Программы для видеоинсталляций	8	2	6	практическое задание
6	<b>Формирование медиакультуры</b>	<b>6</b>	<b>2</b>	<b>4</b>	
	От идеи до воплощения	3	1	2	игры, викторины
	Комфортное восприятие аудиовизуальных образов	3	1	2	игры, викторины
7	<b>Воспитательные мероприятия</b>	<b>6</b>	<b>1</b>	<b>5</b>	игры, беседы
8	<b>Итоговое занятие</b>	<b>2</b>	<b>1</b>	<b>1</b>	конкурс творческих работ
	<b>Всего часов:</b>	<b>152</b>	<b>29</b>	<b>123</b>	

## Содержание программы

### Вводное занятие

Знакомство с программой третьего года обучения. Инструктаж по технике безопасности, правилам пожарной безопасности и правилам поведения в экстремальных ситуациях. Повторение правил поведения в учреждении и правилами поведения на занятии.

### Раздел 1. «История экранных видов искусств»

#### *Тема 1.1. Современные способы распространения аудиовизуальной информации*

##### *Теория*

Электронные средства связи, техника передачи информации из одного места в другое в виде электрических сигналов, посылаемых по проводам, кабелю, оптоволоконным линиям или вообще без направляющих линий. Радио, телевидение, интернет и прочее.

##### *Практика*

Создание собственного канала для передачи аудиовизуального контента, ведение трансляций в группе.

### Раздел 2. «Основы фото и видео съёмки»

#### *Тема 2.1. Мобильная фото и видеосъёмка*

##### *Теория*

Правила съёмки на мобильные средства связи. Аксессуары для комфортной съёмки.

### *Практика*

Разбор приёмов и съёмка на мобильные средства связи. Изготовление и применение приспособлений для удобной съёмки.

## **Тема 2.2. Принципы комфортного монтажа**

### *Теория*

Знакомство с правилами монтажа на съёмочной площадке. 10 принципов монтажа.

### *Практика*

Фото и видеосъёмка на природе, городе и школе. Съёмка мероприятий учреждения.

## **Тема 2.3. Освещение - важный компонент съёмки**

### *Теория*

Различные схемы студийного освещения. Необходимый минимум для мобильной съёмки.

### *Практика*

Работа с различными источниками света. Изготовление и применение самодельных источников искусственного освещения.

## **Раздел 3. «Основы анимации»**

### **Тема 3.1. Мобильная анимация**

#### *Теория*

Приложения для мобильной анимации. Stop-Motion анимация, графическая анимация.

#### *Практика*

Съёмка анимационных роликов на мобильные устройства.

### **Тема 3.2. Основы 3D-анимации**

#### *Теория*

Знакомство с различным программным обеспечением для 3D-анимационного контента. 3D-графические редакторы. Программные пакеты для 3D визуализации и рендеринга анимации.

#### *Практика*

Моделирование и анимация простейшей 3D-сцены.

## **Раздел 4. «Программное обеспечение для аудиовизуальных работ»**

### **Тема 4.1. Графические редакторы**

#### *Теория*

Мобильные графические редакторы. Обработка изображения в мобильных графических редакторах.

#### *Практика*

Обработка изображения и создание коллажа в любом мобильном графическом редакторе.

#### ***Тема 4.2. Видеоредакторы, программы видеокомпоузинга.***

##### *Теория*

Мобильные приложения для видеомонтажа. Редакторы для компоузинга с открытым кодом.

##### *Практика*

Монтаж отснятого материала на мобильных устройствах.

#### ***Тема 4.3. Звуковые редакторы***

##### *Теория*

Мобильные аудиоредакторы и приложения для изменения голоса. Запись звука на мобильное устройство.

##### *Практика*

Обработка аудиофайлов в мобильном устройстве.

#### ***Тема 4.4. Программы для видеоинсталляций***

##### *Теория*

VJ-технологии, программы для 3D и видеомаппинга.

##### *Практика*

Знакомство с программами визуализации видеоинсталляций.

### **Раздел 5. «Формирование медиакультуры»**

#### ***Тема 5.1. От идеи до воплощения***

##### *Теория*

Обсуждение работ известных кинорежиссёров и людей, работающих в аудиовизуальной сфере.

##### *Практика*

Просмотр фильмов и видеоинсталляции.

#### ***Тема 5.2. Комфортное восприятие аудиовизуальных образов***

##### *Теория*

Правила просмотра аудиовизуального контента.

##### *Практика*

Организация просмотров видеоматериалов на мероприятиях учреждения.

### **Воспитательные мероприятия**

Участие в игровых, конкурсных, праздничных программах различного уровня. Посещение выставок детского творчества, участие в различных тематических экскурсиях. Организация участия лучших работ в конкурсах различного уровня.

### **Итоговое занятие**

Подготовка итоговых творческих проектов и их демонстрация. Диагностика знаний и умений. Подведение итогов учебного года.

**К концу третьего года обучения** учащиеся должны:

**знать**

- современные способы распространения аудиовизуальной информации, правила съёмки и монтажа на мобильные устройства;
- виды 3D редакторов и иметь представление как ими пользоваться;

**уметь**

- производить съёмку на мобильные устройства;
- использовать основные приемы съёмки на этих устройствах;
- выполнять различные аудиовизуальные проекты на мобильных устройствах;
- выставлять освещение при фото и видеосъёмки;
- разбираться в специализированных осветительных приборах и знать чем можно их заменить;
- подготовить аудиовизуальный проект средней сложности;
- обрабатывать изображения в графическом редакторе;
- понимать язык экранных видов искусств;
- обсуждать и анализировать аудиовизуальный материал, как в группе, так и индивидуально.

## **Раздел 2. Комплекс организационно-педагогических условий**

### **2.1 Формы контроля и аттестации**

В течение всего периода реализации программы проводится мониторинг уровня освоения программы учащимися: в начале учебного года проводится вводная диагностика (для учащихся 1 г.о.- оценка их знаний, ориентаций, мотивов, для учащихся 2 и 3 годов обучения на остаточные знания, в декабре – промежуточная диагностика, в мае проводится итоговая диагностика.

По окончании обучения по программе проводится итоговая аттестация учащихся.

#### **Формы отслеживания и фиксации результатов**

Результаты отслеживаются и фиксируются материалами тестирования, портфолио учащегося и перечнем его готовых работ.

#### **Формы предъявления и демонстрации результатов**

Формами предъявления и демонстрации результатов является творческая работа учащегося, участие в конкурсе.

#### **Оценочные материалы**

Оценочные материалы состоят из тестов, обеспечивающих оценку планируемых результатов учащихся.

Оценочные материалы представлены в Приложении 1.



## **2.2 Условия реализации программы**

### **Материально-техническое обеспечение**

Для эффективной деятельности по программе предполагается необходимая материально-техническая база:

- помещение, отвечающее санитарно-гигиеническим требованиям, рабочие столы и стулья для учащихся в соответствии с Санитарными Правилами, достаточное освещение;
- оборудование: 5 персональных компьютеров или 5 ноутбуков для графических и видео работ, телевизор или видеопроектор, цифровые фотоаппараты с возможностью видеосъёмки, цифровая видеокамера, комплект студийного освещения, микрофон, флэш-карты для съёмок (5-6 штук), принтер для печати учебного материала, скоростной доступ к интернету;
- 5 учебных столов, 1 стол педагога, стулья по числу посадочных мест, доска магнитно-маркерная или меловая, зеркало, помещение для хранения оборудования и учебного материала.

### **Кадровое обеспечение**

Педагогическую деятельность по реализации программы может осуществлять педагог дополнительного образования, имеющий среднее профессиональное или высшее образование в сфере аудиовизуальных дисциплин (кино и телевидение, эксплуатация аудиовизуального оборудования и т.п.) или закончивший курсы переподготовки в сфере аудиовизуальных технологий и отвечающий квалификационным требованиям, указанным в квалификационных справочниках и Профессиональном стандарте «Педагог дополнительного образования детей и взрослых».

### **Информационное обеспечение**

Информация о реализации дополнительной общеразвивающей программе «Основы анимации и кино» размещается на сайте МБУДО «Центр внешкольной работы», ГИС «Навигатор дополнительного образования Камчатского края», буклетах и других источниках информации о деятельности МБУДО «Центр внешкольной работы», отдела изобразительного и декоративно-прикладного творчества.

## 2.3 Методическое обеспечение программы

Обучение по дополнительной общеразвивающей программе «Основы анимации и кино» организуется с учётом возрастных и индивидуальных особенностей учащихся.

Методическое обеспечение программы позволяет эстетически развивать учащихся, формировать аудиовизуальное мышление и медиакультуру средствами экранных видов искусств. Учащиеся получают представление об особых выразительных средствах экранных искусств - кадр, план, ракурс, композиция, звук, цвет, движение и т. д.

Содержание программы обуславливает выбор методов деятельности педагога.

Методы и приёмы, используемые при реализации программы, направлены на овладение теорией и освоение практики видеосъёмки, создание мультфильмов и кинопроектов по собственным сюжетным историям.

При обучении используются следующие методы.

**Словесные методы:** беседа, обсуждение, рассказ, объяснение, художественное слово, рассказ педагога или учащихся, вопросы-ответы, фронтальные опросы.

**Наглядные методы:** демонстрация оборудования, ТСО, показ иллюстраций, видеопродукции, схем и т.д.

**Практические методы:** практическая работа, практические задания, диагностика, показ приёмов выполнения задания, практическая деятельность. В практической части занятия большую роль играет индивидуальный подход к учащимся. Педагог осуществляет практическую помощь, способным учащимся усложняет задания.

При решении воспитательных задач используются следующие **методы воспитания:** убеждение, одобрение, положительный пример, переключение на другие виды деятельности, а в необходимых случаях - осуждение, требование, контроль за поведением.

Первый год обучения в основном строится на игровых технологиях с целью освоения новых знаний на основе применения знаний, умений и навыков на практике. Игры на воображение, внимание, смекалку, загадки, кроссворды, другие. В игре поведение детей приобретает социальное значение, создаются условия для самовыражения, эстетического и духовного развития личности.

Второй и третий год образовательного процесса строится на основе педагогической технологии **«обучение в сотрудничестве»**. Она используется с целью реализации гуманно-личностного подхода к ребенку для осознанного выбора учащимися образовательного маршрута. Сотрудничество в совместной деятельности (на занятиях и вне) позволяют в сотворчестве с учащимися вырабатывать цели, содержание, и стратегию создания аудиовизуальной продукции. В реализации авторских творческих

проектов это важная ступень к пониманию длительного процесса создания экранных видов искусств.

Для достижения учащимися обязательного минимума содержания образования применяются **технологии развивающего обучения**, они направлены на включение внутренних механизмов развития личности ребёнка; помогают учить детей способам решения проблем, навыкам рассмотрения возможностей и использования знаний в конкретных ситуациях. С помощью данной технологии формируется общекультурная методологическая компетентность, способность учащихся самостоятельно решать проблемы, осуществлять поиск необходимых сведений.

С целью формирования творческих способностей учащихся в образовательном процессе используются **проектные технологии** с целью обучения навыкам работы и делового общения в группе, умению самостоятельно достигать намеченной цели и формирования навыков проведения исследовательской деятельности. Это так же способствует созданию положительной мотивации для самообразования.

Программа просто адаптируется к дистанционным технологиям, так как многие рассматриваемые в ней вопросы являются частью современного цифрового пространства.

С целью отслеживания результатов учебной деятельности организуются: индивидуальные практические задания; тематические конкурсы и викторины; фронтальные опросы в рамках занятия; контрольные задания; тестирование в начале учебного года, по итогам полугодия и по итогам учебного года; итоговые занятия по темам и по итогам учебного года.

Занятия по программе формируют навыки устного, письменного и визуального общения, учат детей работать как в группе, так и самостоятельно, решая определенные задачи, а также помогая сориентировать учащихся в выборе будущей профессии.

#### **Формы занятий:**

- тематические занятия,
- комбинированные занятия в сочетании с практической работой,
- занятия, обучающие практическим навыкам,
- занятие-сообщение новых знаний;
- комбинированные: закрепления, повторения, обобщения;
- занятие-лекция, занятие-игра, игра-сказка, игра-путешествие;
- интегрированные занятия, объединяющие несколько видов творчества;
- учебные экскурсии

Учебные экскурсии – эта форма занятий, которая используется для наблюдения за явлениями природы, для расширения кругозора, для изучения особенностей различных видов искусства, при осмотре экспонатов на выставках. Заключительным этапом экскурсии является беседа с анализом просмотренного материала, выявлением наиболее ярких, необычных экспонатов или явлений, их особенностей, творческих находок.

Курс обучения строится на просмотрах и обсуждениях игровых, документальных и мультипликационных фильмов, на выполнении разнообразных творческих заданий. Фильмы для просмотра выбираются в зависимости от возраста учащихся. Перед началом работы с детьми изучаются некоторые сведения из области экранных искусств, и только после этого учащиеся включаются в творческую деятельность – создают индивидуально или коллективно видеоролики, или мультфильмы. Процесс творчества становится осмысленным, помогает найти адекватное выражение интересных идей и замыслов авторов творческих проектов.

Воспитательные мероприятия способствует воспитанию любви к экранным видам искусств, к истории их зарождения, желание творить, развитию у детей положительных личных качеств: трудолюбие, усидчивость, волевые качества для достижения поставленной цели, чувство товарищества и взаимопомощи.

Методические материалы представлены в Приложении 2.

## 2.4 Календарный учебный график дополнительной общеразвивающей программы «Основы анимации и кино»

<i>1 полугодие</i>	<i>Период обучения</i>	<i>Осенние каникулы</i>	<i>Зимние каникулы</i>	<i>2 полугодие</i>	<i>Период обучения</i>	<i>Весенние каникулы</i>	<i>Всего в год</i>
01 сентября - 31 декабря	18 недель	-	-	09 января -31 мая	20 недель	-	38 недель

<i>Этапы образовательного процесса</i>	<i>1 группа</i>	<i>2 группа</i>	<i>3 группа</i>
Начало учебного года	01 сентября	01 сентября	01 сентября
Продолжительность учебного года	38 недель	38 недель	38 недель
Продолжительность учебного занятия	7 – 18 лет: 2 ак.ч. по 40 мин.	7–18 лет: 2 ак.ч. по 40 мин.	7–18 лет: 2 ак.ч. по 40 мин.
Вводная диагностика З, У, Н учащихся	16 сентября – 30 сентября	16 сентября – 30 сентября	16 сентября – 30 сентября
Промежуточная диагностика усвоения учащимися программы	13 декабря – 26 декабря	13 декабря – 26 декабря	13 декабря – 26 декабря
Итоговая аттестация учащихся и итоговая диагностика усвоения учащимися программы	25 апреля – 15 мая	25 апреля – 15 мая	25 апреля – 15 мая
Открытое занятие	Дата в зависимости от методической темы и цели занятия		
Итоговое занятие	Дата последнего занятия в учебном году	Дата последнего занятия в учебном году	Дата последнего занятия в учебном году
Родительские собрания	Сентябрь, май	Сентябрь, май	Сентябрь, май
Окончание учебных занятий	31 мая	31 мая	31 мая
Летние каникулы	01 июня – 31 августа	01 июня – 31 августа	01 июня – 31 августа

### Регламент образовательного процесса

Занятия проводятся 4 часа в неделю: 2 раза в неделю по 2 часа.

Занятия проводятся по расписанию, утвержденному приказам директора.

Изменения в расписании осуществляются на основании заявления педагога и приказа по учреждению.

Занятия учащихся в группах в период школьных каникул проводятся: по основному утвержденному расписанию или временному расписанию, составленному на период каникул на основании заявлений педагога.

### 1 год обучения

№ п/п	Месяц	Число	Тема занятия	Количество часов	Форма занятия	Место проведения	Форма контроля	Примечания
<b>1. Введение в программу – 8 часов</b>								
1.	сентябрь		Знакомство с ЦВР, с программой «Основы анимации и кино»	2	Учебное занятие	Учебный кабинет	Наблюдение	Занятия проводятся независимо от погоды, на улице или в помещении.
2.	сентябрь		Внимание – снимаю!	2	Мастер-класс	Учебный кабинет	Наблюдение	
3.	сентябрь		Сам себе режиссёр	2	Мастер-класс	Учебный кабинет	Наблюдение	
4.	сентябрь		Пластилиновая ворона	2	Мастер-класс	Учебный кабинет	Наблюдение	
<b>2. Вводное занятие – 2 часа</b>								
5.	сентябрь		Вводное занятие. Инструктаж по ТБ и ППБ	2	Учебное занятие	Учебный кабинет	Тесты	
<b>Раздел 1. «История экранных видов искусств» - 8 часов</b>								
<b>Тема 1.1 «От фотоаппарата до видеокамеры» - 4 часа</b>								
6.	сентябрь		Как картинка научилась двигаться	2	Учебное занятие	Учебный кабинет	Опрос	
7.	сентябрь		Как устроена съёмочная камера	2	Учебное занятие	Учебный кабинет	Опрос	
<b>Тема 1.2 «Знакомства с видами кино и анимации» - 4 часов</b>								
8.	сентябрь		Виды кинематографа: игровой, документальный и т.д.	2	Учебное занятие	Учебный кабинет	Опрос	
9.	октябрь		Виды анимационных фильмов	2	Учебное занятие	Учебный кабинет	Викторина	
<b>Раздел 2. «Основы фото и видео съёмки» - 38 часов</b>								
<b>Тема 2.1 «Как правильно держать камеру» - 10 часов</b>								
10.	октябрь		Проверь камеру перед	2	Учебное	Учебный	Игра	При практической

			съёмкой		занятие	кабинет		части занятия возможен выход в фойе или на улицу
11.	октябрь		Съёмка с рук	2	Учебное занятие	Учебный кабинет	Опрос	
12.	октябрь		Съёмка со штатива	2	Учебное занятие	Учебный кабинет	Опрос	
13.	октябрь		Правила комфортной съёмки	2	Учебное занятие	Учебный кабинет	Наблюдение	
14.	октябрь		Внимание! Камера! Мотор!	2	Практическое занятие	Учебный кабинет	Игра	
<b>Тема 2.2 «Выразительные средства фотографии, кино и телевидения» - 14 часов</b>								
15.	октябрь		Что такое кинокадр?	2	Учебное занятие	Учебный кабинет	Викторина	При практической части занятия возможен выход в фойе или на улицу
16.	октябрь		Крупности планов	2	Учебное занятие	Учебный кабинет	Тест	
17.	октябрь		Правило третей	2	Учебное занятие	Учебный кабинет	Опрос	
18.	ноябрь		Ракурс	2	Учебное занятие	Учебный кабинет	Опрос	
19.	ноябрь		Перспектива	2	Учебное занятие	Учебный кабинет	Опрос	
20.	ноябрь		Съёмка с движения	2	Учебное занятие	Учебный кабинет	Викторина	
21.	ноябрь		Панорамирование	2	Учебное занятие	Учебный кабинет	Опрос	
<b>Тема 2.3 «Освещение при фото- видеосъёмке» - 14 часов</b>								
22.	ноябрь		Свет и цвет	2	Учебное занятие	Учебный кабинет	Опрос	При практической части занятия возможен выход в фойе или на улицу
23.	ноябрь		Виды освещения для съёмки (киноосвещение)	2	Учебное занятие	Учебный кабинет	Опрос	
24.	ноябрь		Съёмка при естественном освещении	2	Учебное занятие	Учебный кабинет	Тест	
25.	ноябрь		Шторки, флаги, отражатели.	2	Учебное занятие	Учебный кабинет	Опрос	
26.	декабрь		Виды искусственного	2	Учебное	Учебный	Тест	

			съёмочного освещения		занятие	кабинет		
27.	декабрь		Особенности работы с искусственным светом	2	Учебное занятие	Учебный кабинет	Опрос	
28.	декабрь		Схема искусственного освещения с одним источником света (Треугольник Рембрандта)	2	Учебное занятие	Учебный кабинет	Опрос	
<b>Раздел 3. «Основы анимации» - 38 часов</b>								
<b>Тема 3.1 «Классическая анимация» - 19 часов</b>								
29.	декабрь		Виды классической анимации	1	Учебное занятие	Учебный кабинет	Викторина	
30.	декабрь		Рисуем персонаж	2	Учебное занятие	Учебный кабинет	Наблюдение	
31.	декабрь		Стол-просвет для мультипликации	2	Учебное занятие	Учебный кабинет	Опрос	
32.	декабрь		Фазы движения	2	Учебное занятие	Учебный кабинет	Опрос	
33.	декабрь		Аниматик	2	Учебное занятие	Учебный кабинет	Опрос	
34.	декабрь		Пластилиновая анимация	2	Учебное занятие	Учебный кабинет	Опрос	
35.	январь		Объёмная кукла	2	Учебное занятие	Учебный кабинет	Опрос	
36.	январь		Плоская марионетка	2	Учебное занятие	Учебный кабинет	Игра	
37.	январь		Пикселяция	2	Учебное занятие	Учебный кабинет	Игра	
38.	январь		Снимаю анимационную видео открытку	2	Практическое занятие	Учебный кабинет	Наблюдение	
<b>Тема 3.2 «Компьютерная анимация» - 19 часов</b>								
39.	декабрь		Виды компьютерной анимации	1	Учебное занятие	Учебный кабинет	Тест	
40.	январь		ПО для различных видов анимации	2	Учебное занятие	Учебный кабинет	Опрос	



41.	январь		Простейший редактор 2D анимации Pivot	2	Учебное занятие	Учебный кабинет	Наблюдение	
42.	февраль		Знакомство с программой AnimeStudioPro	2	Учебное занятие	Учебный кабинет	Опрос	
43.	февраль		Знакомство с программой SynfigStudio	2	Учебное занятие	Учебный кабинет	Опрос	
44.	февраль		Ключевые точки	2	Учебное занятие	Учебный кабинет	Опрос	
45.	февраль		Костная анимация	2	Учебное занятие	Учебный кабинет	Опрос	
46.	февраль		Морфинг	2	Учебное занятие	Учебный кабинет	Опрос	
47.	февраль		Знакомство с программами для создания 3D анимации	2	Учебное занятие	Учебный кабинет	Опрос	
48.	февраль		Создание примитивной 2D анимации	2	Практическое занятие	Учебный кабинет	Наблюдение	
<b>Раздел 4. «Программное обеспечение для аудиовизуальных работ» -38 часов</b>								
<b>Тема 4.1 «Обработка изображения» - 16 часов</b>								
49.	февраль		Требования к ПК при работе с графикой	2	Учебное занятие	Учебный кабинет	Игра	
50.	март		Программное обеспечение для работы с изображением	2	Учебное занятие	Учебный кабинет	Викторина	
51.	март		Растровая графика	2	Учебное занятие	Учебный кабинет	Опрос	
52.	март		Векторная графика	2	Учебное занятие	Учебный кабинет	Опрос	
53.	март		Программное обеспечение с открытым кодом	2	Учебное занятие	Учебный кабинет	Опрос	
54.	март		Знакомство с графическим редактором GIMP	2	Учебное занятие	Учебный кабинет	Тест	
55.	март		Знакомство с векторным редакторомInkscape	2	Учебное занятие	Учебный кабинет	Опрос	
56.	март		Обработка цифрового	2	Практическое	Учебный	Викторина	

			изображения		занятие	кабинет		
<b>Тема 4.2 «Основы видеомонтажа и компоузинга» - 12 часов</b>								
57.	март		Теория видеомонтажа	2	Учебное занятие	Учебный кабинет	Опрос	
58.	март		Знакомство с ПО нелинейного видеомонтажа	2	Учебное занятие	Учебный кабинет	Опрос	
59.	апрель		Принципы работы в видеоредакторах	2	Учебное занятие	Учебный кабинет	Игра	
60.	апрель		Знакомство с понятием «компоузинг»	2	Учебное занятие	Учебный кабинет	Опрос	
62.	апрель		Компоновка аудиовизуального контента	2	Учебное занятие	Учебный кабинет	Опрос	
63.	апрель		Монтаж небольшого видеоролика	2	Практическое занятие	Учебный кабинет	Наблюдение	
<b>Тема 4.3 «Софт для обработки звука» - 10 часов</b>								
64.	апрель		Звуковое оформление видео работ (голос, шум, музыка)	2	Учебное занятие	Учебный кабинет	Игра	
65.	апрель		Знакомство с аудиоредакторами	2	Учебное занятие	Учебный кабинет	Опрос	
66.	апрель		Работа с микрофоном	2	Учебное занятие	Учебный кабинет	Тест	
67.	апрель		Аудиомикширование	2	Учебное занятие	Учебный кабинет	Игра	
68.	май		Записываем свой голос	2	Практическое занятие	Учебный кабинет	Игра	
<b>Раздел 5. «Формирование медиакультуры» - 10 часов</b>								
<b>Тема 5.1 «От сценария до раскадровки» - 5 часов</b>								
69.	май		От идеи до готового продукта	2	Учебное занятие	Учебный кабинет	Опрос	
70.	май		Сочиняем историю	2	Учебное занятие	Учебный кабинет	Игра	
71.	май		Рисуем раскадровку	1	Учебное занятие	Учебный кабинет	Игра	
<b>Тема 5.2 «Современные аудиовизуальные коммуникации» - 5 часов</b>								

72.	май		Особенности медиатекста	1	Учебное занятие	Учебный кабинет	Опрос	
73.	май		Современные аудиовизуальные коммуникации	2	Учебное занятие	Учебный кабинет	Опрос	
74.	май		Культура поведения в общественных местах	2	Учебное занятие	Учебный кабинет	Наблюдение	
<b>Воспитательные мероприятия - 8 часов</b>								
75.	октябрь		Праздник кружковцев	2	Праздник	Учебный кабинет	Наблюдение	
76.	декабрь		Здоровьесберегающее мероприятие	2	Учебное занятие	Учебный кабинет	Игра	
77.	март		Посещение выставки	2	Экскурсия		Наблюдение	
78.	май		Лучший в объединении	2	Учебное занятие	Учебный кабинет	Игра	
<b>Итоговое занятие - 2 часа</b>								
79.	май		Защита итоговых творческих проектов	2	Конкурс	Учебный кабинет	Конкурс	

## 2 год обучения

<i>№ п/п</i>	<i>Месяц</i>	<i>Число</i>	<i>Тема занятия</i>	<i>Количество часов</i>	<i>Форма занятия</i>	<i>Место проведения</i>	<i>Форма контроля</i>	<i>Примечания</i>
<b>1. Вводное занятие – 2 часа</b>								
1.	сентябрь		Вводное занятие. Инструктаж по ТБ и ППБ. Вводная диагностика	2	Учебное занятие	Учебный кабинет	Тесты	
<b>Раздел 1. «История экранных видов искусств» - 6 часов</b>								
<b>Тема 1.1 «Направления кинематографа» - 3 часа</b>								
2.	сентябрь		Синтез всех видов искусств	2	Учебное занятие	Учебный кабинет	Опрос	
3.	сентябрь		Игровое кино, документальное, научное и анимационное	1	Учебное занятие	Учебный кабинет	Опрос	

<b>Тема 1.2 «Современные аудиовизуальные направления» - 3 часа</b>								
4.	сентябрь		Знакомство с современными технологиями	1	Учебное занятие	Учебный кабинет	Тест	
5.	сентябрь		Фрэзеклайт-freezelight	2	Учебное занятие	Учебный кабинет	Опрос	
<b>Раздел 2. «Основы фото и видео съёмки» - 42 часа</b>								
<b>Тема 2.1 «Движение камеры во время съёмки» - 14 часов</b>								
6.	сентябрь		Съёмка с движения	2	Учебное занятие	Учебный кабинет	Наблюдение При практической части занятия возможен выход в фойе или на улицу	
7.	сентябрь		Съёмка в движении	2	Учебное занятие	Учебный кабинет		Опрос
8.	сентябрь		Аксессуары для комфортной съёмки	2	Учебное занятие	Учебный кабинет		Опрос
9.	сентябрь		Трипод	2	Учебное занятие	Учебный кабинет		Опрос
10.	октябрь		Стедикам	2	Учебное занятие	Учебный кабинет		Опрос
11.	октябрь		Подвесные системы	2	Учебное занятие	Учебный кабинет		Опрос
12.	октябрь		Самодельные приспособления для съёмки	2	Учебное занятие	Учебный кабинет		Опрос
<b>Тема 2.2 «Выразительные средства аудиовизуального контента» - 14 часов</b>								
13.	октябрь		Выразительные средства кинематографа	2	Учебное занятие	Учебный кабинет	Викторина При практической части занятия возможен выход в фойе или на улицу	
14.	октябрь		Композиция фильма	2	Учебное занятие	Учебный кабинет		Опрос
15.	октябрь		Ритм и темп	2	Учебное занятие	Учебный кабинет		Опрос
16.	октябрь		Композиция кадра	2	Учебное занятие	Учебный кабинет		Опрос
17.	октябрь		Перспектива	2	Учебное занятие	Учебный кабинет		Опрос
18.	октябрь		Ракурс	2	Учебное занятие	Учебный кабинет		Опрос

19.	ноябрь		Крупность плана	2	Учебное занятие	Учебный кабинет	Игра	
<b>Тема 2.3 «Значение света в съёмочном процессе» - 14 часов</b>								
20.	ноябрь		Основные элементы света на натуре	2	Учебное занятие	Учебный кабинет	Игра	При практической части занятия возможен выход в фойе или на улицу
21.	ноябрь		Периоды естественного освещения	2	Учебное занятие	Учебный кабинет	Опрос	
22.	ноябрь		Цветовая температура	2	Учебное занятие	Учебный кабинет	Опрос	
23.	ноябрь		Схемы искусственного освещения	2	Учебное занятие	Учебный кабинет	Наблюдение	
24.	ноябрь		Электроприборы для студийного освещения	2	Учебное занятие	Учебный кабинет	Опрос	
25.	ноябрь		Съёмка при естественном освещении	2	Учебное занятие	Учебный кабинет	Опрос	
26.	ноябрь		Работа с искусственными источниками света	2	Практическое занятие	Учебный кабинет	Наблюдение	
<b>Раздел 3. «Основы анимации» - 42 часа</b>								
<b>Тема 3.1 «Покадровая анимация» - 12 часов</b>								
27.	декабрь		Виды Stop-Motion анимация	2	Учебное занятие	Учебный кабинет	Опрос	
28.	декабрь		«Перекидка»	2	Учебное занятие	Учебный кабинет	Опрос	
29.	декабрь		Пластилиновая анимация	2	Учебное занятие	Учебный кабинет	Игра	
30.	декабрь		Техника съёмки Pixilation	2	Учебное занятие	Учебный кабинет	Наблюдение	
31.	декабрь		Техника съёмки WhiteBoard	2	Учебное занятие	Учебный кабинет	Опрос	
32.	декабрь		Съёмка в одной из выбранных техник	2	Практическое занятие	Учебный кабинет	Наблюдение	
<b>Тема 3.2 «2D-анимация» - 30 часов</b>								
33.	декабрь		Теорией создания 2D анимации	2	Учебное занятие	Учебный кабинет	Опрос	

34.	декабрь		Программное обеспечение для создания 2D анимации	2	Учебное занятие	Учебный кабинет	Опрос	
35.	декабрь		Рисунок	2	Учебное занятие	Учебный кабинет	Наблюдение	
36.	январь		Перекладка	2	Учебное занятие	Учебный кабинет	Опрос	
37.	январь		Растровая графика в анимации	2	Учебное занятие	Учебный кабинет	Викторина	
38.	январь		Векторная графика в анимации	2	Учебное занятие	Учебный кабинет	Викторина	
39.	январь		Ключевые кадры	2	Учебное занятие	Учебный кабинет	Опрос	
40.	январь		«Sequence» - последовательность кадров	2	Учебное занятие	Учебный кабинет	Опрос	
41.	январь		Слои	2	Учебное занятие	Учебный кабинет	Наблюдение	
42.	февраль		Тайминг	2	Учебное занятие	Учебный кабинет	Опрос	
43.	февраль		Спейсинг	2	Учебное занятие	Учебный кабинет	Опрос	
44.	февраль		Блокинг	2	Учебное занятие	Учебный кабинет	Опрос	
45.	февраль		Фазовка	2	Учебное занятие	Учебный кабинет	Опрос	
46.	февраль		Липсинк	2	Учебное занятие	Учебный кабинет	Опрос	
47.	февраль		Создание 2D анимации в выбранной технике	2	Практическое занятие	Учебный кабинет	Игра	
<b>Раздел 4. «Программное обеспечение для аудиовизуальных работ» - 42 часа</b>								
<b>Тема 4.1 «Графические редакторы» - 10 часов</b>								
48.	февраль		Платные и бесплатные графические редакторы	2	Учебное занятие	Учебный кабинет	Опрос	
49.	февраль		Редакторы растровой графики	2	Учебное занятие	Учебный кабинет	Наблюдение	

50.	март		Редакторы векторной графики	2	Учебное занятие	Учебный кабинет	Наблюдение	
51.	март		Самостоятельной работы в растровом редакторе	2	Практическое занятие	Учебный кабинет	Игра	
52.	март		Самостоятельной работы в векторном редакторе	2	Практическое занятие	Учебный кабинет	Игра	
<b>Тема 4.2 «Видеоредакторы» - 12 часов</b>								
53.	март		Платные и бесплатные видеоредакторы	2	Учебное занятие	Учебный кабинет	Опрос	
54.	март		Нелинейный видеомонтаж	2	Учебное занятие	Учебный кабинет	Опрос	
55.	март		Правила видеомонтажа	2	Учебное занятие	Учебный кабинет	Викторина	
56.	март		AdobePremierePro	2	Учебное занятие	Учебный кабинет	Опрос	
57.	март		OpenShot, Shotcut	2	Учебное занятие	Учебный кабинет	Опрос	
59.	март		Монтаж видеоматериала	2	Практическое занятие	Учебный кабинет	Наблюдения	
<b>Тема 4.3 «Видеоконпоузинг» - 12 часов</b>								
60.	апрель		Конпоузинг-совмещение	2	Учебное занятие	Учебный кабинет	Опрос	
61.	апрель		Программное обеспечение для спецэффектов	2	Учебное занятие	Учебный кабинет	Опрос	
62.	апрель		Редакторы конпоузинга – линейные, нодовые	2	Учебное занятие	Учебный кабинет	Опрос	
63.	апрель		AdobeAfterEffects	2	Учебное занятие	Учебный кабинет	Опрос	
64.	апрель		Natron	2	Учебное занятие	Учебный кабинет	Опрос	
65.	апрель		Самостоятельная работа в выбранном ПО	2	Практическое занятие	Учебный кабинет	Наблюдения	
<b>Тема 4.4 «Звуковые редакторы» - 8 часов</b>								
66.	апрель		Нелинейные	2	Учебное	Учебный	Опрос	

			аудиоредакторы		занятие	кабинет		
67.	май		Редактор Audacity	2	Учебное занятие	Учебный кабинет	Опрос	
68.	май		Редактор AdobeAudition	2	Учебное занятие	Учебный кабинет	Опрос	
69.	май		Создаём подкаст	2	Практическое занятие	Учебный кабинет	Игра	
<b>Раздел 5. «Формирование медиакультуры» - 8 часов</b>								
<b>Тема 5.1 «В начале было слово» - 4 часа</b>								
70.	май		Преобразование символов в аудиовизуальное восприятие	2	Учебное занятие	Учебный кабинет	Игра	
71.	май		Играем в сценаристов	2	Учебное занятие	Учебный кабинет	Игра	
<b>Тема 5.2 «Аудиовизуальные образы» - 4 часа</b>								
72.	май		Положительный и отрицательный герой	2	Учебное занятие	Учебный кабинет	Опрос	
73.	май		Смотрим и обсуждаем работы мастеров	2	Учебное занятие	Учебный кабинет	Опрос	
<b>Воспитательные мероприятия – 8 часов</b>								
74.	октябрь		Праздник кружковцев	2	Праздник	Учебный кабинет	Наблюдение	
75.	декабрь		Киноквест	2	Игра	Учебный кабинет	Игра	
76.	март		Посещение выставки	2	Экскурсия		Наблюдение	
77.	апрель		Тематический конкурс	2	Конкурс	Учебный кабинет	Наблюдение	
<b>Итоговое занятие - 2 часа</b>								
78.	май		Защита итоговых творческих проектов	2	Учебное занятие	Учебный кабинет	Конкурс	

### 3 год обучения

<i>№ п/п</i>	<i>Месяц</i>	<i>Число</i>	<i>Тема занятия</i>	<i>Количество часов</i>	<i>Форма занятия</i>	<i>Место проведения</i>	<i>Форма контроля</i>	<i>Примечания</i>
------------------	--------------	--------------	---------------------	-------------------------	----------------------	-------------------------	-----------------------	-------------------



<b>1. Вводное занятие – 2 часа</b>								
1.	сентябрь		Вводное занятие. Инструктаж по ТБ и ППБ. Вводная диагностика	2	Учебное занятие	Учебный кабинет	Тесты	
<b>Раздел 1. «История экранных видов искусств» - 4 часа</b>								
<b>Тема 1.1 «Современные способы распространения аудиовизуальной информации» - 4 часов</b>								
2.	сентябрь		Радио, телевидение, интернет и прочее	2	Учебное занятие	Учебный кабинет	Опрос	
3.	сентябрь		Создай свой канал	2	Учебное занятие	Учебный кабинет	Игра	
<b>Раздел 2. «Основы фото и видео съемки»</b>								
<b>Тема 2.1 «Мобильная фото и видеосъемка» - 15 часов</b>								
4.	сентябрь		Правила съёмки на мобильные устройства	2	Учебное занятие	Учебный кабинет	Опрос	При практической части занятия возможен выход в фойе или на улицу
5.	сентябрь		Приспособления для комфортной съёмки	2	Учебное занятие	Учебный кабинет	Опрос	
6.	сентябрь		Приложения для фотосъёмки	2	Учебное занятие	Учебный кабинет	Опрос	
7.	сентябрь		Приложения для видеосъёмки	2	Учебное занятие	Учебный кабинет	Опрос	
8.	сентябрь		Разбор модных приёмов при съёмке на мобильные устройства (1 часть)	2	Учебное занятие	Учебный кабинет	Игра	
9.	октябрь		Новое-хорошо забытое старое (2 часть)	2	Учебное занятие	Учебный кабинет	Игра	
10.	октябрь		Фотосъёмка на мобильное устройство	2	Практическое занятие	Учебный кабинет	Наблюдение	
11.	октябрь		Видеосъёмка на мобильное устройство	1	Практическое занятие	Учебный кабинет	Наблюдение	
<b>Тема 2.2 «Принципы комфортного монтажа» - 14 часов</b>								
12.	октябрь		Как работают профессионалы	2	Учебное занятие	Учебный кабинет	Опрос	
13.	октябрь		От общего к крупному	2	Учебное занятие	Учебный кабинет	Опрос	

14.	октябрь		Снимаем монтажно.	2	Учебное занятие	Учебный кабинет	Игра	
15.	октябрь		10 принципов монтажа	2	Учебное занятие	Учебный кабинет	Опрос	
16.	октябрь		Разбор по крупности кадров	2	Учебное занятие	Учебный кабинет	Опрос	
17.	октябрь		Раскадровка - Съёмка	2	Практическое занятие	Учебный кабинет	Игра	
18.	ноябрь		Съёмка - Монтаж	2	Практическое занятие	Учебный кабинет	Тест	
<b>Тема 2.3 «Освещение - важный компонент съёмки» - 15 часов</b>								
19.	ноябрь		Естественное освещение и его влияние на объект съёмки	2	Учебное занятие	Учебный кабинет	Опрос	При практической части занятия возможен выход в фойе или на улицу
20.	ноябрь		Различные схемы студийного освещения	2	Учебное занятие	Учебный кабинет	Игра	
21.	ноябрь		Накамерный свет	2	Учебное занятие	Учебный кабинет	Опрос	
22.	ноябрь		Как самому смастерить источник искусственного освещения	2	Учебное занятие	Учебный кабинет	Опрос	
23.	ноябрь		Освещаем фон	2	Учебное занятие	Учебный кабинет	Наблюдение	
24.	ноябрь		Отражатели, экраны, шторы	2	Учебное занятие	Учебный кабинет	Наблюдение	
25.	декабрь		Снимаем видео сюжет при естественном свете	2	Практическое занятие	Учебный кабинет	Наблюдение	
26.	октябрь		Съёмка при плохой освещённости	1	Практическое занятие	Учебный кабинет	Наблюдение	
<b>Раздел 3. «Основы анимации» - 44 часа</b>								
<b>Тема 3.1 «Мобильная анимация» - 22 часа</b>								
27.	декабрь		Приложения для мобильной анимации	2	Учебное занятие	Учебный кабинет	Опрос	
28.	декабрь		Stop-Motion анимация	2	Учебное	Учебный кабинет	Опрос	

					занятие	кабинет		
29.	декабрь		Съёмка объёмной куклы (ЛЕГО)	2	Учебное занятие	Учебный кабинет	Наблюдение	
30.	декабрь		Метод перекладки, плоская марионетка	2	Учебное занятие	Учебный кабинет	Игра	
31.	декабрь		Приложения для 2D анимации	2	Учебное занятие	Учебный кабинет	Опрос	
32.	декабрь		Разработка собственного персонажа	2	Учебное занятие	Учебный кабинет	Наблюдение	
33.	декабрь		Работа с фоном	2	Учебное занятие	Учебный кабинет	Опрос	
34.	декабрь		Принципы ускорения и замедления движущихся объектов	2	Учебное занятие	Учебный кабинет	Опрос	
35.	декабрь		Взаимодействие основных героев и ключевые кадры	2	Учебное занятие	Учебный кабинет	Опрос	
36.	январь		Создание покадровой анимации в Stop-Motion Studio	2	Практическое занятие	Учебный кабинет	Наблюдение	
37.	январь		Создание 2D анимации в выбранном приложении	2	Практическое занятие	Учебный кабинет	Наблюдение	
<b>Тема 3.2 «Основы 3D-анимации» - 22 часа</b>								
38.	январь		Особенности трёхмерных изображений	2	Учебное занятие	Учебный кабинет	Опрос	
39.	январь		Знакомство с 3D редактором Cinema 4D	2	Учебное занятие	Учебный кабинет	Опрос	
40.	январь		Знакомство с 3D редактором Cinema 4D	2	Учебное занятие	Учебный кабинет	Опрос	
41.	январь		Знакомство с бесплатным 3D редактором Blender	2	Учебное занятие	Учебный кабинет	Опрос	
42.	февраль		MakeHuman-создаём 3D модель человека	2	Учебное занятие	Учебный кабинет	Опрос	
43.	февраль		3D конструктор Poser	2	Учебное	Учебный	Опрос	

					занятие	кабинет		
44.	февраль		Моделируем в3Dпространстве	2	Учебное занятие	Учебный кабинет	Опрос	
45.	февраль		Наложение текстур	2	Учебное занятие	Учебный кабинет	Опрос	
46.	февраль		Работа с источниками света	2	Учебное занятие	Учебный кабинет	Опрос	
47.	февраль		Создаём простую 3D модель	2	Практическое занятие	Учебный кабинет	Наблюдение	
48.	февраль		Моделируем 3D сцену	2	Практическое занятие	Учебный кабинет	Наблюдение	
<b>Раздел 4. «Программное обеспечение для аудиовизуальных работ» - 44 часа</b>								
<b>Тема 4.1 «Графические редакторы» - 12 часов</b>								
49.	февраль		Мобильные графические редакторы	2	Учебное занятие	Учебный кабинет	Наблюдение	
50.	март		Особенности обработки изображения на мобильных устройствах	2	Учебное занятие	Учебный кабинет	Опрос	
51.	март		Приложения для обработки фотографий	2	Учебное занятие	Учебный кабинет	Наблюдение	
52.	март		Приложения для рисования	2	Учебное занятие	Учебный кабинет	Опрос	
53.	март		Приложения для создания коллажа	2	Учебное занятие	Учебный кабинет	Опрос	
54.	март		Обработка изображения и создание коллажа на мобильном устройстве	2	Практическое занятие	Учебный кабинет	Наблюдение	
<b>Тема 4.2 «Видеоредакторы, программы видеоконференции» - 12 часов</b>								
55.	март		Мобильные видеоредакторы	2	Учебное занятие	Учебный кабинет	Опрос	
56.	март		Гиганты аудиовизуальной индустрии	2	Учебное занятие	Учебный кабинет	Опрос	
57.	март		Adobe Creative Cloud	2	Учебное занятие	Учебный кабинет	Опрос	

58.	март		Blackmagic design DaVinci Resolve Studio	2	Учебное занятие	Учебный кабинет	Опрос	
59.	апрель		Монтируем аудиовизуальный контент на рассматриваемом ПО	2	Практическое занятие	Учебный кабинет	Наблюдение	
60.	апрель		Монтаж отснятого материала на мобильных устройствах	2	Практическое занятие	Учебный кабинет	Наблюдение	
<b>Тема 4.3 «Звуковые редакторы» - 12 часов</b>								
61.	апрель		Запись звука на мобильное устройство	2	Учебное занятие	Учебный кабинет	Опрос	
62.	апрель		Мобильные аудиоредакторы	2	Учебное занятие	Учебный кабинет	Опрос	
63.	апрель		Приложения для изменения голоса	2	Учебное занятие	Учебный кабинет	Опрос	
64.	апрель		Аудиоплееры	2	Учебное занятие	Учебный кабинет	Опрос	
65.	апрель		Мобильные микшеры и эквалайзеры	2	Учебное занятие	Учебный кабинет	Опрос	
66.	апрель		Обработка аудиофайлов в мобильном приложении	2	Практическое занятие	Учебный кабинет	Наблюдение	
<b>Тема 4.4 «Программы для видеомонтажа» - 8 часов</b>								
67.	май		Видеомонтаж как форма современного искусства	2	Учебное занятие	Учебный кабинет	Опрос	
68.	май		VJ-технологии	2	Учебное занятие	Учебный кабинет	Опрос	
69.	май		Видеомэппинг (3D mapping)	2	Учебное занятие	Учебный кабинет	Опрос	
70.	май		ResolumeArena - медиа- сервер и видеомикшер в одном лице	2	Учебное занятие	Учебный кабинет	Опрос	
<b>Раздел 5. «Формирование медиакультуры» - 6 часов</b>								
<b>Тема 5.1 «От идеи до воплощения» - 3 часа</b>								

71.	май		Просмотр классики кинематографа, телевидения, рекламы	2	Учебное занятие	Учебный кабинет	Опрос	
72.	май		Обсуждения работ мастеров аудиовизуального контента	1	Учебное занятие	Учебный кабинет	Опрос	
<b>Тема 5.2 «Комфортное восприятие аудиовизуальных образов» - 3 часа</b>								
73.	май		Правила просмотра аудиовизуального контента	1	Учебное занятие	Учебный кабинет	Игра	
74.	май		Оборудование для массовых просмотров экранных произведений	2	Учебное занятие	Учебный кабинет	Опрос	
<b>Воспитательные мероприятия – 6 часов</b>								
75.	октябрь		Праздничная программа	2	Праздник	Учебный кабинет	Наблюдение	
76.	ноябрь		Играем-снимаем	2	Игра	Учебный кабинет	Игра	
77.	март		Посещение выставки	2	Экскурсия		Наблюдение	
<b>Итоговое занятие – 2 часа</b>								
78.	май		Защита итоговых творческих проектов	2	Учебное занятие	Учебный кабинет	Конкурс	

Календарно-тематический план представлен в Приложении 3.

## 2.5 Список литературы

### Список нормативно-правовых документов

1. Федеральный закон от 29.12.2012 г. №273-ФЗ "Об образовании в Российской Федерации" (с изм. и доп.).
2. Распоряжение Правительства Российской Федерации от 29.05.2015 г. №996-р «Стратегия развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года».
3. Распоряжение Правительства РФ от 31.03.2022 г. №678-р «Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 года».
4. Приказ Министерства просвещения РФ от 27.07.2022 №629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам».
5. Приказ Министерства просвещения РФ от 03.09.20219 №467 «Об утверждении Целевой модели развития региональных систем дополнительного образования детей».
6. Приказ Министерства образования и науки РФ от 23.08.2017 №816 «Об утверждении Порядка применения организациями, осуществляющими образовательную деятельность, электронного обучения, дистанционных образовательных технологий при реализации образовательных программ».
7. Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28.09.2020 г. №28 «Об утверждении СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи».
8. Постановление Главного государственного врача РФ от 28.01.2021 №2 «Об утверждении санитарных правил и норм СанПиН 1.2.3685-21 «Гигиенические нормативы и требования к обеспечению безопасности и (или) безвредности для человека факторов среды обитания».
9. Письмо Министерства образования и науки РФ от 11.12.2006 г. №06-1844 «О Примерных требованиях к программам дополнительного образования детей».
10. Письмо Министерства образования и науки РФ от 18.11.2015 г. №09-3242 «Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы)».
11. Приказ Министерства образования Камчатского края от 31.08.2021 г. №772 «Об утверждении положений о моделях выравнивания доступности дополнительных общеобразовательных программ для детей с различными образовательными возможностями и потребностями».
12. Приказ Министерства образования Камчатского края от 19.04.2021 г. №339 «Об утверждении регламента общественной экспертизы дополнительных общеразвивающих программ дополнительного образования детей в Камчатском крае».
13. Устав МБУДО «Центр внешкольной работы».
14. «Положение о дополнительных общеобразовательных

- (общеразвивающих) программах МБУДО «Центр внешкольной работы».
15. «Правила приема учащихся в МБУДО «Центр внешкольной работы»
  16. «Положение о режиме занятий учащихся МБУДО «Центр внешкольной работы»
  17. «Порядок обучения по индивидуальному учебному плану (в том числе ускоренное обучение) в МБУДО «Центр внешкольной работы»
  18. «Положение о формах, периодичности и порядке текущего и промежуточного контроля успеваемости и итоговой аттестации учащихся по результатам освоения дополнительных общеразвивающих программ в МБУДО «Центр внешкольной работы»
  19. «Правила внутреннего распорядка учащихся»
  20. «Порядок выдачи «Свидетельства о дополнительном образовании МБУДО «Центр внешкольной работы»
  21. Инструкции по технике безопасности

### **Список литературы для педагога**

1. Булышкин Д.Я. «Любительский кинофильм: от замысла до экрана» изд. «Искусство», 1990
2. Бабкин Е.В., Баканов А.И. и др. «Фото и видео (Справочник)» изд. «Дрофа», 1995
3. Вагнер Д. «Малоформатное телевизионное производство» изд. «Албур», 1996
4. Кудлак В.М. «Домашний видео фильм на компьютере» изд. «Питер», 2003
5. Каунтер Д. «Как снимают кинотрюки» перевод с английского изд. «Искусство», 1972
6. Программа педагога дополнительного образования: от разработки до реализации. Практическое пособие. Составитель Беспятова Н.К., М., «Айрис дидактика», 2004
7. Синецкий Д.Б. «Видеокамеры и видеосъемка» изд. «А.Д.&Т.» 1999
8. Халатов Н.В. «Мы снимаем мультфильмы» изд. «Молодая гвардия», 1986
9. Хеннингес Х. «Я снимаю видеокамерой» перевод с немецкого изд. «Интербукбизнес», 1996
10. Шишигин И.В., Шульман М.Г. и др. «Как выбрать видеокамеру? (Энциклопедия начинающего видеолюбителя)» изд. «Лань», 1996
11. Кириллова, Н. Б. «Аудиовизуальное творчество» учебное пособие
12. Уральский Государственный педагогический университет. – Екатеринбург, 2021

### **Список литературы для учащихся и родителей**

1. Блофильд Р. «Ты можешь снять фильм» перевод с английского изд. «ЭКСМО», 2018
2. Бишоп-Стивенс У. «Ты можешь рисовать мультики» перевод с английского изд. «ЭКСМО», 2018



3. Бирли Ш. «Ты можешь стать блогером» перевод с английского изд. «ЭКСМО», 2018

Оценочные материалы

1 год обучения

Итоговая диагностика

Тест

1. Что такое кинокадр?	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Время от нажатия кнопки «Запись» или «Съемка» до момента её выключения</li> <li>2. Изображение, ограниченное рамкой.</li> <li>3. Последовательность кадров на киноленте.</li> </ol>
2. Европейцы считают изобретателем кинематографа:	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Эдисона</li> <li>2. братьев Люмьер</li> <li>3. Кулибина</li> </ol>
3. Что не является основной деталью современной видеокамеры?	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Объектив</li> <li>2. Видоискатель</li> <li>3. ПЗС – прибор с запоминающей связью.</li> </ol>
4. Первый киносеанс состоялся:	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Нью-Йорк 2000 год.</li> <li>2. Брюссель 1278 год.</li> <li>3. Париж 1895 год.</li> </ol>
5. Какой вид не является классической анимации?	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Рисованная</li> <li>2. Кукольная</li> <li>3. 3 D графика.</li> </ol>
6. Год рождения кинематографа?	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 1520 г.</li> <li>2. 1895 г.</li> <li>3. 1918 г.</li> </ol>
7. Что такое крупный план?	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. В кадре видно героя во весь рост и окружающую его обстановку.</li> <li>2. В кадре видно героя по грудь.</li> <li>3. В кадре видно героя по пояс.</li> </ol>
8. Соотношение сторон экрана?	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 4:4 и 20:2</li> <li>2. 4:3 и 16:9</li> <li>3. 5:5 и 10:3</li> </ol>
9. Звуковой редактор это:	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Сотрудник радиовещания.</li> <li>2. Программа для монтажа аудио трека.</li> <li>3. Прибор для изменения уровня звука.</li> </ol>
10. Что такое раскадровка?	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Удаление некоторых кадров из фильма.</li> <li>2. Графический план последовательности кинокадров в будущем фильме.</li> </ol>

	3. Перестановка местами некоторых кинокадров.
--	---

## 2 год обучения

### Итоговая диагностика

#### Тест

1. Объектив - это:	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Сложный оптический прибор, состоящий из линз.</li> <li>2. Небольшой металлический цилиндр с битым стеклом внутри.</li> <li>3. Пластиковый стаканчик.</li> </ol>
2. Съёмка с движения (основные приёмы)?	1. Наезд. 2. Отход. 3. Вращение.
3. Основной приём съёмки с рук?	1. Стоя 2. С колена 3. Лёжа
4. Camcorder, это:	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Видеозаписывающее устройство.</li> <li>2. Устройство видеонаблюдения</li> <li>3. Устройство для съёмки и записи видеосигнала.</li> </ol>
5. Панорамирование слева или справа это:	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Горизонтальное движение камеры.</li> <li>2. Вертикальное движение камеры.</li> <li>3. Диагональное движение камеры.</li> </ol>
6. Первым был изобретен:	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Видеокамера.</li> <li>2. Фотоаппарат.</li> <li>3. Кинокамера.</li> </ol>
7. В России цветное телевидение вещает в системе:	1. PAL 2. SECAM 3. NLSC
8. Какая частота смены кадров используется в кинематографе:	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 30 кадров в секунду.</li> <li>2. 25 кадров в секунду.</li> <li>3. 24 кадров в секунду.</li> </ol>
9. Кинокадр это:	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Изображение, ограниченное рамкой.</li> <li>2. Промежуток времени, запечатленный на кино – видео носителе от момента включения кнопки "REC" (запись) до момента ее отключения.</li> <li>3. Последовательность кадров на киноленте.</li> </ol>
10. Нелинейный монтаж - это:	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Монтаж декораций на съемочной площадке.</li> <li>2. Монтаж фильма при помощи ножниц и клея.</li> <li>3. Монтаж фильма на компьютере с</li> </ol>

	использованием специальных программ.
11. Не существует кинокадра с крупностью плана:	1. Сверх крупный. 2. Средний. 3. Толстый.
12. В схеме расположения искусственного света отсутствует:	1. Заполняющий свет. 2. Уличный свет. 3. Контровой свет.
13. Раскадровка - это:	1. Удаление некоторых кадров из фильма. 2. Графический план последовательности кинокадров в будущем фильме. 3. Перестановка местами некоторых кинокадров.
14. Наезд - это:	1. Движение камеры в направлении объекта съемки. 2. Изменение фокусного расстояния объектива при помощи трансфокатора. 3. Движение транспортного средства на героя съемочного сюжета.
15. Более устойчивой, съемка с рук получается:	1. Сотовым телефоном. 2. Плечевой видеокамеры. 3. Камерой "HANDYCAM".
16.носителем визуальной информации не может быть:	1. Кирпич. 2. Видеокассета. 3. CD-диск.
17. Устройство для просмотра кинофильма на экране называется:	1. Фильмоскоп. 2. Кинопроектор. 3. Дисплей.

### 3 год обучения

#### Итоговая диагностика

#### Тест

##### 1. Разрешение видео:

- А) Возможность открыть видеофайл в определённой программе.
- Б) Просмотр фильма после 23.00.
- В) Количество точек (пикселей) по горизонтали и вертикали, из которых состоит изображение на экране. Чем выше экранное разрешение, тем качество видео лучше.

##### 2. Битрейт видео:

- А) Степень сжатия видеопотока, определяет размер передачи данных. Чем выше битрейт, тем больше деталей видеоизображения удастся сохранить.
- Б) Размер видеоизображения.

В) Организованная материальная среда действия, создаваемая на основе сценария в павильоне или на натуре для съёмки фильмов.

**3. Фотография - технология записи изображения путём регистрации оптических излучений с помощью:**

- А) Светочувствительного фотоматериала.
- Б) Полупроводникового преобразователя.
- В) А или Б.

**4. Кодек**

- А) Компания по производству кино фотоматериалов.
- Б) Специальная программа, осуществляющая сжатие (кодирование) исходных цифровых материалов.
- В) Предприятие, оказывающее услуги по транспортировке, обработке и хранению грузов.

**5. Видеоредактор**

- А) Приспособление для просмотра видеофайлов.
- Б) Человек занимающийся редактированием видео файлов на студии телевидения.
- В) Приложение, имеющие набор инструментов для нелинейного монтажа видеофайлов.

**6. Составные части фильма**

- А) Актёры, администратор, оператор, осветитель, режиссёр.
- Б) Киноплётка, кинокамера, монтажный стол, кинопроектор.
- В) Кадр, план, сцена, эпизод, часть, фильм.

**7. Принципы комфортного монтажа**

- А) По крупности.
- Б) По ориентации в пространстве.
- В) По положению в обществе.

**8. Компоузинг (компози́тинг)**

- А) Работа с композитными материалами.
- Б) Создание единого изображения путем многослойного монтажа.
- В) Создание музыкальных композиций.

**9. Кардиоида**

- А) Диаграмма направленности микрофона, образуют рисунок в виде сердца.
- Б) Движение камеры по определённой траектории.
- В) Деталь камеры.

**10. Фокусное расстояние объектива**

- А) Оптическое расстояние (обычно измеряемое в миллиметрах) от точки схождения лучей света внутри объектива до матрицы камеры.
- Б) Оптимальное расстояния для демонстрации фокусов.
- В) Расстояние от объекта съёмки до объектива.

### **11. Гиперфокальное расстояние**

- А) Преувеличенное расстояние между объектами съёмки.
- Б) Дистанция фокусировки, обеспечивающая максимальную глубину резкости по всему кадру.
- В) Расстояние от объекта съёмки до объектива.

### **12. Правило третей**

- А) Изображение рассматриваемое разделенным на девять равновеликих частей с помощью двух равноудаленных параллельных горизонтальных и двух параллельных вертикальных линий.
- Б) Принцип построения композиции, основанный на упрощенном правиле золотого сечения.
- В) Правильный выбор точки или линии, на которой располагается основной объект съёмки.

### **13. Мобильное видео**

- А) Съёмка видеороликов на мобильный телефон.
- Б) Видеоролик сняты с проезжающего автомобиля.
- В) Видео снятое без подготовки, наспех.

### **14. DSLR**

- А) Известная голливудская кинокомпания.
- Б) Цифровой фотоаппарат, построенный на основе принципа однообъективной зеркальной камеры.
- В) Аккумуляторная батарея.

### **15. STOP- Motion**

- А) Информационное табло, высвечивающиеся в цифровой камере при её неисправности.
- Б) Запрещающий знак для проезда транспорта на съёмочную площадку.
- В) Покадровая съёмка сцен, с минимальными изменениями в каждом кадре, объединенные монтажом, благодаря которому создается иллюзия того, что предметы двигаются самостоятельно.

**Правильные ответы: 1. В; 2. А; 3. В; 4. Б; 5. В; 6. В; 7. В; 8. Б; 9. А; 10. А; 11. Б; 12. Б; 13. А; 14. Б; 15. В.**

**Тест воспитанности для учащихся  
младшей возрастной группы (7 – 12 лет)**

1. Я стараюсь следить за своим внешним видом (ходить опрятным, в чистой, глаженной одежде и чистой обуви).
2. Я соблюдаю правила личной гигиены (умываюсь по утрам, мою руки днём и вечером, чищу зубы и т.д.).
3. Я прислушиваюсь к мнению старших.
4. Стараюсь не ссориться с друзьями.
5. Стараюсь правильно и регулярно питаться.
6. Если я что-то задумал, то обязательно сделаю.
7. Мне нравится помогать не только друзьям, но и ребятам из объединения.
8. Любую работу выполняю охотно.
9. Стараюсь защищать тех, кого обижают.
10. Если я берусь за дело, то обязательно довожу его до конца.

**Тест воспитанности для учащихся  
средней и старшей возрастных групп (13-18 лет)**

1. Я стараюсь управлять своими эмоциями, поведением.
2. С уважением отношусь к государственной символике (флаг, герб, гимн).
3. Я стараюсь следить за своим внешним видом.
4. Я с уважением отношусь к традициям и истории своего народа.
5. Если я берусь за дело, то обязательно довожу его до конца.
6. Стараюсь защищать тех, кого обижают.
7. Я соблюдаю правила личной гигиены.
8. Я уважительно отношусь к людям других национальностей.
9. Мне нравится помогать другим.
10. Стремлюсь не ссориться с друзьями

<i>№ вопроса</i>	<i>Всегда (10)</i>	<i>Почти всегда (8)</i>	<i>Иногда (6)</i>	<i>Очень редко (4)</i>	<i>Никогда (2)</i>
<i>1.</i>					
<i>2.</i>					
<i>3.</i>					
<i>4.</i>					
<i>5.</i>					
<i>6.</i>					
<i>7.</i>					
<i>8.</i>					
<i>9.</i>					
<i>10.</i>					

### Методические материалы

#### Информационный материал к дополнительной общеразвивающей программе «Основы анимации и кино»

##### Что такое кинокадр?

Кадр – изображение на кино или фото пленки, а также неподвижное изображение, проецируемое мультимедийными аппаратами (Телевизор, монитор, проектор), хранящихся на электронных носителях (видеокассета, CD/DVD-диск, флеш-накопитель).

Кадр – отснятый на кинопленку, видеоленту или электронный носитель, промежуток времени от включения на камере режима «съемка» или «запись» до отключения этого режима.

##### Крупность плана

Кадр различается по крупности плана. Существует как минимум четыре крупности плана:

**Общий план** – показывает человека во весь рост. При этом также видна окружающая его обстановка. Общий план может включать много различных объектов, которые зритель должен успеть разглядеть, именно этим определяется его длительность: **8-9 секунд**.

**Средний план** - показывает человека по плечам или по пояс. Длительность плана приблизительно: **6-8 секунд**.

**Крупный план** - показывает человека по грудь. Длительность плана: **3-6 секунд**.

**Сверхкрупный план** – показывает лицо человека или части тела (глаза, рот, ладонь и прочее).

Сверхкрупный план, показывающий неодушевленный предмет (чашку, вазу, значок, бант и так далее), называется – **деталь**.

##### Стадии процесса создания видеофильма и анимационного ролика

**Пишем сценарий!** Процесс создания анимационного ролика начинается с написания сценария, который создается на основе народной сказки, легенды, традиций разных народов мира и других несложных сюжетов.

**Выбираем героя!** Следующая стадия заключается в том, что каждый участник выбирает персонаж, который он будет сопровождать вплоть до окончания работы над проектом. Сопровождение заключается в продумывании, раскадровке и озвучивании всех движений персонажа, а также в его оцифровке. Причем, сама раскадровка и озвучивание осуществляется только после следующего действия...

**Играем спектакль!** Сценарий есть, роли известны и распределены, осталось выбрать наряды, декорации, выучить роли – и вперед, на сцену! Проживем то, что хотим воплотить в раскадровках.



**Осторожно, идет съемка!** Теперь понятно, что в каждый ключевой момент времени делает мой герой. Пора оживить его сначала на кальке, а потом в компьютере, и проговорить в микрофон (или спеть) все его монологи – время переходить от игры к работе.

**Выпуск!** Собираем персонажи, декорации (фоны), сводим объекты, сцены, звуки на монтажной дорожке, записываем на носитель – пора готовиться к просмотру и твердой зрительской оценке (даже если зрители – твои друзья по школе).

### Законы сказки

**Закон 1.** Закон счастливого конца, или восхождения от несчастья к счастью. Задача – привести героя из пункта А (несчастье) в пункт Б (счастье), из несчастного превратится в счастливого.

**Закон 2.** Закон сказочной справедливости. Этот закон вытекает из первого. Всем известно: добро в сказке торжествует, зло должно быть повержено и посрамлено.

**Закон 3.** Закон превосходной степени и наибольшего контраста.

Согласно сказочному закону, в сказке всегда все «самое-самое». Например, Красавицы - «первые красавицы на всем белом свете»; Злодеи - «каких свет не видывал».

Другая сторона этого закона – требование контраста. В сказке «самое-самое» постоянно сталкивается с чем-то себе противоположным или превращается во что-то противоположенное.

**«Салат из сказок».** Впишите в таблицу элементы пяти разных сказок (каждая сказка на своей строке). Смешайте элементы разных сказок в один сюжет, так чтобы из одной сказки два элемента не встречались. Разверните этот новый сюжет-салат с целью прорекламировать современное волшебное средство (обувь, дезодорант, спортивный центр, приправу).

### «Фризлайт – Freezelight

#### рисунок светом в цифровой фотографии»

#### Что такое *выдержка* фотоаппарата?

Выдержкой фотоаппарата называется промежуток времени за который затвор успевает открыться -> принять изображение на матрицу -> закрыться.

Герой	Вредитель	Беда (проблема) Задача героя	Друг, помощник	Волшебное средство

Именно благодаря длинной *выдержке* (5-30 секунд) на многих фотоаппаратах, есть возможность рисовать светом.

#### Какие камеры пригодны для фризлайта?

Для рисования светом подходят все зеркальные фотоаппараты, а также просьюмерки (псевдозеркалки). Подойдет практически любой фотоаппарат.

Очень хорошо если у него есть режим ручной настройки (как правило, называется «М»). Откройте интернет, введите модель своей камеры и в разделе характеристики найдите пункт «выдержка». Так вы узнаете пригоден ли ваш фотоаппарат для рисования светом. Кстати, камеры для фризлайта, как и *фонарики* не создаются специально на заводах.

### **Какой штатив выбрать для фризлайта?**

*Штатив* просто обязан быть тяжелее камеры. Он должен уверенно стоять на ногах, никакой шевелёнки, никаких скрипов корпуса. Рекомендуем сразу брать прочные, надёжные штативы и штативные головы. Увлёкшись фризлайтом скорее всего вы очень надолго окунётесь в этот безграничный и потрясающий воображение вид искусства.

### **Какой фонарик купить для фризлайта?**

Смотря какие *картины* вы хотите создавать. Для начала подойдёт любой фонарик. Вы можете его сами модифицировать для своего удобства. Если кнопка включения не сдвигаемая, а push типа — разберите её и удалите зубчики фиксации. Теперь ваш фонарик будет светить только, когда вы держите кнопку нажатой (тактовый, импульсный режим) фиксация кнопки щелчком теряется. Если у вашего фонарика кнопка сдвигается для включения, вам необходимо менять её, купив в ближайшем магазине для радиолюбителей подходящую тактовую кнопку, или же поменяйте фонарик.

### **Как сделать фризлайт *фото* на «мыльницу»?**

Некоторые продвинутые цифромыльницы позволяют ставить ручной режим и настраивать время *выдержки* и значение *диафрагмы* вручную. Большинство же компактных фотоаппаратов не имеют такой возможности, и приходится придумывать способ рисовать светом на такие камеры. Поищите в меню фотоаппарата режим ночной съёмки, активируйте его. Спустите кнопку затвора наполовину, тем самым сфокусируйтесь и, НЕ ОТПУСКАЯ, пальца с кнопки затвора закройте рукой объектив так, чтобы гистограмма яркости (если она у вас есть) на экране показала увеличенное значение *выдержки* чем до закрытия объектива рукой. Компакты замеряют экспозицию по-разному, но в основном после фокусировки, и такая хитрость должна сработать. Спустите затвор и рисуйте, у вас в зависимости от модели фотоаппарата от 5 до 15 секунд.

### **Как рисовать светом буквы? (рисуем светом буквы)**

Буквы изначально учите рисовать в зеркальном отображении и справа - налево. Со временем вы привыкните и будете с лёгкостью создавать в воздухе объёмный текст. Для координации можно использовать нижний предел рисунка, как правило, это пол, асфальт и т.д. Если вы рисуете не от земли, тут сложнее. Поставьте от штатива слева и справа на расстоянии 2-3 метра по включённому фонарику так, чтобы виртуальная линия, их соединяющая, была для вас примерно на уровне груди. Отрегулируйте её, подойдя-отойдя от камеры, эта виртуальная линия послужит нижним пределом вашего текста.

### **Какие существуют нюансы построения светового рисунка? Какие движения**

Пожалуй, самым распространённым явлением при рисовании ламповыми фонариками является заострение световой *линии* широким отводом фонарика в сторону. С диодными площадками такой фокус не пройдёт, заострение *линии* не получится привычным движением, дело в том, что многие светодиоды очень ограничены по углу рассеивания света (примерно 120 градусов, этого очень мало, фонарик светит почти на 270). Необходимо дополнительно выгнуть кисть вокруг своей оси на 90 градусов так, чтобы камера увидела, как диодная площадка плавно уменьшается не только по длине, но и изменяется по ширине. Ещё совет. Рисуйте «сферой на камеру» представьте, что камера находится в большой сфере, и вы скользите по её внешней поверхности подобно осеннему листу по водной глади. *Линии* на таких рисунках получаются плотными, равными по размеру и засветкам на углах контуров.

### **Можно ли рисовать на улице днём, и как?**

(как настроить фотоаппарат для фризлайта при сильном освещении). Рисовать фризлайт днём можно, для этого вам понадобятся ND4x — 8x фильтры на объектив, сильно закрытая *диафрагма* и очень мощный источник света. Используйте профессиональные тактические фонари, например, LED lenser, Megatorch, Fenix (ТК серии).

### **Почему нельзя светить лазерной указкой в камеру?**

Лазерный луч любой мощности вреден для зрения и матриц фотоаппаратов. Сконцентрированный пучок света проникает через оптику разрушает красные /синие/ зелёные чувствительные элементы и тем самым на фотографиях у вас будут «выжженные» размытые пятна. Матрица ремонту не подлежит.

**Приложение 3**

**Календарно-тематический план на \_\_\_\_\_ учебный год**

**Приложение 4**

**План воспитательной работы на \_\_\_\_\_ учебный год**