Муниципальное бюджетное образовательное учреждение

Инзенская средняя школа №2 имени П.И.Бодина.

Рассмотрена на заседании УТВЕРЖДАЮ

педагогического совета Директор МБОУ Инзенская

Протокол № \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ СШ №2

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_И.К.Шкунова

от \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ Приказ № \_\_\_\_\_ от\_\_\_\_\_\_\_

**Дополнительная общеразвивающая программа**

**технической направленности**

**«Школа мультипликации»**

**Объединение «DETКино мультипликация»**

Срок реализации программы – **144 часа**

Возраст обучающихся первого года обучения: **10-16 лет**

Уровень программы **(продвинутый)**

Автор-разработчик:

педагог дополнительного образования

Коляченков М.Е.

Программа разработана в 2021 году

г. Инза, 2021 г.

**1. Комплекс основных характеристик программы**

* 1. **Пояснительная записка.**

Мультипликация - это универсальный и интернациональный язык общения детей и взрослых всего мира. Детская мультипликация – это особый вид искусства, самостоятельный и самоценный. Это синтетический вид деятельности, который включает в себя художественное, игровое, педагогическое направление и не только. Реализация данной программы является вторым этапом в ознакомлении с анимационной мультипликацией.

Базовый уровень программы обучающиеся осваивали по ДООП «Мультстудия». Дополнительная общеразвивающая программа ***«Школа мультипликации***» ***продвинутого уровня*** позволяет в полной мере освоить компетенции и навыки производства анимационного кино, а также на практике понять работу режиссера, мультипликатора, постановщика, оператора, декоратора, видеомонтажера и сценариста.

Данная Программа реализуется с применением оборудования, поставляемого по региональному проекту "Создание новых мест дополнительного образования детей в образовательных организациях различных типов для реализации дополнительных общеразвивающих программ всех направленностей в рамках регионального проекта «Успех каждого ребенка»".

***Нормативно-правовое обеспечение программы.*** В настоящее время содержание, роль, назначение и условия реализации данной программы закреплены в следующих нормативных документах:

* Федеральный Закон Российской Федерации от 29.12.2012 № 273 «Об образовании в Российской Федерации» (далее – ФЗ № 273);
* Приказ Министерства Просвещения Российской Федерации от 09.11.2018 № 196 «Об утверждении порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;
* Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 30.09.2020 № 533 "О внесении изменений в Порядок организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам, утвержденный приказом Министерства просвещения Российской Федерации от 9 ноября 2018 г. № 196";
* Концепция развития дополнительного образования детей от 04.09.2014 № 1726;
* Письмо Минобрнауки России от 18.11.2015 №09-3242. «[Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ»](http://xn----7sbbsodjdcciv4aq0an1lf.xn--p1ai/files/upload/2015-12-02_(10).pdf);
* Санитарные правила СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодёжи»;
* СанПин 1.2.3685-21 «Гигиенические нормативы и требования к обеспечению безопасности и (или) безвредности для человека факторов среды обитания»;
* Устав образовательной организации;
* Локальные акты образовательной организации;
* Письмо Министерства образования и науки Ульяновской области от 21.04.2020 №2822 Методические рекомендации "О реализации дополнительных общеобразовательных программ с применением электронного обучения и дистанционных образовательных технологий".

**Уровень освоения программы**: продвинутый

**Основное направление программы** – техническая, нацелена на создание короткометражных мультфильмов в видеоредакторе Movie Maker и «Мультатор» с использованием разных видов анимации.

**Дополнительность программы** заключается в её ориентированности на начальное представление о технической направленности и привлечение обучающихся к современным технологиям создания мультфильмов, работа с различными редакторами (Текстовый, графический, видеоредактор)

**Актуальность программы** заключается в реализации системно -деятельностного подхода на практике, что позволяет сформировать ИКТ -компетентности, которые являются фундаментом для формирования универсальных учебных действий. Тем самым позволяет раскрыть особенности каждого учащегося, почувствовать себя более успешными., Программа осуществляет освоение умений работать с информацией (сбор, получение, преобразование создание новых объектов) и использовать инструменты ИКТ (текстовые и графические редакторы, видеоредакторы и др.). Программа позволяет осуществить проектный подход к занятиям, а также объединить на одном уроке различные школьные дисциплины.

**Отличительной особенностью программы**  является её мотивационная направленность на любимый всеми детьми жанр киноискусства -мультфильмы: дети ещё не умеют говорить, читать, но уже с удовольствием их смотрят. И гораздо интересней становится желание детей самим создать мультфильм, узнать о том, как создаются любимые мультфильмы, познакомься с именами известных мультипликаторов, научиться самим делать анимацию.

Мультипликация заключает в себе большие возможности для развития творческих способностей, сочетая теоретические и практические занятия, результатом которых является реальный продукт самостоятельного творческого труда детей. В процессе создания мультипликационного фильма у детей развиваются сенсомоторные качества, связанные с действиями руки ребенка, обеспечивающие быстрое и точное усвоение технических приемов в различных видах деятельности, восприятие пропорций, особенностей объемной и плоской формы, характера линий, пространственных отношений, цвета, ритма, движения. Творческие способности, направленные на создание нового, формируются только на нестандартном материале, который делает невозможным работу по существующему шаблону, анимация - искусство, разрушающее все стереотипы изображения, движения, создания образов, чьи «границы совпадают только с границами воображения».

Разные виды изобразительного искусства: рисунок, живопись, лепка, дизайн и декоративно-прикладное творчество – сосуществуют в мультипликации на равных. А сам процесс создания мультфильма включает занятия литературные, музыкальные, актерские, режиссерские, операторские, которые помогают создавать изобразительные образы и вносят в них новый смысл.

Кроме того, занимаясь различными видами деятельности, осваивая новые материалы и техники, дети нацелены на конкретный результат, представляя, для чего они рисуют, лепят, мастерят. И то, и другое является наиболее благоприятными условиями для развития творчества.

Создавая героев мультипликационного фильма и декорации: из пластилина, делая аппликации, вырезая силуэты, рисуя красками, фломастерами, мягкими материалами, ребята изучают свойства и технические возможности художественных материалов.

 Создание анимационных фильмов решает ряд образовательных задач, раскрывает творческий потенциал школьников, развивает мышление, воображение.  Искусство анимации развивает творческую мысль, формирует умение оригинальной подачи видения окружающего мира.

Мультипликация – это групповой творческий процесс. Как и во взрослой команде мультипликаторов, дети знакомятся с разными техниками, пробуют разные функции: режиссёра, оператора, сценариста, художника-мультипликатора.

В процессе создания мультфильма происходит распределение функций и ролей между участниками в соответствии с теми работами, которые необходимо выполнить, а именно: написание текста сценария, выбор музыки, озвучивание. Качественная подготовка литературно-художественной части является залогом успешности будущей работы, поэтому при планировании данной деятельности выделено достаточно времени на разработку предварительного сценария и подготовку художественного оформления. Завершается данная работа просмотром и обсуждением готовых результатов, что является необходимым шагом к созданию новых работ.

Программа позволяет осуществлять проектный подход при создании анимационных фильмов, а также использовать в работе интеграцию разнообразных видов деятельности детей: двигательную, игровую, продуктивную, коммуникативную, трудовую, познавательно-исследовательскую, музыкально-художественную, а также чтение художественной литературы.

**Инновационность программы** заключается в освоение обучающимися навыков использования средств информационных технологий, вовлечение их в творческую работу, в ходе которой развивается личность ребенка, творческий подход, формируется информационная культура.

**Адресат программы.** Программа рассчитана на детей от 10 до 14 лет.

**Объём и срок освоения программы.** Реализация программы начинается с 1 сентября и длится по 31 мая, соответственно будет реализовано 144 академических часа. ( 1 модуль - 64 часа, 2 модуль - 80 часов). Занятия проходят по 2 часа 2 раза в неделю.

**Формы обучения** – очная. Лекции, групповые занятия, индивидуальные занятия, демонстрация-объяснение, практические занятия, фото и видеосъёмки.

**Особенности организации образовательного процесса** – в соответствии с учебными планами сформирована разновозрастная группа средней школы. Состав группы постоянный.

**Цель программы**- развитие творческой деятельности детей в процессе создания собственного медиапродукта (мультфильма). Получение базовых представлений о свойствах информации, способах работы с ней (в частности, с использованием компьютера).

**Задачи:**

**Обучающие:**

* Научить базовым навыкам работы с различными мультимедиа приложениями;
* познакомить учащихся с основными видами мультипликации;
* познакомить учащихся с основными технологиями создания мультфильмов,
* научить различным видам анимационной деятельности с применением различных художественных материалов;
* сформировать у учащихся умения владеть компьютером как средством решения практических задач, связанных с графикой и мультимедиа, подготовив учеников к активной полноценной жизни в условиях технологически развитого общества.

**Развивающие:**

* развивать пространственное воображение, логическое, визуальное и творческое мышление;
* развивать интерес к мультипликации и желание к самостоятельному творчеству;
* развивать художественно-эстетический вкус, фантазию, изобретательность, логическое мышление и пространственное воображение.
* стимулировать участие обучающихся в конкурсных мероприятиях федерального\ регионального перечня по социально-гуманитарной направленности

**Воспитательные:**

* воспитывать интерес к компьютерной графике, анимации, мультипликации, готовности к саморазвитию;
* воспитывать позитивное восприятие компьютера как помощника в учёбе, как инструмента творчества, самовыражения и развития;
* воспитывать нравственные качества по отношению к окружающим (доброжелательность, чувство товарищества, толерантность и т.д.).

**Планируемые результаты.**

**Личностные:**

у обучающегося будут сформированы:

- широкая мотивационная основа творческой деятельности, включающая социальные, учебно-познавательные и внешние мотивы;

- ориентация на понимание причин успеха в создании мультфильма;

- учебно-познавательный интерес к новому учебному материалу и способам решения новой частной задачи;

- получит возможность для формирования выраженной устойчивой учебно-познавательной мотивации учения и адекватного понимания причин успешности/ неуспешности учебной деятельности.

**Метапредметные:**

**Регулятивные:**

- обучающийся научится принимать и сохранять учебную задачу, планировать своё действие в соответствии с поставленной задачей и условиями её реализации в сотрудничестве с учителем;

- вносить необходимые коррективы в действие после его завершения на основе его оценки и учёта характера сделанных ошибок;

- получит возможность научиться самостоятельно учитывать выделенные учителем ориентиры действия в новом учебном материале.

**Коммуникативные:**

- обучающийся научится договариваться и приходит к общему решению в совместной деятельности, в том числе в ситуации столкновения интересов;

- получит возможность научиться учитывать и координировать в сотрудничестве отличные от собственной позиции других людей.

**Познавательные**:

- обучающийся научится осуществлять поиск необходимой информации для выполнения учебных заданий с использованием учебной литературы,

- освоит навыки неписьменного повествования языком компьютерной анимации и мультипликации;

- получит возможность научиться осуществлять расширенный поиск информации с использованием ресурсов библиотек и Интернета, осознанно и произвольно строить речевое высказывание в устной и письменной форме;

- осуществлять синтез как составление целого из частей, самостоятельно достраивая и восполняя недостающие компоненты.

**Предметные:**

- обучающийся научится осуществлять под руководством учителя элементарную проектную деятельность в малых группах:

- разрабатывать замысел мультфильма, искать пути его реализации, воплощать его в продукте, демонстрировать готовый продукт;

- определять последовательность выполнения действий;

- приобретёт навыки создания анимационных объектов в подходящей для младшего школьного возраста компьютерной программе;

- создавать собственный текст на основе художественного произведения, репродукции картин, по серии иллюстраций к произведению;

- создавать видео цепочки как сообщение в сочетании с собственной речью; приобретёт навыки покадровой съёмки и монтажа кадров с заданной длительностью,

- освоит операции редактирования видеоряда: разделение видеофрагмента, удаление видеофрагмента, наложение титров, спецэффектов, голосового и музыкального сопровождения.

**Учебный план**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Название раздела, темы** | **Количество часов** | | | **Формы аттестации/**  **контроля** |
| Всего | Теория | Практика |
| **1 МОДУЛЬ (64 часа)** | | | | |
| **Раздел 1**  **Всё о мультипликации** | **16** | **14** | **2** |  |
| Правили поведения и техники безопасности в компьютерном кабинете. | 2 | 2 |  | Устный опрос |
| Компьютер и его устройства. | 2 | 2 |  | Устный опрос |
| Компьютерная анимация. История анимации | 2 | 1 | 1 | Практическая работа, опрос |
| Все об анимации: кто рисует мультики -человек или компьютер? Программы для создания анимации. | 2 | 2 |  | Устный опрос |
| Основные способы создания компьютерной анимации. | 2 | 2 |  | Устный опрос |
| Покадровая рисованная анимация. Конструирование анимации. | 2 | 1 | 1 | Устный опрос . Анализ практической деятельности |
| Программирование анимации. | 2 | 2 |  | Устный опрос |
| Парад мультпрофессий: какие именно специалисты трудятся над созданием мультфильмов. | 2 | 2 |  | Устный опрос. Тестирование |
| **Раздел 2**  **Графический редактор Paint** | **48** | **24** | **24** |  |
| Виды графических редакторов. | 2 | 2 |  | Устный опрос |
| Знакомство с графическим редактором Paint. | 2 | 1 | 1 | Устный опрос |
| Возможности графического редактора Paint. | 2 | 1 | 1 | Практическая работа |
| Среда графического редактора Paint. | 2 | 1 | 1 | Практическая работа |
| Режимы работы графического редактора. | 2 | 1 | 1 | Практическая работа |
| Набор инструментов  графического редактора. | 4 | 2 | 2 | Практическая работа |
| Использование инструментов для создания и редактирования изображений. | 2 | 1 | 1 | Практическая работа |
| Порядок внедрения и преобразования текста в рисунке. | 2 | 1 | 1 | Практическая работа |
| Набор команд графического редактора Меню - Файл. | 2 | 1 | 1 | Практическая работа |
| Набор команд графического редактора: Меню – Правка и Меню - Вид. | 2 | 1 | 1 | Практическая работа |
| Набор команд графического редактора: Меню – Рисунок, Меню – Палитра и Меню - Справка. | 2 | 1 | 1 | Практическая работа |
| Изменение размера рисунка. | 2 | 1 | 1 | Практическая работа |
| Операции с цветом. | 2 | 1 | 1 | Практическая работа |
| Монтаж рисунка из объектов. | 2 | 1 | 1 | Практическая работа |
| Создание стандартных фигур. | 2 | 1 | 1 | Практическая работа |
| Заливка областей. | 2 | 1 | 1 | Практическая работа |
| Инструменты рисования линий. | 2 | 1 | 1 | Практическая работа |
| Исполнение надписей. | 2 | 1 | 1 | Практическая работа |
| Создание и редактирование рисунка. | 10 | 2 | 6 | Практическая работа |
| **2 МОДУЛЬ (80 часов)** | | | | |
| **Раздел 3**  **Видеоредактор Windows Movie Maker** | **46** | **25** | **20** |  |
| Знакомство с Windows Movie Maker. | 2 | 1 | 1 | Устный опрос. Анализ практической работы |
| Возможности Movie Maker. | 2 | 1 | 1 | Практическая работа |
| Линейки прокрутки, кнопки, панель клипов. | 2 | 1 | 1 | Практическая работа |
| Набор инструментов видеоредактора. | 2 | 1 | 1 | Практическая работа |
| Импорт видео. | 2 | 1 | 1 | Практическая работа |
| Маркеры обрезки, создание фото. | 2 | 1 | 1 | Практическая работа |
| Настройки изображения. | 2 | 1 | 1 | Практическая работа |
| Наложение звука. | 2 | 1 | 1 | Практическая работа |
| Запись голоса. | 2 | 1 | 1 | Практическая работа |
| Нарезка видео. | 2 | 1 | 1 | Практическая работа |
| Монтаж видеоряда. | 2 | 1 | 1 | Практическая работа |
| Размещение клипов на линейке монтажа. | 2 | 1 | 1 | Практическая работа |
| Добавление эффектов, переходов, фото. | 4 | 2 | 2 | Практическая работа |
| Видеопереходы. | 2 | 1 | 1 | Практическая работа |
| Шкала времени в видеоредакторе. | 2 | 1 | 1 | Практическая работа |
| Создание надписей и титров. | 2 | 1 | 1 | Практическая работа |
| Разделение клипа. | 2 | 1 | 1 | Практическая работа |
| Запись видеоролика. | 4 | 3 | 1 | Практическая работа |
| Просмотр получившегося фильма. | 2 | 1 | 1 | Практическая работа |
| Сохранение в различных форматах. | 2 | 1 | 1 | Практическая работа |
| Экспорт фильма. | 2 | 1 | 1 | Практическая работа |
| **Раздел 4**  **Рисуем мультфильм** | **22** | **13** | **12** |  |
| Знакомство с онлайн конструктором мультфильмов «Мультатор». | 2 | 1 | 1 | Устный опрос, практическая работа |
| Изучение инструкции к редактору. Инструменты редактора | 2 | 1 | 1 | Устный опрос, анализ практической работы |
| Рисование фигуры человека в редакторе «Мультатор». | 4 | 2 | 2 | Практическая работа |
| Рисование различных фигур в редакторе. | 4 | 2 | 2 | Практическая работа |
| Создание действий в редакторе. | 4 | 2 | 2 | Практическая работа |
| Рисование мультфильма. | 4 | 2 | 2 | Практическая работа |
| Просмотр и сохранение мультфильма. | 2 | 1 | 1 | Практическая работа |
| **Раздел 5**  **Создание групповых и индивидуальных проектов “Мой мультфильм”.** | **12** | **4** | **16** |  |
| Подготовка материала для создания собственного или совместного мультфильма. | 2 | 1 | 1 | Практическая работа |
| Создание мультфильма в редакторе «Мультатор» или Windows Movie Maker. | 6 |  | 6 | Практическая работа |
| Редактирование мультфильма. | 2 | 1 | 1 | Практическая работа |
| Сдача проекта “Мой мультфильм”. | 2 |  |  | Презентация мультфильма |
| **Итого** | **144 ч** |  |  |  |

**Содержание программы**

**Раздел 1. Всё о мультипликации**

**Теория.** Правили поведения и техники безопасности в компьютерном кабинете. Компьютер и его устройства. Компьютерная анимация. История анимации. Все об анимации: кто рисует мультики -человек или компьютер? Примеры программ для создания анимации. Основные способы создания компьютерной анимации. Покадровая рисованная анимация. Конструирование анимации. Программирование анимации. Парад мультпрофессий: какие именно специалисты трудятся над созданием мультфильмов.

**Практика.** Тестирование по технике безопасности в компьютерном кабинете. Опрос по каждой теме программы, практическая работа по по- кадровому рисованию анимации. Презентация «Парад мультпрофессий».

**Раздел 2. Графический редактор Paint**

**Теория.** Виды графических редакторов. Знакомство с графическим редактором Paint. Возможности графического редактора Paint. Среда графического редактора Paint. Режимы работы графического редактора. Набор инструментов графического редактора. Использование инструментов для создания и редактирования изображений. Порядок внедрения и преобразования текста в рисунке.

**Практика.** Набор команд графического редактора Меню - Файл. Набор команд графического редактора: Меню – Правка и Меню - Вид. Набор команд графического редактора: Меню – Рисунок, Меню – Палитра и Меню - Справка. Изменение размера рисунка. Операции с цветом. Монтаж рисунка из объектов. Создание стандартных фигур. Заливка областей. Инструменты рисования линий. Исполнение надписей. Создание и редактирование рисунка.

**Раздел 3. Видеоредактор Windows Movie Maker**

**Теория.** Знакомство с Windows Movie Maker. Знакомство с графическим интерфейсом Windows Movie Maker. Возможности Movie Maker. Линейки прокрутки, кнопки, панель клипов. Набор инструментов видеоредактора. Импорт видео. Маркеры обрезки, создание фото.

**Практика.** Настройки изображения. Наложение звука. Запись голоса. Нарезка видео. Монтаж видеоряда. Размещение клипов на линейке монтажа. Добавление эффектов, переходов, фото. Видеопереходы. Шкала времени в видеоредакторе. Создание надписей и титров. Разделение клипа. Запись видеоролика. Просмотр получившегося фильма. Сохранение в различных форматах. Экспорт фильма.

**Раздел 4. Рисуем мультфильм**

**Теория.** Знакомство с онлайн конструктором мультфильмов «Мультатор». Изучение инструкции к редактору. Инструменты редактора.

**Практика.** Рисование фигуры человека в редакторе «Мультатор». Рисование различных фигур в редакторе. Создание действий в редакторе. Рисование мультфильма. Просмотр мультфильма. Сохранение мультфильма.

**Раздел 5. Создание групповых и индивидуальных проектов “Мой мультфильм”.**

**Практика.** Подготовка материала для создания собственного или совместного мультфильма. Создание мультфильма в редакторе «Мультатор» или Windows Movie Maker. Редактирование мультфильма. Сдача проекта “Мой мультфильм”.

**Календарный учебный график**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **№ п/п** | **Месяц** | **Число** | **Время проведения занятий** | **Форма занятия** | **Кол-во часов** | **Тема занятия** | **Место проведения** | **Форма контроля** |
| **Модуль 1 - 64 часа** | | | | | | | | |
| **Раздел 1 Всё о мультипликации** | | | | | | | | |
| 1 |  |  | 15:00 | беседа | 2 | Правили поведения и техники безопасности в компьютерном кабинете. Компьютер и его устройства. | Кабинет информатики | Устный опрос |
| 2 |  |  | 15:00 | комплексное | 2 | Компьютерная анимация. История анимации. | Кабинет информатики | практическая работа |
| 3 |  |  | 15:00 | комплексное | 2 | Все об анимации: кто рисует мультики -человек или компьютер? | Кабинет информатики | Устный опрос |
| 4 |  |  | 15:00 | комплексное | 2 | Программы для создания анимации. | Кабинет информатики | Устный опрос |
| 5 |  |  | 15:00 | комплексное | 2 | Основные способы создания компьютерной анимации. | Кабинет информатики | Устный опрос |
| 6 |  |  | 15:00 | комплексное | 2 | Покадровая рисованная анимация. Конструирование анимации. | Кабинет информатики | Устный опрос |
| 7 |  |  | 15:00 | комплексное | 2 | Программирование анимации. | Кабинет информатики | Устный опрос |
| 8 |  |  | 15:00 | комплексное | 2 | Парад мультпрофессий: какие именно специалисты трудятся над созданием мультфильмов. | Кабинет информатики | Устный опрос |
| **Раздел 2 Графический редактор Paint** | | | | | | | | |
| 9 |  |  | 15:00 | комплексное | 2 | Виды графических редакторов.. | Кабинет информатики | Устный опрос |
| 10 |  |  | 15:00 | комплексное | 2 | Знакомство с графическим редактором Paint. | Кабинет информатики | Устный опрос |
| 11 |  |  | 15:00 | комплексное | 2 | Возможности графического редактора Paint. | Кабинет информатики | практическая работа |
| 12 |  |  | 15:00 | комплексное | 2 | Среда графического редактора Paint. | Кабинет информатики | практическая работа |
| 13 |  |  | 15:00 | комплексное | 2 | Режимы работы графического редактора. | Кабинет информатики | практическая работа |
| 14 |  |  | 15:00 | комплексное | 2 | Набор инструментов графического редактора. | Кабинет информатики | практическая работа |
| 15 |  |  | 15:00 | комплексное | 2 | Набор инструментов графического редактора. | Кабинет информатики | практическая работа |
| 16 |  |  | 15:00 | комплексное | 2 | Использование инструментов для создания и редактирования изображений. | Кабинет информатики | практическая работа |
| 17 |  |  | 15:00 | комплексное | 2 | Порядок внедрения и преобразования текста в рисунке. | Кабинет информатики | практическая работа |
| 18 |  |  | 15:00 | комплексное | 2 | Набор команд графического редактора Меню - Файл. | Кабинет информатики | практическая работа |
| 19 |  |  | 15:00 | комплексное | 2 | Набор команд графического редактора: Меню – Правка и Меню - Вид. | Кабинет информатики | практическая работа |
| 20 |  |  | 15:00 | комплексное | 2 | Набор команд графического редактора: Меню – Рисунок, Меню – Палитра и Меню - Справка. | Кабинет информатики | практическая работа |
| 21 |  |  | 15:00 | комплексное | 2 | Изменение размера рисунка. | Кабинет информатики | практическая работа |
| 22 |  |  | 15:00 | комплексное | 2 | Операции с цветом. | Кабинет информатики | практическая работа |
| 23 |  |  | 15:00 | комплексное | 2 | Монтаж рисунка из объектов. | Кабинет информатики | практическая работа |
| 24 |  |  | 15:00 | комплексное | 2 | Создание стандартных фигур. | Кабинет информатики | практическая работа |
| 25 |  |  | 15:00 | комплексное | 2 | Заливка областей. | Кабинет информатики | практическая работа |
| 26 |  |  | 15:00 | комплексное | 2 | Инструменты рисования линий. | Кабинет информатики | практическая работа |
| 27 |  |  | 15:00 | комплексное | 2 | Исполнение надписей. | Кабинет информатики | практическая работа |
| 28 |  |  | 15:00 | комплексное | 2 | Создание и редактирование рисунка | Кабинет информатики | практическая работа |
| 29 |  |  | 15:00 | комплексное | 2 | Создание и редактирование рисунка | Кабинет информатики | практическая работа |
| 30 |  |  | 15:00 | комплексное | 2 | Создание и редактирование рисунка | Кабинет информатики | практическая работа |
| 31 |  |  | 15:00 | комплексное | 2 | Создание и редактирование рисунка | Кабинет информатики | практическая работа |
| 32 |  |  | 15:00 | итоговое | 2 | демонстрация своего рисунка | Кабинет информатики | демонстрация полученного результата |
| **2 МОДУЛЬ**  **Раздел 3 Видеоредактор Windows Movie Maker** | | | | | | | | |
| 33 |  |  | 15:00 | комплексное | 2 | Знакомство с графическим интерфейсом Windows Movie Maker. | Кабинет информатики | практическая работа |
| 34 |  |  | 15:00 | комплексное | 2 | Возможности Movie Maker. | Кабинет информатики | практическая работа |
| 35 |  |  | 15:00 | комплексное | 2 | Линейки прокрутки, кнопки, панель клипов. | Кабинет информатики | практическая работа |
| 36 |  |  | 15:00 | комплексное | 2 | Набор инструментов видеоредактора. | Кабинет информатики | практическая работа |
| 37 |  |  | 15:00 | комплексное | 2 | Импорт видео. | Кабинет информатики | практическая работа |
| 38 |  |  | 15:00 | комплексное | 2 | Маркеры обрезки, создание фото. | Кабинет информатики | практическая работа |
| 39 |  |  | 15:00 | комплексное | 2 | Настройки изображения. | Кабинет информатики | практическая работа |
| 40 |  |  | 15:00 | комплексное | 2 | Наложение звука. | Кабинет информатики | практическая работа |
| 41 |  |  | 15:00 | комплексное | 2 | Запись голоса. | Кабинет информатики | практическая работа |
| 42 |  |  | 15:00 | комплексное | 2 | Нарезка видео. | Кабинет информатики | практическая работа |
| 43 |  |  | 15:00 | комплексное | 2 | Монтаж видеоряда. | Кабинет информатики | практическая работа |
| 44 |  |  | 15:00 | комплексное | 2 | Размещение клипов на линейке монтажа. | Кабинет информатики | практическая работа |
| 45 |  |  | 15:00 | комплексное | 2 | Добавление эффектов, переходов, фото. | Кабинет информатики | практическая работа |
| 46 |  |  | 15:00 | комплексное | 2 | Видеопереходы. | Кабинет информатики | практическая работа |
| 47 |  |  | 15:00 | комплексное | 2 | Шкала времени в видеоредакторе. | Кабинет информатики | практическая работа |
| 48 |  |  | 15:00 | комплексное | 2 | Создание надписей и титров. | Кабинет информатики | практическая работа |
| 49 |  |  | 15:00 | комплексное | 2 | Разделение клипа. | Кабинет информатики | практическая работа |
| 50 |  |  | 15:00 | комплексное | 2 | Запись видеоролика. | Кабинет информатики | практическая работа |
| 51 |  |  | 15:00 | комплексное | 2 | Запись видеоролика. | Кабинет информатики | практическая работа |
| 52 |  |  | 15:00 | комплексное | 2 | Просмотр получившегося фильма. | Кабинет информатики | практическая работа |
| 53 |  |  | 15:00 | комплексное | 2 | Сохранение в различных форматах. | Кабинет информатики | практическая работа |
| 54 |  |  | 15:00 | комплексное | 2 | Экспорт фильма. | Кабинет информатики | практическая работа |
| 55 |  |  | 15.00 | итоговое | 2 | Показ фильма | Кабинет информатики | презентация проекта |
| **Раздел 4 Рисуем мультфильм** | | | | | | | | |
| 56 |  |  | 15:00 | комплексное | 2 | Знакомство с онлайн конструктором мультфильмов «Мультатор». | Кабинет информатики | Устный опрос, практическая работа |
| 57 |  |  | 15:00 | комплексное | 2 | Изучение инструкции к редактору. Инструменты редактора. | Кабинет информатики | Устный опрос |
| 58 |  |  | 15:00 | комплексное | 2 | Рисование фигуры человека в редакторе «Мультатор». | Кабинет информатики | практическая работа |
| 59 |  |  | 15:00 | комплексное | 2 | Рисование фигуры человека в редакторе «Мультатор». | Кабинет информатики | практическая работа |
| 60 |  |  | 15:00 | комплексное | 2 | Рисование различных фигур в редакторе. | Кабинет информатики | практическая работа |
| 61 |  |  | 15:00 | комплексное | 2 | Рисование различных фигур в редакторе. | Кабинет информатики | практическая работа |
| 62 |  |  | 15:00 | комплексное | 2 | Создание действий в редакторе. | Кабинет информатики | практическая работа |
| 63 |  |  | 15:00 | комплексное | 2 | Создание действий в редакторе. | Кабинет информатики | практическая работа |
| 64 |  |  | 15:00 | комплексное | 2 | Рисование мультфильма. | Кабинет информатики | практическая работа |
| 65 |  |  | 15:00 | комплексное | 2 | Рисование мультфильма. | Кабинет информатики | практическая работа |
| 66 |  |  | 15:00 | итоговое | 2 | Просмотр мультфильма. Сохранение мультфильма. | Кабинет информатики | презентация мультфильма |
| **Раздел 5 Создание групповых и индивидуальных проектов “Мой мультфильм”.** | | | | | | | | |
| 67 |  |  | 15:00 | практическое | 2 | Подготовка материала для создания собственного или совместного мультфильма. | Кабинет информатики | Практическая работа |
| 68 |  |  | 15:00 | практическое | 2 | Создание мультфильма в редакторе «Мультатор» или Windows Movie Maker. | Кабинет информатики | Практическая работа |
| 69 |  |  | 15:00 | практическое | 2 | Создание мультфильма в редакторе «Мультатор» или Windows Movie Maker. | Кабинет информатики | Практическая работа |
| 70 |  |  | 15:00 | практическое | 2 | Создание мультфильма в редакторе «Мультатор» или Windows Movie Maker. | Кабинет информатики | Практическая работа |
| 71 |  |  | 15:00 | практическое | 2 | Редактирование мультфильма. | Кабинет информатики | Практическая работа |
| 72 |  |  | 15:00 | итоговое | 2 | Сдача проекта “Мой мультфильм”. | Кабинет информатики | диагностика |
|  |  |  |  | **итого** | **144ч** |  |  |  |

**Условия реализации программы**

**Кадровое обеспечение:** педагог дополнительного образования с первой или высшей квалификационной категорией. Опыт работы с оборудованием мультипликационной студии и программным обеспечением, навыки режиссуры, навыки изобразительного искусства,

навыки преподавания в режиме проектной деятельности.

**Материально-техническое обеспечение**

1. Ноутбуки с программным обеспечением необходимым для работы Мультстудии
2. Цифровой фотоаппарат (зеркальный)
3. Штатиф для цифрового фотоаппарата
4. Диктофон или микрофон, подключенный к компьютеру для записи голоса;
5. Диски/ флеш-накопители для записи и хранения материалов;
6. Лампы дневного света с подвижным механизмом, изменяющим направление освещения;
7. Столы и стулья для детей;
8. Художественные и иные материалы для создания героев и декораций (бумага, картон, краски, кисти, карандаши, фломастеры, пластилин, клей, ножницы, мелки, сыпучие материалы, ткани, бусины, пуговицы, природные материалы, проволока и другие).
9. Подборка музыкальных произведений (для звукового оформления мультфильма).
10. Мультипликационные станки для перекладной анимации
11. Мультипликационный станок «Круглый манеж»
12. Световые планшеты
13. «Экшен» видеокамера
14. Графический планшет
15. Расходные материалы

**Формы аттестации**

Форма аттестации – итоговый проект. Тема проекта должна соответствовать содержанию учебной программы по предмету для аттестации в форме проекта за отчетный период (учебный год).

Формы предъявления и демонстрации образовательных результатов: портфолио.

**Критерии оценки результативности обучения:**

* теоретической подготовки обучающихся: соответствие уровня теоретических знаний программным требованиям; широта кругозора; свобода восприятия теоретической информации; развитость практических навыков работы со специальной литературой, осмысленность и свобода использования специальной терминологии;
* практической подготовки обучающихся: соответствия уровня развития практических умений и навыков программным требованиям; свобода владения специальным оснащением; качество выполнения практического задания; технологичность практической деятельности;
* развития обучающихся: культура организации практической деятельности; культура поведения; творческое отношение к выполнению практического задания; аккуратность и ответственность при работе;
* качество реализации и уровень проработанности проекта реализуемый обучающимися.

**Формы аттестации**

Процесс обучения по дополнительной общеразвивающей программе предусматривает следующие формы диагностики и аттестации:

1. Входная диагностика, проводится перед началом обучения и предназначена для выявления уровня подготовленности детей к усвоению программы. **Формы контроля**: опрос, тестирование.

2. Итоговая диагностика проводится после завершения всей учебной программы. **Формы контроля**: тестирование, участие в соревнованиях, защита проекта.

Для отслеживания **результативности реализации образовательной программы** разработана система мониторингового сопровождения образовательного процесса для определения основных формируемых у детей посредством реализации программы **компетентностей: предметных, социальных и коммуникативных.**

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

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

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

* чтение художественной литературы;
* разгадывание загадок;
* составление творческих рассказов;
* конструирование, лепка, рисование;
* дидактические и подвижные игры;
* игровые обогащающие ситуации (ситуации-упражнения, ситуации-проблемы, ситуации - оценки);
* фотографирование цифровым фотоаппаратом; звукозапись мультфильма.

**Оценочные материалы**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Формы начальной диагностики | Формы промежуточной аттестации | Формы итоговой аттестации результатов образовательной деятельности по годам обучения | Формы аттестации обучающихся по итогам реализации образовательной программы |
| Собеседование, тесты | Создание мультфильма на свободную тему | Контрольное практическое задание | Защита проектной работы |

**Методические материалы**

Методические материалы **-** презентации по программе, игры на листочках;

1. особенности организации образовательного процесса очно, очно-заочно, заочно, дистанционно, в условиях сетевого взаимодействия и др.;

2. методы обучения: словесный, наглядный практический, частично - поисковый, игровой.

3. формы организации образовательного процесса: индивидуальная и групповая; Дети смогут смонтировать мультфильм, создать проект по дополнительному образования как совместно с другими учениками, так и индивидуально.

5. формы организации учебного занятия – беседа, игра, лекция, практическое занятие, презентация, творческая мастерская,

6. педагогические технологии:

Проект. Такой подход позволяет: научить творчески мыслить; поменять руководящую роль педагога на функции наставника и помощника; привнести элементы исследования в образовательный процесс; сформировать нужный набор личностных качеств; вовлечь учеников в сбор знаний и их логическое применение

Почти все инновации в дополнительном образовании предполагают использование компьютерных технологий. Они могут выступать источником информации, обучающими устройствами или развивающей средой. Подход ИКТ помогает: сформировать у учеников навыки работы с техникой и информацией; подготовить личность, максимально адаптированную к современному обществу; привить детям исследовательские навыки и самостоятельность; предоставить воспитаннику возможность выбора посильного для него объема работы.

**Список литературы для педагога**

1. А.Левин «Самоучитель полезных программ» (Нолидж, Москва, 2007).
2. Анофриков П.И. Принцип работы детской студии мультипликации. Учебное пособие. Детская киностудия «Поиск» / П.И. Ануфриков. - Новосибирск, 2008. – 203 с.
3. Зеленина Е.Л. Играем, познаем, рисуем. – М.: Просвещение, 2012.
4. Информатика в играх и задачах. 3 класс. Методические рекомендации для учителя. – М.: «Баласс», 2009. 128 с.
5. Комиссаров Д.А., Станкевич С.И. «Персональный учитель по персональному компьютеру» (Солон-пресс, Москва 2009)
6. Красный Ю.Е. Мультфильм руками детей / Ю.Е. Красный, Л.И. Курдюкова. –Москва.,1990 г
7. Курчевский В. Быль и сказка о карандашах и красках. – М.1980г
8. Леготина С.Н. Элективный курс «Мультимедийная презентация. Компьютерная графика. – Волгоград, ИТД «Корифей», 2006г.
9. Михайшина М. Уроки рисования. – Минск, 1999г

10. Михайшина М. Уроки живописи. – Минск, 1999г

11.Робертсон Б. Интенсивный курс рисования. Предметы. – Минск, 2000г.

1. Робертсон Б. Интенсивный курс рисования. Растения. – Минск, 2000г.
2. Робертсон Б. Интенсивный курс рисования. Пейзаж. – Минск, 2000г.
3. Сокольникова Н.М. Основы рисунка. – Обнинск: Титул, 1996г.
4. Сокольникова Н.М. Основы композиции. – Обнинск: Титул, 1996г.
5. Упковский А.А. Цвет в живописи. – М., 1983г.
6. Хоаким Чаварра, Ручная лепка. – М., 2003г.
7. Энциклопедический словарь юного художника. – М., 1983г.
8. Игры из пластилина. – Смоленск: Русич, 2000. -160 с. – («Легко и просто»).
9. Красный Ю.Е. Мультфильм руками детей / Ю.Е. Красный, Л.И. Курдюкова. – Москва.,1990 г.
10. Первин Ю.А. Информатика дома и в школе. Книга для ученика. – СПб.: БХВ-Петербург, 2010. – 352 с.: ил.
11. Смыковская Т.К., Карякина И.И. MicrosoftPowerPoint: серия «Первые шаги по информатике». Учебно-методическое пособие. – Волгоград, 2014. – 75 с.

**Ресурсы Интернета:**

http://www.lbz.ru/ – сайт издательства Лаборатория Базовых Знаний;

http://www.college.ru/ – Открытый колледж;

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

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

**Литература для родителей и обучающихся**

1. Красный Ю.Е. Мультфильм руками детей / Ю.Е. Красный, Л.И.Курдюкова. – М, 2007.

2. Курчевский В. Быль и сказка о карандашах и красках. – М., 2008.

3. Методическое пособие для начинающих мультипликаторов. Детская киностудия «Поиск»/Велинский Д.В.. - Новосибирск, 2004 г.

4. Красный Ю.Е. Мультфильм руками детей / Ю.Е. Красный, Л.И. Курдюкова. –Москва.1990 г.

5. Курчевский В. Быль и сказка о карандашах и красках. – М.1980г.

6. Леготина С.Н. Элективный курс «Мультимедийная презентация. Компьютерная графика. – Волгоград, ИТД «Корифей», 2006г.

7. Михайшина М. Уроки рисования. – Минск, 1999г.

8. Михайшина М. Уроки живописи. – Минск, 1999г.

9. Робертсон Б. Интенсивный курс рисования. Предметы. – Минск, 2000г.

10. Робертсон Б. Интенсивный курс рисования. Растения. – Минск, 2000г.

11. Робертсон Б. Интенсивный курс рисования. Пейзаж. – Минск, 2000г

12. Смыковская Т.К., Карякина И.И. Microsoft Power Point: серия «Первые шаги по информатике», учебно-методическое пособие – Волгоград, 2002г.

13. Сокольникова Н.М. Основы рисунка. – Обнинск: Титул, 1996г.

14. Сокольникова Н.М. Основы композиции. – Обнинск: Титул, 1996г.

15. Упковский А.А. Цвет в живописи. – М., 1983г.

16. Хоаким Чаварна, Ручная лепка. – М., 2003г.

17. Информатика и ИКТ: учебник для 3 класса/ Н.В. Матвеева, Е.Н. Челак, Н.К.Конопатова и др. – 3-е изд. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2010. – 191 с.: ил.

18. Информатика и ИКТ: учебник для 4 класса/ Н.В. Матвеева, Е.Н. Челак, Н.К.Конопатова и др. – 4-е изд. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2011. – 239 с.: ил.

19. Информатика: Базовый курс/ С.В. Симонович и др. – СПб: «Питер», 2011. – 640 с.: ил.