

Муниципальное казенное учреждение «Ольгинский отдел народного образования»

Муниципальное бюджетное учреждение дополнительного образования
«Ольгинский центр детского творчества»

«УТВЕРЖДАЮ»

И. о. директора МБУДО

«Ольгинский ЦДТ»

Пищикова Е.И.

«*ЕИ*» *ИИ*» *ИИ*» 2022 г.



«В МИРЕ МУЛЬТИМЕДИА»

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа
технической направленности

Возраст учащихся: 7-12 лет

Срок реализации программы: 2 года

Семёнова анна Павловна
Педагог дополнительного образования

пгт. Ольга
2022г.

Раздел 1. Основные характеристики программы

1.1 Пояснительная записка

В различных сферах деятельности человека применяются средства информационных технологий. Сочетание традиционных образовательных средств с компьютерными технологиями является одним из возможных путей решения задачи модернизации образования.

Средства ИКТ способствуют развитию личностных качеств, вариативности и индивидуализации образования. Современные ИКТ обеспечивают активное, творческое овладение обучающимся изучаемого предмета, позволяют изложить материал на новом качественном более высоком уровне.

Мультимедиа — это сумма технологий, позволяющих компьютеру вводить, обрабатывать, хранить, передавать и отображать такие типы данных, как текст, графика, анимация, оцифрованные неподвижные изображения, видео, звук, речь. Процесс составления ярких презентаций, слайд – фильмов, процесс творческий и интересный для обучающихся.

Составление самопрезентации способствует самоанализу собственной деятельности, стремление обогатить большим количеством информации свою презентацию, что имеет большое воспитательное значение. Знакомство с презентациями ровесников способствует расширению кругозора обучающихся, их представление о возможностях досуговой деятельности.

Актуальность программы

В сфере обучения открываются новые возможности. Главными из них стали доступность диалогового общения в интерактивных программах и возможность широкого использования графики, рисунков, фотографий.

Применение графических иллюстраций в учебных компьютерных системах позволяет на новом уровне передавать информацию обучаемому и улучшать ее понимание. Учебные программные продукты, использующие графику, способствуют развитию таких важных качеств, как интуиция, образное мышление.

Главная задача мультимедиа-презентации – удивить слушателя, заинтересовать его, вызвать нужную эмоцию и донести главные мысли до слушателя. Кружок «В Мире мультимедиа» - это творческое объединение обучающихся по интересам.

В процессе создания творческих работ, обучающиеся смогут освоить работу с дополнительным оборудованием: сканером, микрофоном; научатся быстро ориентироваться в приложениях и программах.

Направленность программы: техническая.

Язык реализации программы – государственный язык РФ – русский.

Уровень освоения программы - базовый уровень.

Отличительные особенности программы Доступность общения с помощью интерактивных программ и возможность широкого использования графики, рисунков, фотографий.

Воспитание обучающегося осуществляется путём создания своего собственного анимационного фильма, где он выступает как сценарист, режиссёр, мультипликатор, оператор и актёр озвучивания.

Обучающиеся познают окружающий мир, обогащают словарный запас, развивают мыслительные процессы, творческие способности, совершенствуют изобразительные и исполнительские умения, учатся работать в команде.

Программа адресована на мальчиков и девочек 7 – 8, 9-12 лет, школьники из поселка. Набор обучающихся – свободный, без предъявления особых требованиям к знаниям и умениям детей в области мультимедиа. Формируются постоянные группы численностью 10-15 человек.

Режим занятий

Реализация программы осуществляется в очной форме.

Программа разработана на 120 часов обучения. Срок освоения программы - 1 год.

Занятия проводятся 2 раза в неделю, 1 час для младшей группы и 2 часа для старшей группы.

Учебное занятие составляет 45 минут.

Программа курса «В мире мультимедиа» учитывает возрастные и психологические особенности детей 7-8 лет и 9-12 лет. Количественный состав группы – 8-12 человек.

1.2 Цель и задачи программы

Цель: развитие творческих способностей детей в процессе работы над мультипликационным фильмом.

Задачи:

Воспитательные:

Развитие у обучающихся самостоятельности, усидчивости, трудолюбия, умения преодолевать трудности в учении, аккуратности.

Обучение умению работать в коллективе и индивидуально.

Обучение нахождению решений возникающих проблем в ходе выполнения поставленных задач.

Развивающие:

Знакомство с профессиями людей, создающих мультфильмы.

Развитие полученных ранее навыков обращения с компьютером.

Расширение знаний в области работы с компьютером в качестве создателя интересных и сюжетных мультипликационные фильмов.

Развитие творческого мышления.

Развитие эмоциональной сферы детей.

Развитие навыков самоконтроля.

Обучающие:

Формирование представлений о создании мультфильмов.

Формирование изобразительных умений и навыков.

Формирование коммуникативных умений и навыков сотрудничества.

Формирование навыков актёрского мастерства.

Обучение пошаговому решению поставленных творческих задач в создании мультипликационного фильма с использованием различных программ.

1.3 Содержание программы

Учебный план

№ п/п	Название раздела, тема	Количество часов			Форма аттестации/ контроль
		Всего	Теория	Практика	
1	Всё о мультипликации (20 ч.)	20	5	15	
1.1	Вводное занятие: «Путешествие в мир мультипликации» Инструктаж по технике безопасности.	2	1	1	Беседа. Тест.
1.2	Рассказ об истории анимации и мультипликации.	2	2		Рассказ. Просмотр фильма.
1.3	Все об анимации: кто рисует мультики - человек или компьютер? Компьютерная анимация.	9	1	8	Рассказ. Просмотр фильма.
1.4	Парад мультпрофессий: какие именно специалисты трудятся над созданием мультфильмов.	7	1	6	Рассказ о профессиях мультипликаторов. Просмотр фильма.
2	Конструктор мультфильмов (20 ч.)	20	9	11	
2.1	Создаём сюжет мультфильма (в Microsoft Word).	2	1	1	Разработка сценария мультфильма.
2.2	Основные операции при создании анимации.	2	1	1	Личный контроль
2.3	Конструктор мультфильмов. Анимация актёра.	2	1	1	
2.4	Смена действия актёра.	2	1	1	
2.5	Одновременное действие актёров.	2	1	1	
2.6	Выбор звука и музыкального сопровождения.	2	1	1	
2.7	Работа с текстом. Анимация текста.	2	1	1	
2.8	Работа над созданием индивидуальных проектов	2	1	1	

	мультфильмов.				
2.9	«Мультфестиваль». Презентация мультфильмов.	4		4	«Мультфестиваль».
3	Рисуем мультик (20ч.)	20	8	12	
3.1	Работа в среде графического редактора Paint: инструменты и палитра, их использование.	2	1	1	Объяснение. Личный контроль.
3.2	Улыбающаяся рожица с открытыми глазами	2	1	1	Взаимоконтроль
3.3	Улыбающаяся рожица с закрытыми глазами	2	1	1	Взаимоконтроль
3.4	Создание рисунков с помощью готовых форм.	2	1	1	Взаимоконтроль
3.5	Создание сюжетных рисунков	2	1	1	Взаимоконтроль
3.6	Создание рисунков с предполагаемыми движущимися объектами	4	1	3	Взаимоконтроль
3.7	Создание рисунков - кадров в Paint	3	1	2	Взаимоконтроль
3.8	Создание мультфильмов с помощью онлайн - конструктора мультфильмов	3	1	2	Личный контроль.
4	Фотография и видеосъемка (20 ч.)	20	8	12	
4.1	Знакомимся с цифровым фотоаппаратом.	2	1	1	Беседа
4.2	Особенности фотографии, создание различных изображений.	3	1	2	Объяснение. Личный контроль.
4.3	Копирование фотографий на ПК.	2	1	1	Взаимоконтроль
4.4	Создаём кадры для мультфильма. Создание декораций.	3	1	2	Личный контроль.
4.5	Групповые и индивидуальные проекты.	4	1	3	Взаимоконтроль
4.6	Знакомство с цифровой видеокамерой. Особенности видеосъемки.	2	1	1	Объяснение. Личный контроль.
4.7	Копирование	2	1	1	Взаимоконтроль

	видеофайлов на ПК.				
4.8	Видеосъемка сюжетов для проектов.	2	1	1	Просмотр материала
5	Работа в Movie Maker (20 ч.)	20	6	14	
5.1	Открытие созданных файлов. Формирование фильма из последовательности кадров.	4	1	3	Презентация. Личный контроль.
5.2	Монтаж фото и видео материалов по сценарному плану.	4	1	3	Личный контроль.
5.3	Запись и сохранение клипа. Воспроизведение	3	1	2	Взаимоконтроль
5.4	Создание усложненного движения.	3	1	2	Постановка проблемы, ее анализ,
5.5	Создание рисунков - кадров и их сохранение.	3	1	2	Взаимоконтроль
5.6	Ввод кадров в Movie Maker, Формирование проигрываемого.	3	1	2	Просмотр проигрываемого.
6	Создание групповых и индивидуальных проектов. (20 ч.)	20	5	15	
6.1	Создание простейшего мультика с использованием в рисунке фона – пейзажа.	4	1	3	Просмотр
6.2	Обдумывание проекта, обсуждение, наброски на бумаге.	3	1	2	Обсуждение
6.3	Создание рисунков на компьютере, и их сохранение.	3	1	2	Взаимоконтроль
6.4	Копирование части рисунка и его вставка в следующий кадр.	3	1	2	Взаимоконтроль
6.5	Ввод всех созданных кадров в Movie Maker.	3	1	2	Взаимоконтроль
6.6	Презентация мультфильмов.	4		4	Защита проектной работы. Обсуждение готовых работ, размещение в информационной среде

Содержание учебного плана

1. Тема: Всё о мультипликации

Вводная тема: «Путешествие в мир мультипликации». Вводная беседа о правилах поведения в кабинете. 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.

2. Тема: Конструктор мультфильмов

Работа с конструктором мультфильмов. Цель раздела - приобрести навыки создания анимационных объектов в подходящей для младшего школьного возраста компьютерной программе. Создаём сюжет мультфильма (в Microsoft Word).

Комбинированный документ «Сказка с картинками». Основные операции при создании анимации. Этапы создания мультфильма. Конструктор мультфильмов. Работа над созданием индивидуальных проектов - мультфильмов. Обобщающее занятие по теме «Создание мультфильмов и живых картинок» - «Мультфестиваль».

Киноискусство – дети берут на себя разные функции: режиссёра, оператора, сценариста, художника-мультипликатора.

Русский язык и литературное чтение – самостоятельно пишут сценарий, придумывают сюжет.

В результате с работой в данной программе у учащихся происходит:
развитие логического мышления – для того, чтобы создать свой мультфильм, нужно продумать его сюжет, выбрать декорации, героев, расставить их по своим местам, заставить двигаться;

развитие воображения – в распоряжении ребенка различные герои, музыка, смешные звуки. Все эти отдельные образы необходимо преобразовать в целостное и законченное действие, сочинить собственную сказку;

знакомство с технологией создания мультфильмов – мультипликатору предоставляется настоящая студия мультипликации, в которой он сможет смонтировать мультфильм, озвучить его, добавить титры и записать на диск;

формирование чувства композиции и художественно-графических умений, навыков конструирования и проектирования – параллельно с работой за компьютером учащимся необходимо смоделировать будущий мультфильм, нарисовать эскизы и будущих героев;

приобщение к творческому процессу и развитие терпения и трудолюбия – на создание простейшего мультфильма уйдет минут 20, но для того, чтобы сделать законченный мультфильм, необходимо много потрудиться;

развитие базовых пользовательских навыков работы на компьютере и освоение средств информационных технологий.

3. Тема: Рисуем мультик

Работа в среде графического редактора Paint и онлайн конструкторе мультфильмов. Цель раздела – создание сюжетных рисунков и готовых

рисованных мультфильмов. Работа в среде графического редактора Paint: инструменты и палитра, их использование; создание простейшего рисунка и сохранение его в файле; (Улыбающаяся рожица с открытыми глазами).

Открытие файла, его редактирование и сохранение под другим именем; (та же рожица, но с закрытыми глазами). Создание рисунков с помощью готовых форм. Создание сюжетных рисунков с использованием знаний и навыков рисования на компьютере. Создание рисунков с предполагаемыми движущимися объектами (транспорт, человек, собачка...). Сколько кадров нужно для создания рисованных мультфильмов? Создание мультфильмов с помощью онлайн- конструктора мультфильмов.

В результате изучения данной темы учащиеся смогут научиться: выполнять основные операции при создании движущихся изображений с помощью одной из программ; сохранять созданные движущиеся изображения и вносить в них изменения.

4. Тема: Фотография и видеосъемка

Знакомство с цифровым фотоаппаратом и видеокамерой. Работа с фотоаппаратом и видеокамерой. Технические особенности фотоаппарата и его возможности, функции.

Особенности фотографии и видеосъемки, создание различных изображений, видеосъемка сюжетов. Копирование фотографий и видеофайлов на ПК. Создаём кадры для мультфильма (пластилинового, из обычных предметов, из сыпучих предметов, из природных материалов) – групповые и индивидуальные проекты.

В результате изучения данной темы учащиеся смогут научиться: создавать информационные объекты, как иллюстрации к художественным текстам в виде натурной мультипликации с собственным озвучиванием. Создавать план проведения натурной мультипликации. Освоить технологии обработки фото и видео информации.

5. Тема: Работа в Movie Maker

Работа в видео редакторе Windows Movie Maker. Открытие созданных файлов. Раскадровка имеющихся файлов-кадров, их повторение в циклическом порядке. Установление временных рамок воспроизведения. Запись и сохранение клипа. Воспроизведение.

Создание усложненного движения (из 3 и более кадров). Постановка проблемы, ее анализ, создание набросков - планов на бумаге. Создание рисунков - кадров и их сохранение. Ввод кадров в Movie Maker, раскадровка, запись, воспроизведение.

6. Тема: Создание групповых и индивидуальных проектов

Работа над созданием проектов-мультфильмов. Создание простейшего мультфильма с использованием в рисунке фона –пейзажа. Движение объекта (трактор, машина). Обдумывание проекта, обсуждение, наброски на бумаге. Создание рисунков на компьютере, и их сохранение. Копирование части рисунка и его вставка в следующий кадр (движение). Ввод всех созданных кадров в Movie Maker (рисунки, фотографии, видеоролики), создание фильма. Защита проектной работы.

1.4 Планируемые результаты

Личностные результаты

Соблюдение норм и правил поведения, принятых в образовательном учреждении. Участие в общественной жизни образовательного учреждения. Готовность и способность к саморазвитию и самообразованию на основе мотивации к обучению и познанию. Понимание ценности здорового и безопасного образа жизни, осознание значения семьи в жизни человека и общества, ценности уважения к другому человеку, его мнению, мировоззрению, культуре.

Метапредметные результаты обучения.

Умение самостоятельно планировать пути достижения целей, в том числе альтернативные, осознанно выбирать наиболее эффективные способы решения учебных и познавательных задач.

Умение самостоятельно определять цели своего обучения, ставить и формулировать для себя новые задачи в учебе и познавательной деятельности, развивать мотивы и интересы своей познавательной деятельности.

Умение соотносить свои действия с планируемыми результатами. Осуществлять контроль своей деятельности в процессе достижения результата. Определять способы действий в рамках предложенных условий и требований, корректировать свои действия в соответствии с изменяющейся ситуацией.

Владение основами самоконтроля, самооценки, принятия решений и осуществления осознанного выбора в учебной и познавательной деятельности.

Умение организовывать учебное сотрудничество и совместную деятельность с преподавателем и сверстниками. Находить общее решение и разрешать конфликты на основе согласования позиций и учета интересов. Формулировать, аргументировать и отстаивать свое мнение;

Формирование и развитие компетентности в области использования информационно - коммуникационных технологий.

Предметные результаты

Усвоение знаний, умений и навыков в создании мультфильма, презентации. Получение опыта по решению проблем, опыта творческой деятельности, приобретаемые в процессе освоения программы.

Обучающиеся должны знать - профессии людей, создающих мультфильмы;

- принцип передачи движения в мультипликации;
- виды мультфильмов: кукольные, пластилиновые;
- понятия: «кадр», «раскадровка», «панорама», «план» (крупный, средний, общий);
- последовательность создания анимационного фильма.

Обучающиеся должны уметь: - сочинять сценарий, соблюдая композицию (вступление, развитие сюжета, кульминация, развязка, заключение);

- создавать персонажей, декорации и фон в различных техниках;
- выделять подвижные и неподвижные части предметов;
- передвигать персонажей, декорации и их части на анимационном столе;
- вести покадровую съёмку;
- озвучивать мультфильм с помощью речи и различных звуков.

Раздел 2. Организационно-педагогические условия

2.1 Условия реализации программы

Материально-техническое обеспечение

Учебный кабинет, оборудованный в соответствии с санитарно-гигиеническими требованиями. Оборудование кабинета: столы, стулья, компьютер, мультстудия СПАФ 32М, мультстудия СКАФ 33. Учебные принадлежности: карандаши; копировальная бумага; шаблоны; краски: акварель, гуашь; кисти, пластилин.

2.2 Формы аттестации и оценочные материалы

Аттестация определяется самим педагогом таким образом, чтобы она соответствовала ожидаемым результатам образовательной программы. Формы проведения аттестации:

1. Создание затруднительных заданий (решение проблемных задач).
2. Демонстрационные.
3. Анкетирование.
4. Педагогическая диагностика.
5. Передача обучающемуся роли педагога.
6. День творчества в кружках.
7. Самооценка обучающихся своих знаний и умений.
8. Тематические кроссворды.
9. Собеседование.
10. Творческий отчет.
11. Домашнее задание на самостоятельное выполнение.

При выборе форм аттестации применять такие средства определения результативности продвижения обучающегося в границах избранной им дополнительной образовательной программы, которая поможет ему увидеть ступени собственного развития.

Критерии оценки результативности обучения

Данный курс, включает в себя специально подобранные упражнения и задания для развития творческих мыслительных способностей. Обеспечивает обучающихся материалом для преодоления стереотипов и шаблонов мышления. Познавательные задачи строятся на междисциплинарной, интегрированной основе и способствуют развитию психических свойств личности – памяти, внимания, мышления.

Задачи подбираются с учетом рациональной последовательности их предъявления. Система познавательных задач ведет к формированию беглости мышления, гибкости ума, любознательности, умению выдвигать и разрабатывать гипотезы.

2.3 Методические материалы

Учебный процесс построен так, чтобы обучающиеся использовали полученные теоретические знания в решении практических задач, умели

анализировать и преобразовывать окружающую действительность, вырабатывая собственные взгляды.

Содержание учебного процесса строится в определенном порядке. Содержание и изучение учебного материала не вызывает интеллектуальных, моральных и физических перегрузок у обучающихся. В ходе учебного процесса максимально включаются все органы чувств ребенка, воспринимают и перерабатывают полученную информацию.

Результатов обучения можно достичь только тогда, когда обучающиеся являются субъектами процесса познания, имеют возможность самостоятельно планировать и организовывать свою деятельность, умеют ставить проблемы и искать пути их решения.

Методы обучения:

1. Словесные;
2. Наглядные;
3. Практические

Учебно-методическое и информационное обеспечение

Готовые мультфильмы, созданные педагогом. Журналы, книги, альбомы. Видео, фото и интернет источники.

Форма организации учебного процесса

1. Индивидуальные занятия.
2. Коллективные занятия.
3. Групповые занятия.

Календарный учебный график

Этапы образовательного процесса	1 год
Продолжительность учебного года, неделя	40
Количество учебных дней	120
Продолжительность учебного периода - 1 полугодие	02.09.2022- 30.12.2022
Продолжительность учебного периода - 2 полугодие	10.01.2023- 30.06.2023
Возраст детей, лет	7-8; 9-12 лет
Продолжительность занятия, час	45 мин
Режим занятия	1 раз/нед. 1 час; 1 раз/нед. 2 часа
Годовая учебная нагрузка, час	120

Список использованной литературы

1. Красный Юрий Ешуанович. Мультфильм руками детей : Кн. для учителя / Ю. Е. Красный, Л. И. Курдюкова. - М. : Просвещение, 2015.
2. Красный, Ю.Е. «Первые встречи с искусством», (в соавторстве с А.Артболевской, В.Левиным и Л.Курдюковой). - М, «Искусство в школе», 2015.
3. Е. Г. Макарова. Как вылепить отфыркивание. В 3 т. Т.1. Освободите слона. – М.: Самокат, 2015.
4. Е. Г. Макарова. Движение образует форму. – М.: Самокат, 2015.
5. А. А. Мелик-Пашаев, З. Н. Новлянская. Художник в каждом ребенке.– М.: Просвещение, 2015.
6. А. А. Мелик-Пашаев, З. Н. Новлянская. Ступеньки к творчеству.– М.: Издательство: Бином. Лаборатория знаний, 2015.