

Муниципальное образовательное автономное учреждение
дополнительного образования
«Центр развития творчества детей и юношества «Лабиринт» города Кирова

Программа рассмотрена и принята к
утверждению
педагогическим советом
МОАУ ДО ЦРТДЮ «Лабиринт» г. Кирова
(протокол № 1 от «03» сентября 2021 г.)

Утверждаю:
Директор МОАУ ДО ЦРТДЮ
«Лабиринт» г. Кирова

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая
программа технической направленности
«Мультстудия «Мир игрушек»»

Возраст детей: 8-13 лет
Срок реализации: 1 года

Программу разработала:
Головкова Галина Евгеньевна,
педагог дополнительного образования
высшей квалификационной категории

г. Киров
2021 г.

Пояснительная записка

Программа разработана в соответствии со следующими нормативными документами:

- Федеральный закон от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации» в действующей редакции.
- Распоряжение Правительства Российской Федерации от 04.09.2014 № 1726-р «Об утверждении Концепции развития дополнительного образования детей»;
- Распоряжение Правительства РФ от 29.05.2015 № 996-р «Стратегия развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года».
- Санитарно-эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации режима работы образовательных организаций дополнительного образования детей СанПиН 2.4.4.3172-14 (утверждены Постановлением Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 04.07.2014 № 41);

Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 09.11.2018 г. № 196 "Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам"

- Письмо Минобрнауки России Методические рекомендации по проектированию общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы) от 18 ноября 2015 г. № 09-3242.

Что такое мультипликация для современного ребенка? Несомненно, это целый мир, превращенный в движущуюся картинку сюжет, повествование о каких-либо немаловажных событиях. Пожалуй, сейчас трудно найти ребенка, ни разу, не смотревшего мультфильм.

Мультипликация (от лат. *multiplicatio* — умножение, увеличение, возрастание, размножение) — технические приёмы получения движущихся изображений, иллюзий движения и/или изменения формы объектов (морфинг) с помощью нескольких или множества неподвижных изображений и сцен. В частности персонажей или сцен кино- или телефильмов. Благодаря технике мультипликации появилось мультипликационное анимационное искусство кинематографа и художественного телевидения.

Мультипликация предоставляет большие возможности для развития творческих способностей, сочетая теоретические и практические занятия, результатом которых является реальный продукт коллективного или самостоятельного творческого труда детей. Создание мультфильма – это многогранный процесс, интегрирующий в себе разнообразные виды детской деятельности: речевую, игровую, познавательную, изобразительную. В результате чего у детей развиваются такие личностные качества, как любознательность, активность, эмоциональная отзывчивость, способность управлять своим поведением, владение коммуникативными умениями и навыками. Также дети получают возможность самовыражения, приобщения к работе в команде со своими сверстниками. Когда ребенок видит конечный результат своей работы, он чувствует собственную значимость, полезность, у него появляется вера в собственные силы и в собственный успех. Положительное воздействие мультипликации заключается в том, что ребенок включен в творческую деятельность, которая позволяет развить творческий потенциал ребенка.

Программа ориентирована на вовлечение учащихся в творческую работу с применением одного из направлений компьютерных технологий, а именно компьютерной графики и анимации. Так как такой вид деятельности наиболее понятен и интересен для ребят.

Во время обучения учащиеся научатся создавать короткометражные мультфильмы с помощью видеоредактора Movie Maker (Киностудия). Персонажами мультфильмов будут выступать куклы и игрушки, сшитые учащимися во время занятий в детском объединении

«Игрушкино».

Создание мультфильмов поможет реализовать творческие способности воспитанников. Выполняя практические задания, учащиеся развиваются, создают сами творческие проекты. В процессе создания творческих работ учащиеся смогут освоить работу с дополнительным оборудованием: сканером, микрофоном, научатся добавлять музыкальное сопровождение для мультфильма.

В процессе обучения воспитанники учатся работать с программами и оборудованием (Word, Movie Maker, «Мультити - Пульти», Pivot Animator, Internet, видеокамера, цифровая камера, принтер, сканер, и т.д.)

Направленность программы – техническая.

Цель программы: развитие творческих способностей воспитанников через освоение технологий обработки графической информации с помощью компьютера, создание мультфильмов.

Задачи программы

Обучающие:

- формировать знания о понятии и видах мультипликации;
- познакомить с основными принципами анимации, композиции кадра, обработки фотографии, звука и монтажа;
- научить применять полученные знания при выполнении самостоятельных и творческих заданий, проектов.

Развивающие:

- развивать умение работать с различными видами информации, интерес к мультипликации и желание к самостоятельному творчеству;
- развивать навыки обработки графической информации с помощью компьютера;
- развивать художественно-эстетический вкус, фантазию, творческое мышление при создании видеосюжетов;

Воспитывающие:

- создание условий для учащихся умения работать в малых группах, парах;
- создание условий для самостоятельности и способности учащихся создавать короткометражные мультфильмы с помощью компьютера;
- воспитание аккуратности, организованности и дисциплинированности в процессе работы, бережное отношение к технике и материалам.
- воспитать настойчивость в достижении поставленных задач, установку на конечный результат и на его успешность.

Планируемый результат обучения

К концу года обучающиеся должны знать:

- основные понятия (мультипликация, анимация, компьютерная анимация, сюжет, сценарий, видео, видеоролик, слайд-шоу)
- виды и способы создания компьютерной анимации;
- процесс создания короткометражных мультфильмов;
- назначение и приемы работы в программах Word, Movie Maker, «Мультити - Пульти», Pivot Animator и др.;
- названия программ для обработки фотографий, изображений.

К концу года обучающиеся должны уметь:

- создавать простую анимацию в программе Pivot Animator;
- создавать мультфильмы в программе «Мультити - Пульти» (с одним и двумя персонажами);

- редактировать готовые изображения и уметь вырезать нужные фрагменты изображения;
- продумывать сюжет анимации;
- подготавливать кадры для создания мультфильма;
- уметь подбирать звуки и музыкальное сопровождение;
- создавать короткометражный мультфильм по собственному сюжету в программе Windows Movie Maker (Киностудия);
- презентовать свой проект.

Контроль знаний учащихся осуществляется посредством: беседы, проведения практических работ.

Формы подведения итогов (вводная, промежуточная и итоговая диагностики, формы её проведения):

Этапы	Формы проведения
Входящий	педагогическое наблюдение, беседа
Промежуточный	педагогическое наблюдение за выполнением проекта
Исходящий	Презентация и защита готового проекта

Основные методы обучения:

- объяснительно-иллюстративный (сообщение готовой информации);
- репродуктивный (воспроизведение и повторение способов деятельности по заданию учителя);
- частично-поисковый (участвуют в решении поставленной проблемы).

Возраст детей, участвующих в реализации данной программы. В детском объединении рекомендуется заниматься учащимся 8-13 лет.

Сроки реализации программы. Программа рассчитана на 1 год обучения – 36 часов, занятия проводятся 1 раз в неделю по 1 учебному часу.

Основные формы занятий: учебное занятие, беседа, практическая работа.

В качестве основной формы организации учебных занятий используется выполнение учащимися практических работ за компьютером.

Формы организации деятельности учащихся: фронтальная, групповая, работа в парах, индивидуальная, при необходимости дистанционная форма.

Формы подведения итогов реализации программы: педагогическое наблюдение за работой воспитанников, демонстрация и совместное обсуждение разработанных мультфильмов.

Для выявления результатов обучения применяются следующие **виды контроля:** фронтальный, групповой (в том числе – взаимоконтроль) и индивидуальный (в том числе – самоконтроль).

Учебно-тематический план

Раздел	Кол-во часов			Формы организации учебного процесса	Предполагаемый результат
	Т.	Пр.	Вс.		
1. Введение	2	-	2	Учебное занятие	Планирование работы, знакомство с

					правилами техники безопасности и правилами поведения в компьютерном классе; Знать понятие «мультипликация», «анимация», виды и способы создания компьютерной анимации
2. Текстовый редактор Microsoft Word	0,5	1,5	2	Учебное занятие,	Знать основные элементы текстового документа, уметь набирать и редактировать текст (создавать сценарий), создавать таблицы, добавлять изображения для сюжета мультфильма
3. Программа Pivot Animator	0,5	2,5	3	Учебное занятие, практическая работа	Знать возможности программы, уметь создавать анимацию и добавлять фон
4. Рисуем свой мультфильм	0,5	2,5	3	Учебное занятие, практическая работа	Знать инструменты программы, уметь создавать рисунки с возможностью движения в программе Paint
5. Конструктор мультфильмов «Мульти –Пульти»	1	3	4	Учебное занятие, практическая работа	Знать возможности программы «Мульти-пульти», процесс создания мультфильма, Уметь создавать мультфильм в программе, добавлять музыку и звуки
6. Работа с изображениями	1,5	1,5	3	Учебное занятие, практическая работа	Знать названия программ для обработки изображений, Уметь выполнять различные фотографии, постановочные кадры, выполнять обработку фотографий (обрезку и коррекцию)
7. Работа в программе Movie Maker (Киностудия)	2	3	5	Учебное занятие, практическая работа	Знать понятие «видео» и «видеоролик», инструменты программы, уметь создавать видеоролики, слайд – шоу на заданную тематику, добавлять эффекты анимации и музыку
8. Творческая работа. Создание своего мультфильма	1,5	11,5	13	Учебное занятие, практическая работа	Знать этапы выполнения мультфильма, Уметь составлять сюжет, сценарий будущего мультфильма, выполнить, отобрать и провести обработку фотографий. Уметь выполнять монтаж мультфильма в программе Movie Maker (Киностудия)
9. Итоговая работа	-	1	1	Игра	Обобщение и систематизация знаний и умений по всему пройденному материалу
Итого:	9,5	26,5	36		

Содержание программы

1. Введение

Вводное занятие. Правила техники безопасности. Путешествие в мир мультипликации. Все об анимации. Способы создания компьютерной анимации.

2. Текстовый редактор Microsoft Word

Запуск и завершение программы. Окно процессора Word. Ввод текста в программе Microsoft Word. Понятие о сюжете и сценарии.

Практическая работа: создание сценария в программе Microsoft Word, работа над сюжетом мультфильма с изображениями

3. Программа Pivot Animator

Знакомство с программой Pivot Animator. Добавление фона в программе.

Практическая работа: создание простой анимации на тему «Зарядка», создание анимации на тему по выбору

4. Рисуем свой мультфильм

Назначение, возможности, инструменты графического редактора Paint. Изменение размеров изображения.

Практическая работа: создание рисунков с предполагаемыми движущимися объектами

5. Конструктор мультфильмов «Мульти – Пульти»

Знакомство с программой «Мульти – Пульти». Процесс создания мультфильма в программе. Добавление звука и музыки в «Мульти - пульти».

Практическая работа: создание простого мультфильма, создание мультфильма с несколькими персонажами

6. Работа с изображениями

Особенности фотографии, создание различных изображений. Программы для обработки изображений. Онлайн редактор.

Практическая работа: обработка фотографий (коррекция, обрезка)

7. Работа в программе Movie Maker (Киностудия)

Понятие видео, видеоролик. Окно программы Movie Maker. Инструменты. Порядок работы при создании слайд-шоу. Запись и сохранение клипа. Воспроизведение.

Практическая работа: создание видеоролика, слайд – шоу, добавление эффектов анимации и звука для изображений.

8. Творческая работа. Создание своего мультфильма

Выполнение мультфильма по своему сценарию. Определение темы, сюжета, жанра мультфильма. Подготовка персонажей, фона. Защита готового проекта (мультфильма).

Практическая работа: работа над сюжетом и сценарием будущего мультфильма. Создаём кадры для мультфильма. Фото съёмка. Отбор и обработка фотографий. Работа над проектом в программе Movie Maker. Монтаж мультфильма, добавление звука.

9. Итоговая работа

Обобщение знаний. Итоговый контроль знаний, умений и навыков учащихся.

Форма: игра «Юный мультипликатор»

Материально-техническое обеспечение программы.

Учебный кабинет – 1 шт.

Персональный компьютер – 7 шт

Экран – 1 шт

проектор – 1 шт

колонки – 7 комплектов

принтер лазерный – 1 шт

сервер – 1 шт

оборудование для соединения в локальную сеть – 1 комплект

оборудование для выхода компьютеров в Интернет – 1 комплект

Программное обеспечение: пакет Microsoft Office (Word), программа для создания анимации Pivot Animator, графический редактор Paint, программа для монтажа видео Movie Maker (Киностудия), конструктор мультфильмов «Мульти – Пульти», онлайн редакторы для обработки изображений.

Материалы: бумага А4, картриджи.

Информационное обеспечение программы

Для педагога:

1. Закон РФ об образовании//www.edu.ru
2. Требования Министерства образования РФ (от 03.06.2003) к содержанию и оформлению образовательных программ дополнительного образования детей // Внешкольник, № 9, 2003 г. – с. 2-4
3. Горячев А. В., Островская Е. М.: Конструктор мультфильмов "Мульти-Пульти" Справочник-практикум для школьников - М.: Баласс, 2007. – 96 с., ил. (Образовательная система «Школа 2100»)
4. Денисов А., Вихарев И., Белов А. Интернет. Самоучитель [текст]. – СПб.: Питер, 2017 г., - 464 с.
5. Занимательная информатика на уроках и внеклассных мероприятиях. 2-11 классы. (нестандартные уроки, внеклассные мероприятия, дидактические игры, Кроссворды из истории информатики. /Авт. Гераськина И. Ю., Тур С. Н. – М.: Планета 2011. – 176 стр.
6. Информатика. 2-11 классы: внеклассные мероприятия, Неделя информатики/ авт.-сост. А. Г. Куличкова. – Изд. 2-е. – Волгоград: Учитель. -152 с.
7. Информатика и информационно-коммуникационные технологии: Элективные курсы в предпрофильной подготовке / Сост. В. Г. Хлебостроев, Л. А. Обухова; Под ред. Л. А. Обуховой. – М.: 5 за знания, 2005. – 112 с.
8. Антошин М. К. Учимся работать на компьютере [текст]. – М.: Айрис-пресс, 2003. – 128 с.
9. Матвеева Н.В. Информатика и ИКТ. 2 класс: методическое пособие. – М. : БИНОМ. Лаборатория знаний, 2009. – 332 с.
10. Красный, Юрий Ешуанович. Мультфильм руками детей : Кн. для учителя / Ю. Е. Красный, Л. И. Курдюкова. - М. : Просвещение, 2015.
11. Шафрин Ю. А. Информационные технологии [текст]: В 2 ч. Ч 1: Основы информатики и информационных технологий. – М.: Лаборатория Базовых Знаний, 2001. – 320 с.
12. Шафрин Ю. А. Информационные технологии [текст]: В 2 ч. Ч 2: Основы информатики и информационных технологий. – М.: Лаборатория Базовых Знаний, 2001. – 320 с.
13. Яковенко, Е. А. Компьютер для школьника [текст]. – М.: АСТ; Донецк: Сталкер, 2007. – 287,с.: ил.

Для учащихся:

14. Антошин М. К. Учимся работать на компьютере [текст]. – М.: Айрис-пресс, 2003. – 128 с.
15. Горячев А. В. Информатика и ИКТ (Мой инструмент мой компьютер). Учебник для 4 класса [текст]. – М.: Баласс, 2007. – 80 с., ил. (Образовательная система «Школа 2100»)
16. Симонович С. В. Компьютер для детей: Моя первая информатика [текст]. – М.: АСТ-ПРЕСС ШКОЛА, 2005. – 80 с.: цв. Ил.
17. Яковенко, Е. А. Компьютер для школьника [текст]. – М.: АСТ; Донецк: Сталкер, 2007. – 287,с.: ил.