

**Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение
«Шербакульский лицей»
Центр образования цифрового и гуманитарного профилей
«Точка роста»**

«Согласовано»

Руководитель центра образования
цифрового и гуманитарного профилей
«Точка роста»

_____ / С.Ю.Байднер/

«Утверждено»

Директор МБОУ «Шербакульский
лицей»

_____ / Е.Н. Солдатенко/

Приказ № ____ от « ____ » _____ 2024 г.

**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА**

Создание мультипликаций «Мультстрана»

НАПРАВЛЕННОСТЬ: ТЕХНИЧЕСКАЯ

Уровень: базовый
Возраст обучающихся: 9 – 11 лет
Срок реализации: 1 год

Составитель:
Серёгина Екатерина Сергеевна

р.п. Шербакуль
2024 год

Пояснительная записка.

Основное направление программы –техническое нацелено на создание короткометражных мультфильмов с помощью конструктора мультфильмов «Студия Мультстрана», а также в видеоредакторе Movie Maker с использованием разных видов анимации: пластилиновая, кукольная, бумажная и т. д.

Данная программа представляет собой курс, предназначенный для работы с детьми, желающими реализовать свои творческие способности, утвердиться в каком-либо деле. Выполняя практические задания, учащиеся развиваются, создают сами творческие проекты. В процессе создания творческих работ учащиеся 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.

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.).

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 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.

В процессе обучения дети:

- знакомятся с разными видами искусства, такими, как кинематограф, театр, комиксы, изобразительное искусство
- знакомятся с разными видами деятельности: конструирование, лепка, рисование, съёмка, монтаж, озвучка.
- учатся работать с разными программами и оборудованием (Word, MovieMaker, Internet, видеокамера, цифровая камера, принтер, сканер и т.д.)
- применяют 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)

В качестве основной **формы организации учебных занятий** используется выполнение учащимися практических работ за компьютером (компьютерный практикум). Роль учителя состоит в небольшом по времени объяснении нового материала и постановке задачи, а затем консультировании учащихся в процессе выполнения ими практической работы.

Начало работы заключается в ознакомлении детей с техникой безопасности при работе с компьютером. Обучающиеся осваивают работу в графическом редакторе PAINT. Дети учатся 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 воспроизведения и озвученные. Для этого следует научить работать в MovieMaker. Здесь больше возможности проявить себя в подаче материала, творческом оформлении. Кроме этого, создавая проект по какому-либо предмету, учащийся глубже вникает и в другие предметы, например, географии или биологии. Озвучивая свои проекты, учащиеся учатся читать тексты четко, эмоционально. К тому же появляется необходимость освоить работу со сканером, звукозаписью.

Кроме разработки проектов под руководством учителя, учащимся предлагаются практические задания для самостоятельного выполнения.

Текущий контроль выполняется по результатам выполнения учащимися этих практических заданий. Итоговый контроль осуществляется в форме защиты итоговых проектов.

На программу 1 года обучения отводится- 68 часов.

Режим занятий: 1 раз в неделю по 2 часа.

Наполняемость групп:

- в группе 1 года обучения - 10 человек.

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 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 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 видеочепочки как сообщение в сочетании с собственной речью; приобретёт навыки пок кадровой съёмки и монтажа кадров с заданной длительностью, освоит операции редактирования видеоряда: разделение видеофрагмента, удаление видеофрагмента, наложение титров, спецэффектов, голосового и музыкального сопровождения; *получит возможность научиться создавать иллюстрации, диафильмы и видеоролики по содержанию произведения.*

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

Задачи программы:

- 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 завершённых проектов с использованием освоенных инструментальных компьютерных сред (создание мини-мультфильма, видеоклипа, аппликационной работы и т.п.);
- воспитание интереса к информационной и коммуникационной деятельности;

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.

Формы и методы обучения: лекции, групповые занятия, индивидуальные занятия, демонстрация-объяснение, практические занятия, фото и видеосъёмки.

Оборудование программное обеспечение:

- 1 Компьютер
- 2 Принтер-сканер
- 3 Цифровой фотоаппарат
- 4 Цифровая видеокамера
- 5 Видеопроектор
- 6 Операционная система Windows.
Нецифровые инструменты для двухмерного и трёхмерного моделирования (бумага, краски и кисти, пластилин, различные мелкие объекты – шишки, катушки, пуговицы, кубики, конструктор LEGO и др.)

Содержание программы

Всё о мультипликации(5 ч.)

Вводная тема: «Путешествие в мир мультипликации». Вводная беседа о правилах поведения в кабинете информатики. Инструктаж по технике безопасности. Гимнастика для глаз и рук. Немного об истории анимации. Все об анимации: кто рисует мультики - человек или компьютер? (Компьютерная анимация. Основные способы создания компьютерной анимации: покадровая рисованная анимация, конструирование анимации, программирование анимации. Примеры программ для создания анимации).Парадмультипрофессий: какие именно специалисты трудятся над созданием мультфильмов.

Дидактические формы: виртуальная экскурсия с использованием презентации и видеоурока «В мире мультипликации», просмотр мультфильма.

Межпредметные связи: физическая культура и здоровье – гимнастические упражнения для рук, киноискусство, информатика.

Конструктор мультфильмов «Мультстрана» (15 ч.)

Работа с конструктором мультфильмов «Мультстрана» Цель раздела - приобрести навыки создания анимационных объектов в подходящей для младшего школьного возраста компьютерной программе.

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

Межпредметные связи: физическая культура и здоровье – гимнастические упражнения для рук, киноискусство – дети берут на себя разные функции: режиссёра, оператора, сценариста, художника-мультипликатора и т.д., 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.

Рисуем мультик (17 ч.)

Работа в среде графического редактора Paint и онлайн конструкторе мультфильмов «Мультатор». 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 Мультатор.

Межпредметные связи: физическая культура и здоровье – гимнастические упражнения для рук, изобразительное искусство, киноискусство – дети берут на себя разные функции: режиссёра, оператора, сценариста, художника-мультипликатора и т.д., русский язык и литературное чтение

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.

Фотография и видеосъёмка (22 ч.)

Работа с фотоаппаратом и видеокамерой: знакомство с цифровым фотоаппаратом и видеокамерой: технические особенности фотоаппарата и его возможности, функции. Особенности фотографии и видеосъёмки, создание различных

изображений, видеосъёмка 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.

Межпредметные связи: технология, изобразительное искусство, киноискусство

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.

Работа в MovieMaker (8 ч.)

Работа в видеоредакторе WindowsMovieMaker: 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 MovieMaker, раскадровка, запись, воспроизведение.

Межпредметные связи: киноискусство, ИК-технология.

Создание групповых и индивидуальных проектов. (7 ч.)

Работа над созданием проектов-мультфильмов: создание простейшего мультлика 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 MovieMaker (рисунки, фотографии, видеоролики), создание фильма. Защита проектной работы. Общешкольное мероприятие «Фестиваль мультфильмов – наш кинозал».

Межпредметные связи: изобразительное искусство, технология, литературное чтение, киноискусство, ИК-технология.

Календарно-тематический план (72 часа)

№	Тема	Содержание	Кол-во часов			
			всего	теория		практика
				аудиторные	внеаудиторные	
Всё о мультипликации(5 ч.)						
1	Вводное занятие: «Путешествие в мир мультипликации» Инструктаж по технике безопасности.	Вводное занятие	1	1		
2	Немного об истории анимации.	Рассказ об истории анимации и мультипликации. Просмотр фильма о истории «Союзмультфильма»	1	1		
3-4	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	2	1		1
5	Парад мультпрофессий: какие именно специалисты трудятся над созданием мультфильмов.	Рассказ о профессиях мультипликаторов. Просмотр фильма.	1	1		
Конструктор мультфильмов «Мультстрана» (15 ч.)						
4, 5, 6.	Создаём сюжет мультфильма (в MicrosoftWord). Комбинированный документ «Сказка с картинками»	Разработка сценария мультфильма.	3	1		2
7.	Завершение работы над проектом «Сказка с картинками»	Разработка сценария мультфильма.	1			1
8	Основные операции при создании анимации. Этапы создания мультфильма. Конструктор мультфильмов	Выбор фона. Работа с предметами.	1	0,5		0,5

	«Мультстрана» (программа для создания мультфильмов).				
9	Конструктор мультфильмов «Мультстрана» (программа для создания мультфильмов).	Выбор актёра. Коллекция действий актёра.	1		1
10	Конструктор мультфильмов «Мультстрана» (программа для создания мультфильмов).	Анимация актёра. Смена действия актёра.	1		1
11	Конструктор мультфильмов «Мультстрана» (программа для создания мультфильмов).	Одновременное действие актёров.	1		1
12	Конструктор мультфильмов «Мультстрана» (программа для создания мультфильмов).	Выбор звука и музыкального сопровождения.	1		1
13	Конструктор мультфильмов «Мультстрана» (программа для создания мультфильмов).	Работа с текстом. Анимация текста.	1		1
14 - 17	Работа над созданием индивидуальных проектов - мультфильмов. Конструктор мультфильмов «Мультстрана» (программа для создания мультфильмов).	Работа над созданием индивидуальных проектов - мультфильмов.	4		4
18.	Обобщающее занятие по теме «Создание мультфильмов и живых картинок» - «Мультфестиваль».	Презентация мультфильмов.	1		1
Рисуем мультик (17 ч.)					
19	Работа в среде графического редактора Paint: инструменты и палитра, их использование;	Работа в среде графического редактора Paint	1	0,5	0,5
20	Улыбающаяся рожица с открытыми глазами	Создание простейшего рисунка и сохранение его в файле;	1		1

21	Улыбающаяся рожица с закрытыми глазами	Открытие файла, его редактирование и сохранение под другим именем; (та же рожица, но с закрытыми глазами)	1			1
22 - 23	Создание рисунков с помощью готовых форм.	Создание рисунков с помощью готовых форм: овала, четырёхугольника, треугольника, отрезков	2	0,5		1,5
24 - 26	Создание сюжетных рисунков	Создание сюжетных рисунков с использованием знаний и навыков рисования на компьютере.	3			3
27 - 30	Создание рисунков с предполагаемыми движущимися объектами (транспорт, человек, собачка..)	Работа в среде графического редактора Paint	4			4
31	Сколько кадров нужно для создания рисованных мультфильмов?	Создание рисунков-кадров в Paint	1			1
32 - 35	Создание мультфильмов с помощью онлайн-конструктора мультфильмов Мультатор (http://multator.ru/draw/)	Работа в онлайн-конструкторе Мультатор.	4	1		3
Фотография и видеосъёмка (22 ч.)						
36	Знакомимся с цифровым фотоаппаратом: технические особенности фотоаппарата и его возможности, функции.	Работа с цифровым фотоаппаратом	1	0,5		0,5
37 - 38	Особенности фотографии, создание различных изображений.	Работа с цифровым фотоаппаратом	2		1	1
39	Копирование фотографий на ПК.	Работа с цифровым фотоаппаратом, копирование фотографий на ПК	1			1
40 - 42	Создаём кадры для мультфильма (пластилинового, из обычных предметов, из сыпучих предметов, из природных материалов) – групповые и индивидуальные проекты.	Создание декораций.	3		1	2

43 - 44	Создаём кадры для мультфильма (пластилинового, из обычных предметов, из сыпучих предметов, из природных материалов) – групповые и индивидуальные проекты.	Подбор освещения, компоновка кадра. Организация фиксации. Процесс съемки	2		1	1
45 - 49	Создаём кадры для мультфильма (пластилинового, из обычных предметов, из сыпучих предметов, из природных материалов) – групповые и индивидуальные проекты.	Обсуждение фотографий с художественной и смысловой точек зрения, создание коллекции фотографий к проекту.	5		2	3
50	Знакомимся с цифровой видеокамерой: технические особенности видеокамеры и ее возможности, функции.	Работа с цифровой видеокамерой	1	0,5		0,5
51 -52	Особенности видеосъемки.	Работа с цифровой видеокамерой	2		1	1
53	Копирование видеофайлов на ПК.	Работа с цифровой видеокамерой	1			1
54 - 56	Видеосъемка сюжетов для групповых и индивидуальных проектов.	Поэтапная съемка сцен. Отсмотр материала	4		2	2
Работа в MovieMaker (8 ч.)						
57	Открытие созданных файлов; раскадровка имеющихся файлов-кадров, их повторение в циклическом порядке;	Формирование фильма из последовательности кадров.	2	0,5		1,5
59	Установление временных рамок воспроизведения;	Монтаж фото и видео материалов по сценарному плану.	2			2
60	Запись и сохранение клипа. Воспроизведение	Аудиозапись рассказа, соответствующего видеоряду.	1			1
61	Создание рисунков-кадров и их сохранение;	Формирование проигрываемого видео-файла из рисунков.	1			1

62	Ввод кадров в MovieMaker, раскадровка, запись, воспроизведение.	Формирование проигрываемого видео-файла	1			1
Создание групповых и индивидуальных проектов. (7 ч.)						
63	Создание простейшего мультика с использованием в рисунке фона-пейзажа (Движение объекта (трактор, машина)	Работа над созданием проектов - мультфильмов	1			1
64	Обдумывание проекта, обсуждение, наброски на бумаге;	Работа над созданием проектов - мультфильмов	1			1
65	Создание рисунков на компьютере, и их сохранение	Работа над созданием проектов - мультфильмов	1			1
66	Копирование части рисунка и его вставка в следующий кадр (движение);	Работа над созданием проектов - мультфильмов	1			1
67	Ввод всех созданных кадров в MovieMaker(рисунки, фотографии, видеоролики), создание фильма.	Работа над созданием проектов - мультфильмов	1			1
68	Защита проектной работы.	Презентация мультфильмов. Обсуждение готовых работ, размещение в информационной среде.	1			1

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

Нормативно-правовые документы:

Конвенция о правах ребенка, одобренная Генеральной Ассамблеей ООН 20.11 1989г.
Конституция РФ.

Федеральный закон Российской Федерации от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»

Приказ Минобрнауки РФ от 29.08.2013 № 1008 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам».

Концепцией развития дополнительного образования детей в Российской Федерации до 2020 года;

Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 04.07.20014№41 «О введении в

действие санитарно-эпидемиологических правил и нормативов СанПиН 2.4.4.3172-14»

Письмо Департамента молодежной политики, воспитания и социальной поддержки Минобрнауки

России от 11.12.2006г№06-1844//Примерные требования к программам дополнительного образования детей.

Список литературы для педагога

1. Анофриков П.И. Принцип работы детской студии мультипликации. Учебное пособие. Детская киностудия

«Поиск» / П.И. Ануфриков. - Новосибирск, 2008 г.

2. Баженова Л.М. В мире экранных искусств: книга для учителя начальных классов, воспитателей и родителей.

– М., 1992.

3. Баженова Л.М. Наш друг экран. Вып.1, 2 – М.,1995.

4. Бондаренко Е. А. Диалог с экраном. – М., 1994

5. Гаевский А.Ю. Самоучитель WINDOWS ВСЕ ВЕРСИИ ОТ 98 ДО XP установка, настройка и успешная

работа, учебное пособие, 2006г.

6. Грошев С.В, Коцюбинский А.О. Самоучитель. Работы с фото, аудио, видео, DVD на домашнем компьютере.

МОСКВА, 2007г.

7. Дронов В. MacromediaFlashMX — «БХВ — Петербург, 2003г.

8. Дубова М.В. Организация проектной деятельности младших школьников/ М.: Палас, 2010г.