



ПРОТОН
ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЙ ЦЕНТР

ДЕПАРТАМЕНТ ОБРАЗОВАНИЯ И НАУКИ ГОРОДА МОСКВЫ

ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ ГОРОДА МОСКВЫ

«ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЙ ЦЕНТР «ПРОТОН»

ФИЛЕВСКИЙ БУЛЬВАР, Д. 3 КОРПУС 2, МОСКВА, 121601 +7(499)145 19 63 PROTON@EDU.MOS.RU PROTON.MSKOBR.RU
ОКПО 56613097 ОГРН 1027700536126 ИНН 7730160480 КПП 773001001



СОГЛАСОВАНО

Педагогическим советом ГБОУ
Образовательный центр «Протон»
Протокол № 1
«27» 08 2020 г.

УТВЕРЖДАЮ

Директор ГБОУ
Образовательный центр «Протон»
С.Х.Караханова
Приказ № 02-03/90/7 от «28» 08 2020 г.

**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ
ПРОГРАММА**

платных образовательных услуг

«ЮНЫЙ МУЛЬТИПЛИКАТОР»

Направленность: техническая

Уровень программы: ознакомительный

возраст детей – 7-10 лет

нормативный срок реализации – 7 месяцев

Педагог дополнительного образования
Симонов Дмитрий Алексеевич

Москва
2020 год

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА «Юный мультипликатор»

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Данная программа нацелена на создание короткометражных мультфильмов с помощью конструктора мультфильмов «Istopmotion», а также в видеоредакторе Movie Maker с использованием разных видов анимации: пластилиновая, кукольная, бумажная, песочная и т. д.

Данная программа представляет собой курс, предназначенный для работы с детьми, которые хотят не просто играть или набирать текст на компьютере, а желающими реализовать свои творческие способности, утвердиться в каком-либо деле. Выполняя практические задания, обучающиеся развиваются, создают сами творческие проекты. В процессе создания творческих работ обучающиеся смогут освоить работу с дополнительным оборудованием: сканером, микрофоном; научатся быстро ориентироваться в системе, приложениях и программах, научатся работать с цифровыми фото и видеокамерами. Работая над мультимедийными проектами и представляя их, используя видеопроектор дети освоят новейшие технологии.

Направленность программы – техническая.

Уровень освоения программы – ознакомительный.

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 обучающегося, почувствовать себя более успешными.

Педагогическая целесообразность

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: рисование, музыку, математику, окружающий мир.

Процесс создания творческих работ воспитывает у обучающихся усидчивость и развивает их творческий поиск. Подталкивает на создание работ воспитывающего характера, создание проектов (о вреде курения, наркомании, алкоголизма), которые можно использовать для проведения классных часов, внеклассных мероприятий и т.д., учит детей обсуждать проекты, работать в коллективе (прислушиваться к мнению товарищей, отстаивать свое мнение), учит находить и использовать в своей работе необходимую информацию.

Мультипликация – это групповой творческий процесс. Как и во взрослой команде мультипликаторов, дети пробуют разные функции: режиссёра, оператора, сценариста, художника-мультипликатора и т.д. В ходе работы 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 осуществить проектный подход к занятиям, а также объединить на одном уроке различные школьные дисциплины: рисование, музыку, математику, окружающий мир, литературное чтение. На занятиях кружка дети шаг за шагом создают собственный проект (мини-мультфильма, видеоклипа, аппликационной работы и т.п.), например, «Сказочный лес», «Подводный мир», «Деревенский пейзаж» и так далее. Творчество детей проявляется в создании своей сказки, стихотворения, рассказа. Поэтому работы каждого ребенка уникальны и неповторимы. Такие занятия создают условия для самостоятельной творческой деятельности.

Цель программы: создать благоприятное пространство, способствующее успешному развитию каждого ребенка, потребности в умении учиться через мотивацию учения, воспитание интереса к техническому творчеству в процессе совместной деятельности по созданию мультфильмов.

Задачи:

Обучающие:

овладение умением работать с различными видами информации, в том числе графической, текстовой, звуковой, приобщение к проектно-творческой деятельности.

освоение инструментальных компьютерных сред для работы с информацией разного вида (текстами, изображениями, анимированными изображениями, схемами предметов, сочетаниями различных видов информации в одном информационном объекте);

создание завершенных проектов с использованием освоенных инструментальных компьютерных сред (создание мини-мультфильма, видеоклипа, аппликационной работы и т.п.);

ознакомление со способами организации и поиска информации;
формирование первоначальных представлений о профессиях, в которых
информационные технологии играют ведущую роль;

Развивающие:

создание условий для самостоятельной творческой деятельности;
развитие мелкой моторики рук;

развитие пространственного воображения, логического и визуального
мышления; освоение знаний о роли информационной деятельности человека
в преобразовании окружающего мира;

Воспитательные:

воспитание интереса к информационной и коммуникационной
деятельности; воспитание ценностных основ информационной культуры
младших школьников, уважительного отношения к авторским правам;

практическое применение сотрудничества в коллективной
информационной деятельности;

воспитание позитивного восприятия компьютера как помощника в
учёбе, как инструмента творчества, самовыражения и развития.

Отличительная особенность программы. Важной 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, познакомиться с именами известных
мультипликаторов, научиться самим делать анимацию.

Мотивация и ценность для ребёнка:

удовлетворение собственных эстетических предпочтений в ходе
подбора изображений и музыкального сопровождения, возможность проще,

интереснее, убедительнее, увлекательнее сообщить (показать и рассказать) что-то другому;

возможность свободно оперировать своей коллекцией видеоизображений в соответствии с образовательной задачей, участвовать в увлекательной работе по созданию коротких видеосюжетов;

освоение любимого детского жанра видеопродукции, возможность попробовать себя в разных ролях: кукольника, декоратора, режиссёра, оператора, актёра, озвучивающего персонажи, и т.д.

освоение привлекательной технологии компьютерной анимации и возможность её самостоятельного использования для решения творческих задач, как предметных, так и личных.

Основная деятельность: создание мультфильмов путём формирования последовательностей отдельных кадров – снимков физической реальности, а также, путём непосредственного пространственно-временного редактирования; создание видеосочинения с аудиосопровождением и текстовым сопровождением в соответствии с поставленной учебной задачей.

Возраст обучающихся, для которых предназначена дополнительная общеразвивающая программа – 7-10 лет.

Сроки реализации дополнительной образовательной программы.

Программа рассчитана на 7 месяцев – всего 56 часов за период обучения.

Формы обучения и режим занятий

Данная программа реализуется в очной форме обучения.

Формы занятий – групповая.

Тип занятий – комбинированные.

Формы проведения занятий – лекции, демонстрация-объяснение, практические занятия, фото и видеосъемки на природе или персонажей с декорацией.

Занятия проводятся 2 раза в неделю по 1 часу. 1 час – 45 минут.

Язык обучения – русский.

Ожидаемые результаты, способы определения их результативности.

Предметные результаты:

В процессе обучения дети получают:

Знания:

- особенности работы за клавиатурой
- Особенности работы с графикой
- Работа в программе Istopmotion
- Возможности редактирования в программе Paint и Movie Maker
- Основные элементы компьютеров.

Умения:

- Монтаж видеоклипов
- Быстрая работа за компьютерной клавиатурой
- Выполнять логические упражнения в программе Scratch
- Подбирать нужный видеоматериал для заданной педагогом темы

научатся работать с разными программами и оборудованием (Word, Movie Maker, Internet, видеокамера, цифровая камера, принтер, сканер, планшет и т.д.)

будут применять на практике знания, умения и навыки по математике, информатике, технологии, ИЗО и литературе. учатся организовывать свою деятельность (ставить цель, планировать, контролировать и оценивать)

осознают, что компьютер предназначен не только для развлечений (человек - потребитель), а также для самореализации (человек - созидатель)

познакомятся с разными видами искусства, такими, как кинематограф, театр, комиксы, изобразительное искусство

познакомятся с разными видами деятельности: конструирование, лепка, рисование, съёмка, монтаж, озвучка.

Личностные результаты:

- Навыки самостоятельной работы.
- Дисциплинированность, общая организованность.
- Уверенность в работе с компьютером. 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; учебнопознавательный 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/ не успешности 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 педагогом; вносить необходимые коррективы в действие после его завершения на основе его оценки и учёта характера сделанных ошибок; получит возможность научиться самостоятельно учитывать выделенные педагогом ориентиры действия в новом учебном материале.

Коммуникативные: обучающийся научится договариваться и приходить 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 педагогом 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 видеочепочки как сообщение в сочетании с собственной речью; приобретёт навыки покадровой съёмки и монтажа кадров с заданной длительностью, освоит операции редактирования видеоряда: разделение видефрагмента, удаление видефрагмента, наложение титров, спецэффектов, голосового и музыкального сопровождения; получит возможность научиться создавать иллюстрации, диафильмы и видеоролики по содержанию произведения.

Способы определения результативности

Возможно использование следующих методов отслеживания результативности:

Педагогическое наблюдение.

Педагогический анализ результатов опросов, тестов, контрольных тематических заданий, активности обучающихся на занятиях.

Виды контроля

| Время проведения | Цель проведения | Формы контроля |
|-------------------------------------|--|---|
| Начальный или входной контроль | | |
| В начале учебного года | Определение уровня развития обучающихся, их творческих способностей | Беседа |
| Текущий контроль | | |
| В течение всего учебного года | Определение степени усвоения обучающимися учебного материала. Определение готовности обучающихся к восприятию нового материала. Повышение ответственности и заинтересованности обучающихся в обучении. Выявление обучающихся, отстающих и опережающих обучение. Подбор наиболее эффективных методов и средств обучения. | Педагогическое наблюдение, практические задания |
| Промежуточный или рубежный контроль | | |

| Время проведения | Цель проведения | Формы контроля |
|--|---|--------------------------|
| По окончании изучения темы или раздела. В конце месяца, полугодия. | <p>Определение степени усвоения обучающимися учебного материала.</p> <p>Определение результатов обучения.</p> | практические задания |
| В конце учебного года или программы обучения | | |
| В конце учебного года или программы обучения | <p>Определение изменения уровня развития обучающихся, их творческих способностей.</p> <p>Определение результатов обучения. Ориентирование обучающихся на дальнейшее (в том числе самостоятельное) обучение.</p> <p>Получение сведений для совершенствования образовательной программы и методов обучения.</p> | защита итоговых проектов |

Формы подведения итогов реализации дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы – подведение итогов работы по программе проходит в форме защиты итоговых проектов, групповой проект «Коллекция мультиков».

Система оценивания предметных результатов

Оценке подлежит уровень теоретической и практической подготовки обучающихся. Эффективность обучения определяться следующим образом:

80-100% - высокий уровень освоения программы;

60-80% - уровень выше среднего;

50-60% - средний уровень;

30-50% - уровень ниже среднего;

меньше 30% - низкий уровень.

УЧЕБНЫЙ ПЛАН

| № п/п | Название темы | Всего | Теория | Практика | Форма аттестации/контроля |
|-------|---|-------|--------|----------|---------------------------|
| 1 | Вводное занятие. | 1 | 1 | - | Беседа |
| 2 | Знакомство с техникой для создания анимации | 3 | 1 | 2 | практические задания |
| 3 | Формирование компаний | 2 | 1 | 1 | практические задания |
| 4 | Создание сценария | 4 | 2 | 2 | практические задания |
| 5 | Создание иллюстраций к фильму | 4 | 1 | 3 | практические задания |
| 6 | Создание героев фильма | 6 | 1 | 5 | практические задания |
| 7 | Подготовка к съемке фильма | 2 | | 2 | практические задания |
| 8 | Съемка фильма | 10 | 1 | 9 | практические задания |

| № п/п | Название темы | Всего | Теория | Практика | Форма аттестации/ контроля |
|----------|------------------------|-----------|-----------|-----------|----------------------------------|
| 9 | Озвучивание персонажей | 10 | 1 | 9 | практические задания |
| 10 | Обработка фильма | 10 | 1 | 9 | практические задания |
| 11 | Презентация фильма | 2 | 1 | 1 | защита итоговых проектов |
| 12 | Работа над ошибками | 2 | 1 | 1 | |
| | ИТОГО: | 56 | 12 | 44 | |

СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

1. Вводное занятие.

Обучающиеся на занятии проходят технику безопасности на уроке.

2. Знакомство с техникой для создания анимации

На занятии обучающиеся знакомятся с техническим оснащением кружка.

Педагог рассказывает как пользоваться штативом, видеокамерой, компьютерной съёмкой, рассказывает как работать в программе istopmotion.

3. Формирование компаний

На занятиях обучающиеся формируют компании обучающихся, с кем хотели бы снимать мультипликацию.

4. Создание сценария

На занятиях обучающиеся изучают основы написания сценария. Проводится работа над ошибками для того, чтобы добиться лучшего результата в написании сценарий. Моделируется съёмка в сложных местах сценария

5. Создание иллюстраций к фильму

Обучающиеся создают иллюстраций к мультфильму на бумаге формата А 3

6. Создание героев фильма

Обучающиеся создают героев из пластилина или конструируют из материалов различного конструктора

7. Подготовка к съёмке фильма

Педагог детально рассказывает и показывает как нужно готовить рабочее пространство для съёмки мультфильма!

8. Съёмка фильма

Обучающиеся работают над съёмкой мультфильма. Педагог следит чтобы съёмка мультфильма проходила согласен правилам.

9. Озвучивание персонажей

Обучающиеся распределяют роли между своей компанией, читают сценарий перед озвучиванием. Педагог объясняет детям как проходит озвучивание

10. Обработка фильма

Педагог обрабатывает ролик, корректирует его во время звукозаписи

11. Презентация фильма

Педагог вместе с обучающимися демонстрирует работы на конкурсах городского и международного уровня, показывает обучающимся школы, детским садам.

12. Работа над ошибками

Педагог проводит работу над ошибками с обучающимися для того, чтобы улучшать взаимодействие и профессионализм команд обучающихся.

Календарный учебный график

| № занятия | месяц | Тема занятия | Кол-во часов |
|-----------|-------------|---|--------------|
| 1 | нояб | Вводное занятие. | 1 |
| 2-4 | нояб | Знакомство с техникой для создания анимации | 3 |
| 5-6 | нояб | Формирование компаний | 2 |
| 7-10 | нояб дек | Создание сценария | 4 |
| 11-14 | дек | Создание иллюстраций к фильму | 4 |
| 15-20 | дек янв | Создание героев фильма | 6 |
| 21-22 | янв | Подготовка к съемке фильма | 2 |
| 23- | янв | Съемка фильма | 10 |

| № занятия | месяц | Тема занятия | Кол-во часов |
|-----------|-------------|------------------------|--------------|
| 32 | фев | | |
| 33-42 | март апр | Озвучивание персонажей | 10 |
| 43-52 | апр май | Обработка фильма | 10 |
| 53-54 | май | Презентация фильма | 2 |
| 55-56 | май | Работа над ошибками | 2 |

МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ПРОГРАММЫ

Данный курс, включает в себя специально подобранные упражнения и задания для развития творческих мыслительных способностей и обеспечивает обучающихся и педагогов материалом для преодоления стереотипов и шаблонов мышления. Оптимальным условием выступает планомерное, целенаправленное предъявление их в системе, отвечающей следующим требованиям: познавательные задачи строятся на междисциплинарной, интегрированной основе и способствовать развитию психических свойств личности – памяти, внимания, мышления, логики; задачи должны подбираться с учетом рациональной последовательности их предъявления; система познавательных задач должна вести к формированию беглости мышления, гибкости ума, любознательности, умению выдвигать и разрабатывать гипотезы.

При работе по данной программе появляется возможность закреплять и углублять знания, полученные по разным предметам. На практических занятиях реализуется принцип межпредметных связей. Это достигается на основе двух методологических подходов.

Первый заключается в том, что освоение любой программной среды осуществляется в процессе реализации (решения) конкретной задачи. Второй подход определяется тем, что большое внимание уделяется исследованию. С этой целью обучающиеся занимаются моделированием объектов, процессов, явлений из любых предметных областей в ранее освоенной программной среде. Следует отметить продуктивный характер подобной деятельности, в основу которой заложена ориентация на исследование и творчество.

В качестве основной формы организации учебных занятий используется выполнение обучающимися практических работ за компьютером (компьютерный практикум). Роль педагога состоит в небольшом по времени объяснении нового материала и постановке задачи, а

затем консультировании обучающихся в процессе выполнения ими практической работы.

Начало работы заключается в ознакомлении детей с техникой безопасности при работе в кабинете информатики. Обучающиеся уже освоили работу в графическом редакторе PAINT. Дети могут рисовать и сохранять файлы в графическом редакторе, создавать анимации из созданных ими же рисунков. Далее дети учатся создавать сначала маленькие рисованные фильмы, а затем более сложные, большие по времени произведения и озвученные. Для этого следует научить работать в Movie Maker. Здесь больше возможности проявить себя в подаче материала, творческом оформлении. Кроме этого, создавая проект по какому-либо предмету, обучающийся глубже вникает и в другие предметы, например, географии или биологии. Озвучивая свои проекты, обучающиеся учатся читать тексты четко, эмоционально. К тому же появляется необходимость освоить работу со сканером, звукозаписью.

Кроме разработки проектов под руководством педагога, обучающимся предлагаются практические задания для самостоятельного выполнения.

СПИСОК 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.