Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение
«Колыванская средняя общеобразовательная школа № 3»

Аннотация к рабочей программе учебного курса внеурочной деятельности **«Мультстудия “Я творю мир”»** ООП НОО.

Рабочая программа учебного курса внеурочной деятельности **«Мультстудия “Я творю мир”» ООП** НОО разработана в соответствии ФГОС НОО.

Рабочая программа разработана группой учителей начальных классов в соответствии с положением о рабочих программах и определяет организацию внеурочной образовательной деятельности учителем в школе по определенному курсу.

Рабочая программа обсуждена и принята решением методического объединения учителей начальной школы и согласована заместителем директора по воспитательной работе МБОУ «КСОШ № 3».

дата 26.08 2026г.

МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
«Колыванская средняя общеобразовательная школа № 3»
(МБОУ «КСОШ №3»)
Ул. Чехова, д. 3-а, р.п. Колывань, Новосибирская обл., 633161
Тел./факс 8 (383-52) 53-536
E-mail: s_3_kol@edu54.ru

СОГЛАСОВАНО
Заместитель директора по ВР
Карпова Н.В.
от «20» августа 2026 г.

УТВЕРЖДЕНО
Директор МБОУ "КСОШ №3"
Мельникова О.В.
Приказ №2 от «21» августа 2026 г.

Рабочая программа
учебного курса по внеурочной деятельности
«Мультстудия “Я творю мир”»
уровень начального образования
срок освоения 1 год (1 класс)

Составители:
Карпова Наталья Васильевна
учитель начальных классов

Программа внеурочного курса
«Мультстудия “Я творю мир”»
I.Пояснительная записка

В современном мире очень актуальна проблема становления творческой личности, способной самостоятельно пополнять знания, извлекать полезное, реализовывать собственные цели и ценности в жизни. Этого можно достичь посредством познавательно-исследовательской деятельности, так как потребность ребёнка в новых впечатлениях лежит в основе возникновения и развития неистощимой исследовательской активности, направленной на познание окружающего мира. В представляемой программе акцент сделан именно на познавательно-исследовательскую деятельность, которая направлена на получение новых и объективных знаний. Попытка развития интеллектуальных способностей на регламентированных занятиях и уроках в начальной школе малоэффективна, поскольку более высокие уровни компетенций требуют самостоятельности, ответственности в решении нестандартных задач, что слабо достижимо в рамках традиционной модели обучения. Ответить на этот вызов может лишь принципиально новая конструкция образовательной среды, составной частью которой является развивающая предметно-пространственная среда. Поэтому целью данной парциальной модульной образовательной программы «STEM-ОБРАЗОВАНИЕ ДЕТЕЙ ДОШКОЛЬНОГО И МЛАДШЕГО ШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА» является развитие интеллектуальных способностей детей дошкольного и младшего школьного возраста средствами STEM-образования.

Если расшифровать данную аббревиатуру, то получится следующее: S — science, T — technology, E — engineering, M — mathematics: естественные науки, технология, инженерное искусство, математика.
Именно поэтому сегодня система STEM развивается как один из основных трендов. STEM-образование основано на применении междисциплинарного и прикладного подхода, а также на интеграции всех четырёх дисциплин в единую схему.

Основанием для проектирования и реализации данной общеобразовательной общеразвивающей программы служит перечень следующих нормативных правовых актов и государственных программных документов:

- Федеральный закон Российской Федерации от 29 декабря 2012 г. № 273-ФЗ «Об образовании», с изменениями.
- Закон РФ от 07.02.1992 № 2300-1 «О защите прав потребителей»
- Распоряжение правительства РФ от 04.09. 2014 № 1726-р «Об утверждении Концепции развития дополнительного образования детей»;
- Распоряжение Правительства Российской Федерации от 29 мая 2015 г. №996-р «Стратегия развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025года»;
- Приказ Министерства Просвещения Российской Федерации от 03.09.2019г. №467«Об утверждении Целевой модели развития региональных систем дополнительного образования детей»;
- Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от28.09.2020г.№28 «Об утверждении СанПиН2.4.3648-20;

• Письмо Министерства образования и науки РФ от18.11.2015г.№09 3242«О направлении Методических рекомендаций по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые)»

Целью программы является – развитие интеллектуальных способностей детей в процессе познавательной деятельности и вовлечение научно – техническое творчество.

Обязательной частью STEM-образования является знакомство детей с цифровыми технологиями. Подспорьем в этом является модуль «Мультистудия “Я творю мир”». Он позволяет суммировать и на современном уровне демонстрировать результаты работы детей над различными проектами посредством создания ребёнком собственного мультипликационного фильма. Это достижимо через освоение информационно-коммуникативных, цифровых и медийных технологий, через продуктивный синтез художественного и технического творчества детей.

Модуль «Мультистудия “Я творю мир”» направлен на решение специфичных задач, которые при комплексном их решении обеспечивают реализацию целей STEM-образования: развитие интеллектуальных способностей в процессе познавательно-исследовательской деятельности и вовлечения в научно-техническое творчество детей дошкольного и младшего школьного возраста.

В Программе условия развития интеллектуальных способностей обеспечиваются сообразно возрасту и индивидуальным особенностям ребёнка. Начиная с сенсорного восприятия через наглядно-образное и словесно-логическое мышление («Дидактическая система Ф. Фрёбеля», «Математическое развитие», «Экспериментирование с живой и неживой природой») создаются предпосылки для научно-технического творчества детей, в процессе которого они получают и применяют знания алгоритмизации, дизайна и программирования и ведут проектную деятельность («LEGO-конструирование», «Мультстудия «Я творю мир», «Робототехника»).

Деятельность взрослого направлена на то, чтобы ребёнок принял общую схему действия, почувствовал связь образовательных модулей между собой, смысл каждого звена в общей системе действия, иерархию второстепенных и главных целей.
В этом случае у ребёнка появляется способность действовать «в уме», которая является важнейшим условием развития интеллектуальных способностей.

Принципы построения Программы

В основе Программы лежит важнейший стратегический принцип современной российской системы образования — непрерывность, которая на этапах дошкольного и школьного детства обеспечивается взаимодействием двух социальных институтов: семьи и образовательной организации.
Данные принципы сформулированы как основополагающие **во ФГОС НОО:**

1) воспитание и развитие качеств личности, отвечающих требованиям информационного общества, инновационной экономики, задачам построения демократического гражданского общества на основе толерантности, диалога культур и уважения многонационального, поликультурного и поликонфессионального состава российского общества;
2) переход к стратегии социального проектирования и конструирования в системе

образования на основе разработки содержания и технологий образования, определяющих пути и способы достижения социально желаемого уровня (результата) личностного и познавательного развития обучающихся;
3) ориентация на результаты образования как системообразующий компонент Стандарта, где развитие личности обучающегося на основе усвоения универсальных учебных действий, познания и освоения мира составляет цель и основной результат образования;
4) признание решающей роли содержания образования, способов организации образовательной деятельности и взаимодействия участников образовательного процесса в достижении целей личностного, социального и познавательного развития обучающихся;
5) учёт индивидуальных возрастных, психологических и физиологических особенностей обучающихся, роли и значения видов деятельности и форм общения для определения целей образования и воспитания и путей их достижения;
6) обеспечение преемственности дошкольного, начального общего, основного и среднего общего образования;
7) разнообразие организационных форм и учёт индивидуальных особенностей каждого обучающегося (включая одарённых детей и детей с ограниченными возможностями здоровья), обеспечивающих рост творческого потенциала, познавательных мотивов, обогащение форм взаимодействия со сверстниками и взрослыми в познавательной деятельности;
8) гарантированность достижения планируемых результатов освоения основной образовательной программы начального общего образования, что и создаёт основу для самостоятельного успешного усвоения обучающимися новых знаний, умений, компетенций, видов и способов деятельности.

II. Общая характеристика

Воображение детей младшего и среднего дошкольного возраста имеет воссоздающий характер, возникает непроизвольно и механически воспроизводит полученные впечатления в виде образов. Предметом воображения становится то, что произвело на ребёнка сильное эмоциональное впечатление, взволновало и заинтересовало его.
В младшем школьном возрасте закрепляются и развиваются далее только те основные человеческие характеристики познавательных процессов (восприятие, внимание, память, воображение и мышление), необходимость которых связана с поступлением в школу.
Внимание в младшем школьном возрасте становится произвольным, но ещё довольно долго, особенно в начальных классах, сильным и конкурирующим с произвольным остаётся непроизвольное внимание. Объём и устойчивость, переключаемость и концентрация произвольного внимания к четвёртому классу школы у детей почти такие же, как у взрослого человека. Что касается переключаемости, то она в этом возрасте даже выше, чем в среднем у взрослых. Это связано с молодостью организма и подвижностью процессов в центральной нервной системе ребёнка.
В школьные годы продолжается развитие памяти. В целом, память детей младшего школьного возраста является достаточно хорошей, и это в первую очередь

касается механической памяти, которая за первые 3–4 года учения в школе прогрессирует достаточно быстро. Несколько отстаёт в своём развитии опосредствованная, логическая память, так как в большинстве случаев ребёнок, будучи занят учением, трудом, игрой и общением, вполне успешно обходится механической памятью.

Основной вектор развития интеллектуальных способностей в дошкольном и младшем школьном возрасте должен быть направлен на совершенствование процессов познания — восприятия, памяти, воображения, мышления.

Формы организации детей

Индивидуальная форма организации позволяет индивидуализировать взаимодействие (содержание, методы, средства).

Подгрупповая форма организации. Группа делится на подгруппы. Основания для комплектации: личная симпатия детей, общность интересов.

Фронтальная форма организации. Взаимодействие со всей группой. Достоинствами формы являются четкая организационная структура, простое управление, возможность взаимодействия детей. Игровые занятия являются основной формой взаимодействия с детьми, в игровых занятиях используются подвижные игры, физкультминутки, пальчиковые игры, которые позволяют детям снять статическое напряжение, поменяв вид деятельности. Для проведения занятия необходимо создавать и постоянно поддерживать атмосферу творчества и психологической безопасности, что достигается применением следующих **методов** проведения занятий:

- Словесный метод - устное изложение, беседа;
- Наглядный метод - демонстрации мультимедийных презентаций, фотографии;
- Практический метод - овладение практическими умениями выполнения задания;
- Пояснительно-иллюстративный метод (дети воспринимают и усваивают готовую информацию);
- Проблемно-поисковый методы (методы проблемного изложения) дается часть готового знания детям предлагается определить дальнейший ход действий для достижения результата;
- Частично-поисковый метод (дошкольники участвуют в коллективном поиске решения заданной проблемы);
- Исследовательский метод – овладение детьми приемами самостоятельной творческой работы;
- Продуктивный метод обучения (дети воспроизводят полученные знания и освоенные способы деятельности).

Ожидаемые результаты освоения Программы

Ребёнок, осваивающий программу, обладает развитым воображением, которое реализуется в разных видах деятельности, в конструировании, создании собственных образцов, творческих фантазиях и пр. В результате освоения программы ребёнок получает опыт положительного отношения к миру, к разным видам труда, другим людям и самому себе, обладает чувством собственного достоинства. Активно взаимодействуя со сверстниками и взрослыми, дошкольник овладевает способностью договариваться, учитывать интересы и чувства других, сопереживать неудачам и радоваться успехам других. В результате ребёнок получает возможность адекватно

проявлять свои чувства, в том числе чувство веры в себя, стараться разрешать конфликты.

Планируемые личностные результаты

Самоопределение:

-готовность и способность обучающихся к самоопределению;

-внутренняя позиция школьника на основе положительного отношения к школе;

-принятие образа хорошего ученика;

Самостоятельность и личная ответственность за свои поступки, установка на здоровый образ жизни;

Начальные навыки адаптации в динамично изменяющемся мире.

Смыслообразование:

-мотивация любой деятельности (социальная, учебно-познавательная и внешняя);

-самооценка на основе критериев успешности этой деятельности;

-эмпатия как понимание чувств других людей и сопереживание им.

Нравственно-этическая ориентация:

-уважительное отношение к иному мнению;

-навыки сотрудничества в разных ситуациях;

-эстетические потребности, ценности и чувства.

ЛИЧНОСТНЫЕ, МЕТАПРЕДМЕТНЫЕ И ПРЕДМЕТНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ОСВОЕНИЯ КУРСА

Личностными результатами изучения курса является формирование следующих умений:

- Определять и высказывать под руководством педагога самые простые общие для всех людей правила поведения при сотрудничестве (этические нормы).
- В предложенных педагогом ситуациях общения и сотрудничества, опираясь на общие для всех простые правила поведения, делать выбор, при поддержке других участников группы и педагога, как поступить.

Метапредметными результатами изучения курса являются формирование следующих универсальных учебных действий (УУД).

Регулятивные УУД:

- Определять и формулировать цель деятельности с помощью учителя.
- Проговаривать последовательность действий.
- Учиться работать по предложенному учителем плану.
- Учиться отличать верно выполненное задание от неверного.
- Учиться совместно с учителем и другими учениками давать эмоциональную оценку деятельности товарищей.

Познавательные УУД:

- Ориентироваться в своей системе знаний: отличать новое от уже известного с помощью учителя.
- Делать предварительный отбор источников информации: ориентироваться в информации
- Добывать новые знания: находить ответы на вопросы, используя учебник, свой жизненный опыт и информацию, полученную от учителя.
- Перерабатывать полученную информацию: делать выводы в результате совместной работы всего класса.

Коммуникативные УУД:

- Донести свою позицию до других: оформлять свою мысль в устной и письменной речи (на уровне одного предложения или небольшого текста).
- Слушать и понимать речь других.
- Читать и пересказывать текст.
- Совместно договариваться о правилах общения и поведения в школе и следовать им.
- Учиться выполнять различные роли в группе (лидера, исполнителя, критика).

Предметными результатами изучения курса являются формирование следующих умений.

- описывать признаки предметов и узнавать предметы по их признакам;
- выделять существенные признаки предметов;
- сравнивать между собой предметы, явления;
- обобщать, делать несложные выводы;
- классифицировать явления, предметы;
- определять последовательность событий;
- судить о противоположных явлениях;
- давать определения тем или иным понятиям.

ДЕЯТЕЛЬНОСТЬ УЧИТЕЛЯ С УЧЕТОМ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ ВОСПИТАНИЯ

Виды, формы и содержание деятельности

Работа учителя-предметника в обязательном порядке направлена на практическую реализацию целей и задач воспитания, осуществляется в рамках направлений воспитательной работы школы.

Реализация воспитательного потенциала урока предполагает следующее:

- установление доверительных отношений между учителем и обучающимися, способствующих позитивному восприятию обучающимися требований и просьб учителя, привлечению их внимания к обсуждаемой на уроке информации, активизации познавательной деятельности;
- побуждение обучающихся соблюдать на уроке общепринятые нормы поведения, правила общения со старшими (педагогическими работниками) и сверстниками (обучающимися), принципы учебной дисциплины и самоорганизации;
- привлечение внимания обучающихся к ценностному аспекту изучаемых на уроках явлений, организация их работы с получаемой на уроке социально значимой информацией — инициирование ее обсуждения, высказывания обучающимися своего мнения по ее поводу, выработки своего к ней отношения;
- использование воспитательных возможностей содержания учебного предмета через демонстрацию обучающимся примеров ответственного, гражданского поведения, проявления человеколюбия и добросердечности, через подбор соответствующих текстов для чтения, задач для решения, проблемных ситуаций для обсуждения в классе;
- применение на уроке интерактивных форм работы с обучающимися: интеллектуальных игр, стимулирующих познавательную мотивацию

обучающихся; дидактического театра, где полученные на уроке знания обыгрываются в театральных постановках; дискуссий, которые дают обучающимся возможность приобрести опыт ведения конструктивного диалога; групповой работы или работы в парах, которые учат командной работе и взаимодействию с другими детьми;

- включение в урок игровых процедур, которые помогают поддержать мотивацию обучающихся к получению знаний, налаживанию позитивных межличностных отношений в классе, помогают установлению доброжелательной атмосферы во время урока;
- организация шефства мотивированных и эрудированных обучающихся над их неуспевающими одноклассниками, дающего им социально значимый опыт сотрудничества и взаимной помощи;
- инициирование и поддержка исследовательской деятельности обучающихся в рамках реализации ими индивидуальных и групповых исследовательских проектов, что даст обучающимся возможность приобрести навыки самостоятельного решения теоретической проблемы, генерирования и оформления собственных идей, уважительного отношения к чужим идеям, оформленным в работах других исследователей, навык публичного выступления перед аудиторией, аргументирования и отстаивания своей точки зрения.

Учитель-предметник организует воспитательное пространство совместно с классными руководителями и родителями (законными представителями) обучающихся.

Содержание программы

Обязательной частью STEM-образования является знакомство детей с цифровыми технологиями. Подспорьем в этом является модуль «Мультистудия “Я творю мир”». Он позволяет суммировать и на современном уровне демонстрировать результаты работы детей над различными проектами посредством создания ребёнком собственного мультипликационного фильма. Это достижимо через освоение информационно-коммуникативных, цифровых и медийных технологий, через продуктивный синтез художественного и технического творчества детей.

В состав образовательного модуля входит мультстудия, которую дополняют продукты деятельности ребёнка из любого другого модуля программы STEM-образования, будь то модели, созданные по системе Ф. Фрёбеля, объекты, собранные из LEGO, или роботы. При этом тематика мультипликационных фильмов может быть самой разнообразной. Вот лишь несколько примеров.

- Мультфильм о прошлом планеты Земля, главным героем которого является робот-динозавр. Выбор сюжета и других героев истории полностью зависит от фантазии детей.
- Памятные даты и праздники, которые «оживут» благодаря наборам LEGO «Построй свою историю», «Сказочные и исторические персонажи», «Космос и аэропорт» и другим тематическим комплектам.
- Анимация вращения тел и геометрических преобразований на базе наборов

Фрёбеля. Например, яркой окажется визуализация вращения цилиндра, благодаря которой создается видимый образ шара.
- Мультфильм «Красивая математика», доступный самым маленьким, поскольку в его основе лежат узоры из набора Фрёбеля, предназначенного для развития пространственного мышления.
Для создания всевозможных декораций, новых героев и прочих деталей мультфильмов рекомендуется использовать дополнительный инструментарий, например планшет для работы с графикой и 3D-ручку. В помощь педагогам — программа обучения детей на базе мультстудии с подробными рекомендациями авторов модуля.

В состав образовательного модуля входит мультстудия, которую дополняют продукты деятельности ребёнка из любого другого модуля программы STEMобразования, будь то модели, созданные по системе Ф. Фрёбеля, объекты, собранные из LEGO, или роботы. При этом тематика мультипликационых фильмов может быть самой разнообразной. Вот лишь несколько примеров. у Мультфильм о прошлом планеты Земля, главным героем которого является робот-динозавр. Выбор сюжета и других героев истории полностью зависит от фантазии детей. у Памятные даты и праздники, которые «оживут» благодаря наборам LEGO «Построй свою историю», «Сказочные и исторические персонажи», «Космос и аэропорт» и другим тематическим комплектам. у Анимация вращения тел и геометрических преобразований на базе наборов Фрёбеля. Например, яркой окажется визуализация вращения цилиндра, благодаря которой создается видимый образ шара. у Мультфильм «Красивая математика», доступный самым маленьким, поскольку в его основе лежат узоры из набора Фрёбеля, предназначенного для развития пространственного мышления. Для создания всевозможных декораций, новых героев и прочих деталей мультфильмов рекомендуется использовать дополнительный инструментарий, например планшет для работы с графикой и 3D-ручку. В помощь педагогам — программа обучения детей на базе мультстудии с подробными рекомендациями авторов модуля.
В комплект мультстудии «Я творю мир» входит оборудование (ширма, web-камера на гибкой основе, набор фонов, декораций и магнитов), программное обеспечение (диск с компьютерной программой) и научно-методическое обеспечение (пошаговая инструкция в вопросах и ответах, методичка).
Ширма настольная из фанеры с магнитными стенками-сторонами представляет собой сборноразборную конструкцию с размером основания 31 × 22 см, размер одной стороны 33 × 22, размер второй стороны 22 × 21 см. Конструктивные возможности ширмы позволяют собирать её ребёнку правше и ребёнку левше.
Вертикальные магнитные фоны (лес, луг, небо, изба, дорога, улица) размером 48 × 21 см. 12 элементов декораций, в том числе изображения деревьев, облаков, солнца и др. Самоклеющиеся магниты, с помощью которых декорации крепятся к фонам.
Матовое антибликовое стекло служит дополнительным креплением для 8 фонов-основ и для крепления героев мультфильма. Дополнительные фоны можно нарисовать на стенках ширмы самостоятельно при помощи маркеров на водной основе, или нарисовать на бумаге, или распечатать готовую картинку и закрепить её на стенках ширмы при помощи магнитов. Программное обеспечение, входящее в состав

комплекта, рекомендуется устанавливать на ноутбук (требуется наличие дисковода). Имеется возможность активации ПО на трёх ПК. Компьютерная программа проста в использовании, с ней может работать даже ребёнок, так как все окошки интуитивны. Что можно делать с программой: захватить кадр (создавать новый кадр, удалять ненужный, редактировать отдельные кадры), звук (можно записать озвучание: голос ребёнка, музыку, голос взрослого, импортировать любую музыку из мультфильма), время (можно увеличивать или уменьшать длительность кадра).

Всё о мультипликации(4 ч.)

Вводная тема: «Путешествие в мир мультипликации». Вводная беседа о правилах поведения в кабинете информатики. Инструктаж по технике безопасности. Гимнастика для глаз и рук. Немного об истории анимации.

Все об анимации: кто рисует мультики - человек или компьютер? Компьютерная анимация. Основные способы создания компьютерной анимации: покадровая рисованная анимация, конструирование анимации, программирование анимации. Примеры программ для создания анимации.

Парад мультпрофессий: какие именно специалисты трудятся над созданием мультфильмов.

Фотография и видеосъёмка (3 ч.)

Работа с фотоаппаратом и видеокамерой: знакомство с цифровым фотоаппаратом и видеокамерой; технические особенности фотоаппарата и видеокамеры, их возможности, функции.

Особенности фотографии, создание различных изображений. Копирование фотографий на ПК.

Особенности видеосъёмки, видеосъёмка сюжетов. Копирование видеофайлов на ПК.

Работа в киностудии Pinnacle Studio 16 (4 ч.)

Работа в видеоредакторе: открытие созданных файлов в киностудии; раскадровка имеющихся файлов-кадров, их повторение в циклическом порядке;

установление временных рамок воспроизведения; наложение звука, титры, запись и сохранение клипа. Воспроизведение.

Создание и презентация групповых и индивидуальных творческих проектов

(23 ч.)

Работа над созданием проектов-мультфильмов: Обсуждение и выбор темы проекта. Проработка сюжета. Разработка сценария. Создание набросков-планов на бумаге. Проработка образов и изготовление персонажей. Создание декораций.

Подбор освещения, компоновка кадра. Организация фиксации. Процесс съемки. Обсуждение фотографий с художественной и смысловой точек зрения, создание коллекции фотографий к проекту.

Видеосъёмка сюжетов для групповых и индивидуальных проектов. Отсмотр материала.

Формирование фильма из последовательности кадров. Открытие созданных файлов; раскадровка имеющихся файлов-кадров, их повторение в циклическом порядке.

Монтаж фото и видео материалов по сценарному плану. Установление временных рамок воспроизведения.
Аудиозапись рассказа, соответствующего видеоряду.
Создание заставок, титров, звукового и музыкального сопровождения.
Формирование проигрываемого видео-файла.
Работа над созданием проектов – мультфильмов.
Защита проектной работы. Обсуждение готовых работ, размещение в информационной среде (в том числе участие в различных конкурсах).

Вариант 2

1. ***Информационная грамотность (4 часа)***.

Ознакомление с основами информационной культуры и грамотности, с социальной значимостью применения компьютерных технологий.

2. ***Теоретические основы мультипликации (24 часов)***.

Ознакомление с профессиями и специальностями, связанными с созданием анимации, с историей анимационных фильмов, просмотр готовых мультфильмов различных анимационных студий мира.

3. ***Создание анимации на бумаге (12 часов).***

Знакомство с принципами создания анимации. Практические задания по созданию анимации на бумаге. Сканирование рисунков и подготовка их для работы с анимационными компьютерными программами.

4. ***Творческая работа (18 часов).***

Самостоятельная творческая работа учащихся над индивидуальными работами.

5. ***Использование графического редактора (24 часа).***

Выполнение работ по созданию, редактированию простейших рисунков в растровом графическом редакторе. Приобретение навыков объемного и плоского изображения, копирования, с целью создания покадровых изображений, подготовка серии рисунков для программ аниматоров.

6. ***Творческая работа (10 часов).***

Самостоятельная творческая работа учащихся над индивидуальными работами.

7. ***Использование программ-аниматоров (6 часов).***

Создание простейших анимационных файлов.

8. ***Творческая работа (10 часов).***
9. ***Работа с Flash-анимацией на интернет-ресурсах (12 часов).***
10. ***Творческая работа (24 часов).***
11. ***Создание мультипликации в Power Point (24 часа).***

Выполнение работ по созданию, редактированию простейших анимационных презентаций в Power Point. Приобретение навыков вставки векторных изображений, применение эффекта анимации. Создание анимации с использованием смены кадров в презентации.

12. ***Творческая работа(28 часов).***

Самостоятельная творческая работа учащихся над индивидуальным тематическим проектом.

13. ***Программа Windows Movie Maker (22часа).***

Первое знакомство с программой создания анимационных роликов. Работа с рисунками и текстом.

14. Творческая работа(30 часов).

Самостоятельная творческая работа учащихся над индивидуальным тематическим проектом.

№	Тема занятия	Кол-во часов	В том числе	
			теория	практика
1	Введение в информационную культуру. Техника безопасности в компьютерном классе	1	0,5	0,5
	Основы информационной грамотности	3	1	2
2	История мультипликации	2	1	1
3	Ознакомление с профессиями и специальностями, связанными с созданием анимации	2	1	1
4	Теоретические основы мультипликации	2	1	1
5	Использование интернет-ресурсов для наглядного ознакомления с принципами создания рисованного мультфильма	12	6	6
6	Самостоятельная творческая работа учащихся над индивидуальными работами.	6	2	4
7	Создание анимации на бумаге	4	2	2
8	Покадровое рисование элементов анимации	4	2	2
9	Сканирование рисунков, фотографий	2	1	1
10	Просмотр отсканированных рисунков (слайд-шоу)	2	-	2
11	Самостоятельная творческая работа учащихся над индивидуальными работами.	18	-	18
12	Основы компьютерной графики	12	6	6
13	История компьютерной графики	10	5	5
14	Программы для создания анимированных изображений	20	10	10
15	Работа с Flash-анимацией на интернет-ресурсах	36	12	24
16	Знакомство с Power Point	2	1	1
17	Рабочее поле Power Point, инструменты, панели	2	1	1
18	Создание простейших рисунков. Раскраска.	2	1	1
19	Рисование плоских объектов. Раскраска	4	2	2
20	Рисование объемных изображений. Раскраска	4	2	2
21	Конструирование с помощью Power Point.	4	2	2
22	Настройка анимации в презентации	2	1	1

23	Другие способы создания анимации в Power Point.	4	2	2
24	Индивидуальная творческая работа	28	-	28
25	Знакомство с программой Windows Movie Maker	4	2	2
26	Программа Windows Movie Maker	2	1	1
27	Простейшая анимация в Windows Movie Maker	4	2	2
28	Работа с рисунками	4	2	2
29	Работа с текстом	4	2	2
30	Основные этапы работы с цифровой фотокамерой для съёмки кукольного мультфильма.	4	2	2
31	Самостоятельная творческая работа учащихся над индивидуальными работами	30	-	30
	Всего:	**240**	**73,5**	**166.5**

ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ в 1 классе

№	**Тема**	**Содержание**	
1	Вводное занятие: «Путешествие в мир мультипликации»	Вводное занятие. Совершают путешествие во времени. Рассказ об истории анимации и мультипликации. Просмотр отрывков из первых анимационных фильмов.	
2	Парад мультпрофессий.	Рассказ о профессиях мультипликатор. Просмотр презентации по теме «В гостях у режиссера Мультяшкина» Подвижная игра «Отгадай профессию»	
3	Знакомство с компьютерной программой для создания мультфильма.	Практическое занятие. Элементарное знакомство с процессом съемки. Дидактическая игра «Лови момент». Просмотр движения.	
4	Как оживить картинку.	Различные механизмы анимирования объектов. Просмотр мультфильмов, сделанных в разных техниках. Игра по созданию мультфильма на бумаге «Живой блокнот».	
5	Создаём название мультстудии. «Заставка» в технике перекладка.	1.Все вместе придумываем название своей мультгруппы. Вырезаем или вылепливаем из пластилина буквы которые есть в название. 2.Покадровая съёмка движения букв. 3.Монтаж и наложение звука. Просмотр.	

6	История кукольной анимации Придумывание сюжета	Просматривают кукольные мультфильмы. Разрабатывают совместно с воспитателем сценарий мультфильма.	
7	Для чего нужны декорации? Подготовка декораций	Практическое занятие по изготовлению декораций к мультфильму: различные фоны, на которых происходит действие в мультфильме. Установка декораций для съёмок на специальном станке. Работа по конструированию декораций проводится в парах.	
8	Как куклы двигаются? Подготовка кукол-героев Съемка мультфильма	Практическая работа. На готовых и установленных декорациях расставляются персонажи мультфильма. Происходит отработка правильной постановки персонажа в кадре: правильные движения (разовые и цикличные), правильный переход от кадра к кадру	
9	Озвучиваем мультфильм. Монтаж.	При помощи звукоподражательных игр узнают о многообразии звуков. Пробуют эти звуки повторять и создавать свои, новые. Учатся выразительно произносить закадровый текст. Игра «Говорим разными голосами»	
10	Песочные истории Придумывание сюжета	Ритуал входа в песочную страну. Знакомство с правилами безопасности при играх с песком. Разрабатывают совместно сценарий мультфильма.	
11	Живой песок Рисование на песке	Постройка игрового пространства. Основные техники песочного рисования. Игра «Нарисуй свое настроение»	
12	Ожившие картины Съёмка песочной истории	Подбор освещения, компоновка кадра. Организация фиксации. Процесс съемки	
13	Как «поёт» песок? Подборка музыкального сопровождения Монтаж	Выбор звуков и музыкального сопровождения.	
14	История на бумаге Придумывание сюжета	Беседа о технике перекладки. Дети просматривают фильм, сделанный в данной технике (Ю.Норштейн «Сказка сказок») Совместно с воспитателем сочиняют	

		занимательную историю, дополняют ее характеристикой поступков героев, детальным описанием декораций.	
15	Как герои двигаются? Изготовление подвижных фигурок из картона	Дети придумывают характерные особенности главных персонажей. Практическая работа по рисованию в парах. Мозговой штурм: предлагают идеи по анимации мимики героев мультфильма.	
16	Для чего нужны декорации? Подготовка листов декораций	Повторяют сюжет придуманной сказки. Работа в микро группах: рисуют и вырезают фон и декорации. Игра «Найди отличия»	
17	Мы - аниматоры	На готовый фон кладут нарисованных персонажей, передвигают их, в зависимости от сценария, фотографируя каждое движение Персонажа. Игра «Раз картинка, два картинка»	
18	Мы - звукорежиссеры. Монтаж фильма	Игра «Говорим разными голосами» При помощи звукоподражательных игр продолжают узнавать о многообразии звуков. Пробуют эти звуки повторять и создавать свои, новые. Продолжают выразительно произносить закадровый текст.	
19	Лего фигурки в мультфильмах Придумывание сюжета	Просматривают мультфильм, изготовленный из конструктора «Лего». Разрабатывают совместно со взрослым сценарий будущего мультфильма. Распределяем роли. Игра «Паровозик предложений»	
20	Как фигурки передвигать? Построение декораций фона, подборка героев	Практическое занятие по изготовлению декораций к мультфильму: различные фоны, на которых происходит действие в мультфильме. Установка декораций для съёмок. Работа по конструированию декораций проводится в парах. Подбор героев	
21	Профессия режиссер! Съёмка мультфильма.	Практическая работа. На готовых и установленных декорациях расставляются персонажи мультфильма. Происходит отработка правильной постановки персонажа в кадре: правильные движения (разовые и цикличные), правильный переход от кадра к кадру. Покадровая съёмка.	

22	Озвучивание героев. Монтаж.	1.При помощи звукоподражательных игр узнают о многообразии звуков. Пробуют эти звуки повторять и создавать свои, новые. Учатся выразительно произносить закадровый текст. Игра «Говорим разными голосами»	
23	Беседа на тему «Выбор сюжета для пластилинового мультфильма». Работа по подготовке сценария мультфильма.	Чтение русских народных сказок, коротких по содержанию. Рассматривание иллюстраций. Дидактическая игра с использованием ИКТ «Узнай персонажа». Разработка сценария первого пластилинового мультфильма.	
24	Жили-были дед и баба…	Создание персонажей мультфильма и декораций. Работа в микрогруппах: подготовка пластилина, вылепливание фигур, моделирование поз и мимики. Дидактическая игра «Фантазеры»	
25	Сказка оживает.	Практическая работа в группах. Подбор освещения, компоновка кадра. На готовых и установленных декорациях расставляются персонажи мультфильма. Происходит отработка правильной постановки персонажа в кадре: правильные движения (разовые и цикличные), правильный переход от кадра к кадру. Осмотр материала съемки.	
26	Сказка оживает.	Практическая работа в группах. Подбор освещения, компоновка кадра. На готовых и установленных декорациях расставляются персонажи мультфильма. Происходит отработка правильной постановки персонажа в кадре: правильные движения (разовые и цикличные), правильный переход от кадра к кадру. Осмотр материала съемки.	
27	Озвучиваем мультфильм. Монтаж.	Речевая разминка «Эхо» При помощи звукоподражательных игр узнают о многообразии звуков. Пробуют эти звуки повторять и создавать свои, новые. Учатся выразительно произносить закадровый текст, отбирать из предложенных вариантов подходящую по смыслу музыку.	
28	Использование различных техник в одном	Совместно сочиняют занимательную историю, дополняют ее характеристикой поступков героев, детальным описанием декораций. Игра	

	мультфильме Придумывание сюжета	«Фантазеры»	
29	Подготовка пластилиновых и бумажных героев, кукол. Подготовка декораций из различных материалов	Практическое занятие по изготовлению героев и декораций к мультфильму: различные фоны, на которых происходит действие в мультфильме. Установка декораций для съёмок на специальном станке. Работа по конструированию декораций проводится в парах.	
30	Как музыка влияет на характер сюжета?	Озвучивание и монтаж При помощи звукоподражательных игр узнают о многообразии звуков. Пробуют эти звуки повторять и создавать свои, новые. Учатся выразительно произносить закадровый текст. Игра «Говорим разными голосами»	
31-32	Создание коллективного мультфильма	Создание мультфильмов в любой технике и с любыми материалами по желанию детей.	
33-34	Просмотр мультфильмов	Дети вместе с приглашенными гостями устраивают просмотр получившихся мультфильмов. Совместное обсуждение. Дети узнают мнения гостей об их мультфильмах, а также сами стараются найти удавшиеся и неудавшиеся моменты мультфильма.	

КАЛЕНДАРНО-ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ 2 класс

	модуль	неделя	цель	репертуар
Октябрь	**«Все о мультипликации»**	1 неделя	Вводное занятие: «Путешествие в мир мультипликации» Рассказ об истории анимации и мультипликации.	
		2 неделя	Парад мультпрофессий. Рассказ о профессиях мультипликатор. Просмотр презентации по теме «В гостях у режиссера Мультяшкина»	
		3 неделя	Знакомство с компьютерной программой для создания мультфильма. Практическое занятие. Элементарное знакомство с процессом съемки. Дидактическая игра «Лови момент». Просмотр движения.	
		4 неделя	Как оживить картинку. Различные механизмы анимированных объектов. Просмотр мультфильмов, сделанных в разных техниках. Игра по созданию мультфильма на бумаге «Живой блокнот».	
		5 неделя	Создаём название мультстудии. «Заставка» в технике перекладка. Создаём название мультстудии. «Заставка» в технике перекладка.	
Ноябрь	**«Кукольная анимация»**	1 неделя	История кукольной анимации *Придумывание сюжета* Просматривают кукольные мультфильмы. Разрабатывают совместно с воспитателем сценарий мультфильма.	
		2 неделя	Для чего нужны декорации? *Подготовка декораций* Практическое занятие по изготовлению декораций к мультфильму: различные фоны, на которых происходит действие в мультфильме. Установка декораций для съёмок на специальном станке. Работа по конструированию декораций проводится в парах.	
		3 неделя	Как куклы двигаются? *Подготовка кукол-героев* Съемка мультфильма Практическая работа. На готовых и установленных декорациях расставляются персонажи мультфильма. Происходит отработка правильной постановки персонажа в кадре: правильные движения (разовые и цикличные), правильный переход от кадра к кадру.	
		4 неделя	Озвучиваем мультфильм. Монтаж При помощи звукоподражательных игр узнают о многообразии звуков. Пробуют эти звуки повторять и создавать свои, новые. Учатся выразительно произносить закадровый текст. Игра «Говорим разными голосами»	
Декабрь	**«Плоскостная анимация»**	1 неделя	История на бумаге *Придумывание сюжета* Беседа о технике перекладки. Дети просматривают фильм, сделанный в данной технике. Совместно сочиняют занимательную историю, дополняют ее характеристикой поступков героев, детальным описанием декораций. Игра «Фантазеры»	

		2 неделя	Как герои двигаются? *Изготовление подвижных фигурок из картона* Дети придумывают характерные особенности главных персонажей. Практическая работа по рисованию в парах. Мозговой штурм: предлагают идеи по анимации мимики героев мультфильма.	
		3 неделя	Для чего нужны декорации? *Подготовка листов декораций* Повторяют сюжет придуманной сказки. Работа в микро группах: рисуют и вырезают фон и декорации. Игра «Найди отличия»	
		4 неделя	Мы – аниматоры На готовый фон кладут нарисованных персонажей, передвигают их, в зависимости от сценария, фотографируя каждое движение персонажа. Игра «Раз картинка, два картинка»	
		5 неделя	Мы - звукорежиссеры. Монтаж фильма. Игра «Говорим разными голосами» При помощи звукоподражательных игр продолжают узнавать о многообразии звуков. Пробуют эти звуки повторять и создавать свои, новые. Продолжают выразительно произносить закадровый текст.	
Январь	**«Лего – анимация»**	1 неделя	Лего фигурки в мультфильмах *Придумывание сюжета* Просматривают мультфильм, изготовленный из конструктора «Лего». Разрабатывают совместно со взрослым сценарий будущего мультфильма. Распределяем роли. Игра «Паровозик предложений»	
		2 неделя	Как фигурки передвигать? *Построение декораций фона, подборка героев* Практическое занятие по изготовлению декораций к мультфильму: различные фоны, на которых происходит действие в мультфильме. Установка декораций для съёмок. Работа по конструированию декораций проводится в парах. Подбор героев.	
		3 неделя	Профессия режиссер! *Съёмка мультфильма.* Практическая работа. На готовых и установленных декорациях расставляются персонажи мультфильма. Происходит отработка правильной постановки персонажа в кадре: правильные движения (разовые и цикличные), правильный переход от кадра к кадру. Покадровая съёмка.	
		4 неделя	*Озвучивание героев. Монтаж.* 1.При помощи звукоподражательных игр узнают о многообразии звуков. Пробуют эти звуки повторять и создавать свои, новые. Учатся выразительно произносить закадровый текст. Игра «Говорим разными голосами» 2.Записываем голоса героев	
Февраль	**Сыпучая анимация «Кофейная история»**	1-2 неделя	Из чего можно сделать мультик? *Создание кофейной истории* Совместно сочиняют занимательную историю, дополняют ее характеристикой поступков героев, детальным описанием декораций. Игра «Фантазеры»	
		3-4 неделя	Использование кофе в мультипликации *Подборка музыкального сопровождения и просмотр готового мультфильма* Происходит отработка правильной постановки персонажей в кадре: правильные движения (разовые и цикличные), правильный переход от кадра к кадру.	

Март	**Создание пластилинового мультфильма**	1 неделя	Беседа на тему «Выбор сюжета для пластилинового мультфильма». Работа по подготовке сценария мультфильма. Чтение русских народных сказок, коротких по содержанию. Рассматривание иллюстраций. Дидактическая игра с использованием ИКТ «Узнай персонажа». Разработка сценария первого пластилинового мультфильма.	
		2 неделя	Жили-были дед и баба… Создание персонажей мультфильма и декораций. Работа в микрогруппах: подготовка пластилина, вылепливание фигур, моделирование поз и мимики. Дидактическая игра «Фантазеры»	
		3 неделя	Сказка оживает. Практическая работа в группах. Подбор освещения, компоновка кадра. На готовых и установленных декорациях расставляются персонажи мультфильма. Происходит отработка правильной постановки персонажа в кадре: правильные движения (разовые и цикличные), правильный переход от кадра к кадру. Осмотр материала съемки.	
		4 неделя	Озвучиваем мультфильм. Монтаж. Речевая разминка «Эхо» При помощи звукоподражательных игр узнают о многообразии звуков. Пробуют эти звуки повторять и создавать свои, новые. Учатся выразительно произносить закадровый текст, отбирать из предложенных вариантов подходящую по смыслу музыку.	
Апрель	**«Песочная анимация»**	1 неделя	Песочные истории *Придумывание сюжета* Ритуал входа в песочную страну. Знакомство с правилами безопасности при играх с песком. Разрабатывают совместно сценарий мультфильма	
		2 неделя	Живой песок *Рисование на песке* Постройка игрового пространства. Основные техники песочного рисования. Игра «Нарисуй свое настроение»	
		3 неделя	Ожившие картины *Съёмка песочной истории* Подбор освещения, компоновка кадра. Организация фиксации. Процесс съемки	
		4 неделя	Как «поёт» песок? *Подборка музыкального сопровождения* *Монтаж* Выбор звуков и музыкального сопровождения	
Май	**Объёмная анимация**	1 неделя	Использование различных техник в одном мультфильме. *Придумывание* сюжета Совместно сочиняют занимательную историю, дополняют ее характеристикой поступков героев, детальным описанием декораций. Игра «Фантазеры»	
		2 неделя	Подготовка пластилиновых и бумажных героев, кукол. Подготовка декораций из различных материалов Практическое занятие по изготовлению героев и декораций к мультфильму: различные фоны, на которых происходит действие в мультфильме. Установка декораций для съёмок на специальном станке. Работа по конструированию декораций проводится в парах.	
		3 неделя	Профессия режиссер! *Съёмка мультфильма.*	

			Практическая работа. На готовых и установленных декорациях расставляются персонажи мультфильма. Происходит отработка правильной постановки персонажа в кадре: правильные движения (разовые и цикличные), правильный переход от кадра к кадру.	
		4 неделя	Как музыка влияет на характер сюжета? *Озвучивание и монтаж* При помощи звукоподражательных игр узнают о многообразии звуков. Пробуют эти звуки повторять и создавать свои, новые. Учатся выразительно произносить закадровый текст. Игра «Говорим разными голосами»	
			Создание коллективного мультфильма Создание мультфильмов в любой технике и с любыми материалами по желанию детей.	
			Просмотр мультфильмов Дети вместе с приглашенными гостями устраивают просмотр получившихся мультфильмов. Совместное обсуждение. Дети узнают мнения гостей об их мультфильмах, а также сами стараются найти удавшиеся и неудавшиеся моменты мультфильма.	

КАЛЕНДАРНО-ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ
3 класс

	тема		цель	
Октябрь	Такие разные мультфильмы	1 неделя	Разные виды анимации в мультфильмах. Просмотр разных видов анимационных фильмов;	Просмотр разных видов анимационных фильмов; Беседы по содержанию мультфильмов; Деятельность по поиску информации.
		2 неделя	Интересная работа (профессии в мультипликации).	
		3 неделя	Кто снимают мультфильмы.	
		4 неделя	Разные виды анимации в мультфильмах.	
Ноябрь	Предметная анимация	1 неделя	Интересная история	Подготовка материалов для деятельности; - придумывание сюжета; -определение героев и их действий; -работа с фотоаппаратом -просмотр готового мультфильма.
		2 неделя	Герои сюжета	
		3 неделя	Мульт – команда: приемы работы с фотоаппаратом.	
		4 неделя	Первый результат	
Декабрь	Перекладная анимация	1 неделя	Конкурс сюжетов.	- Обсуждение сюжетов; -беседа о мульт – профессиях; -экспериментирование с освещением; -изготовление декораций и персонажей.
		2 неделя	Декораторы - оформители	
		3 неделя	Мульт – команда: работа с освещением	

		4 неделя	Экспертная оценка	
Январь	Сыпучая анимация	1 неделя	Сыпучие материалы: что это такое,	Исследовательская деятельность; - чтение худ.произведений о зиме; -фотосъемка.
		2 неделя	Сыпучий сюжет – командная работа.	
		3 неделя	Рождение мультфильма.	
Февраль	Пластилиновая анимация	1 неделя	«Я леплю из пластилина»	Лепка героев мультфильма; беседы о пластике персонажей; экспериментирование; работа с ПО; просмотр мультфильма
		2 неделя	Любимые сказки своими руками: творческая мастерская	
		3 неделя	Экранизация: работа с ПК.	
		4 неделя	Видеосалон «Наши чудеса».	
Март	Монтаж мультфильма	1-2 неделя	Приемы монтажа	Работа с ПК; гимнастика для глаз; коммуникативные игры; групповая работа.
		3-4 неделя	Работа с фотографиями	
Апрель	Озвучка мультфильмов	1 неделя	Музыка в мультфильмах	Работа с ПК; совместная деятельность с музыкальным руководителем; запись звуков; экспериментирование
		2 неделя	Речь в мультфильмах	
		3 неделя	Работа с ПК	
		4 неделя	Мы - звукорежиссеры	
Май	Галерея успеха	1 неделя	Создание своего диска мультфильмов.	Работа с ПК; -просмотр видеоматериала; - награждение детей.
		2 неделя	«Аллея звезд»	

КАЛЕНДАРНО-ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ
4 класс

	тема		цель	
Октябрь	Такие разные мультфильмы	1 неделя	Вводное занятие. Дети совершают путешествие во времени. Рассказ об истории анимации и мультипликации. Просмотр отрывков из первых анимационных фильмов.	Просмотр разных видов анимационных фильмов; Беседы по содержанию мультфильмов; Деятельность по поиску информации.
		2 неделя	Интересная работа (профессии в мультипликации).	
		3 неделя	Рассказ о профессиях мультипликатор. Просмотр презентации по теме «В гостях у режиссера Мультяшкина» Подвижная игра «Отгадай профессию»	
		4 неделя	Практическое занятие. Элементарное знакомство с процессом съемки. Дидактическая игра «Лови момент». Просмотр движения.	
Ноябрь	Песочная анимация	1 неделя	Ритуал входа в песочную страну. Знакомство с правилами безопасности при играх с песком. Разрабатывают совместно сценарий мультфильма.	Подготовка материалов для деятельности; - придумывание сюжета; -определение героев и их действий; -работа с фотоаппаратом -просмотр готового мультфильма.
		2 неделя	Постройка игрового пространства. Основные техники песочного рисования. Игра «Нарисуй свое настроение». Герои сюжета	
		3 неделя	Мульт – команда: приемы работы с фотоаппаратом.	
		4 неделя	Первый результат	
Декабрь	Песочная анимация	1 неделя	Подбор освещения, компоновка кадра. Организация фиксации. Процесс съемки	- Обсуждение сюжетов; -беседа о мульт – профессиях; -экспериментирование с освещением; -изготовление декораций и персонажей.
		2 неделя	Декораторы - оформители	
		3 неделя	Мульт – команда: работа с освещением	
		4 неделя	Выбор звуков и музыкального сопровождения.	
Январь	Песочная анимация	1 неделя	Сыпучие материалы: что это такое,	Исследовательская деятельность; - чтение худ.произведений о зиме; -фотосъемка.
		2 неделя	Сыпучий сюжет – командная работа.	
		3 неделя	Рождение мультфильма.	

Февраль	Пластилиновая анимация	1 неделя	Scratch для детей. Урок 1	Лепка героев мультфильма; беседы о пластике персонажей; экспериментирование; работа с ПО; просмотр мультфильма
		2 неделя	Звук в Scratch. Уроки Scratch для детей. Урок 2	
		3 неделя	Координаты и движение в Scratch (Скретч). Уроки Scratch для детей. Урок 3	
		4 неделя	Цикл в Scratch (Скретч). Уроки Scratch для детей. Урок 4	
Март	Монтаж мультфильма	1-2 неделя	Scratch для начинающих.	Работа с ПК; гимнастика для глаз; коммуникативные игры; групповая работа.
		3-4 неделя	Приемы монтажа. Работа с фотографиями	
Апрель	Озвучка мультфильмов	1 неделя	Музыка в мультфильмах	Работа с ПК; совместная деятельность с музыкальным руководителем; запись звуков; экспериментирование
		2 неделя	Речь в мультфильмах	
		3 неделя	Работа с ПК	
		4 неделя	Мы - звукорежиссеры	
Май	Галерея успеха	1 неделя	Создание своего диска мультфильмов.	Работа с ПК; -просмотр видеоматериала; - награждение детей.
		2 неделя	«Аллея звезд»	

Литература:

1. Иткин, В.Д. Что делает мультипликационный фильм интересным / В.Д. Иткин // Искусство в школе.- 2006.- № 1.-с.52-53.
2. В.Д. Иткин // Искусство в школе.- 2006.- № 1.-с.52-53.
3. Интернет-ресурсы: Мультфильмы своими руками http://veriochen.livejournal.com/121698.html
4. Зейц, М.В. Пишем и рисуем на песке. Настольная песочница /М.В. Зейц.- М.: ИНТ, 2010.-252 с.
5. Казакова Р.Г., Мацкевич Ж.В. Смотрим и рисуем мультфильмы. Методическое пособие. М.,2013 – 125с.
6. Интернет-ресурсы:
- Мультфильмы своими руками. http://veriochen.livejournal.com/121698.html.