

МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ И НАУКИ ПРИМОРСКОГО КРАЯ

**Краевое государственное общеобразовательное бюджетное учреждение «Владивостокская
(коррекционная) начальная школа – детский сад VII вида»**

<p>«Согласовано» заместитель директора по УР _____ /Е.Н. Артишевская / «__» _____ 2020г.</p>		<p>«Утверждено» директор КГОБУ Владивостокская КШ-ДС VII вида _____ /И.В. Кормишкина /</p>
---	--	---

ПРОГРАММА ВНЕУРОЧНЫХ ЗАНЯТИЙ "ЮНЫЙ МУЛЬТИПЛИКАТОР"

Возрастной состав детей 2 класс (8-9 лет)

Срок реализации программы - 1 год

Составитель программы:
Учитель начальных классов
Приходько Клавдия Юрьевна

Владивосток г.

2020 год

Все дети обожают мультфильмы! Мультфильмы - это яркие краски и волшебные сказки, это веселые герои и захватывающие приключения, это целый мир увлекательных историй, новых друзей, невероятных тайн и сногшибательных открытий. А еще дети любят рисовать и конструировать. Каждый ребенок по своей натуре - творец, художник, конструктор. Нарисовать картинку, построить домик из кубиков, собрать модель самолета или машинки - как это интересно! А что если мы дадим детям возможность самим конструировать мультфильмы?

Пояснительная записка

Программа «Юный мультипликатор» имеет художественно-эстетическую направленность и посвящена актуальной проблеме – развитию творческого мышления детей младшего школьного возраста.

Программа разработана на основе опыта учителей начальных классов с использованием рекомендаций Л.Л. Тимофеевой, взятыми из пособия "Мультфильм своими руками".

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: рисование, музыку, математику, биологию.

Процесс создания творческих работ воспитывает у учащихся усидчивость и развивает их творческий поиск. Подталкивает на создание работ воспитывающего характера, создание проектов, 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.

На занятиях кружка дети шаг за шагом создают собственный проект. Поэтому работы каждого ребенка уникальны и неповторимы. Такие занятия создают условия для самостоятельной творческой деятельности.

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

Создание анимационных фильмов в начальной школе решает ряд образовательных задач, раскрывает творческий потенциал младших школьников, развивает качества мышления, которые

формируют креативность. Искусство анимации развивает творческую мысль, формирует умение оригинальной подачи видения окружающего мира.

Студия детской мультипликации – это универсальный и целостный вид творчества, с особой структурой условности, свободой в трактовке пространства и времени, возможностью использовать разнообразный арсенал выразительных средств мультипликационного кино для развития творческого мышления детей.

В процессе обучения дети:

- знакомятся с разными видами деятельности: конструирование, лепка, рисование, съёмка, монтаж, озвучка.
- учатся работать с разными программами и оборудованием (Word, Movie Maker, Internet, видеокамера, цифровая камера, 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 - создатель)

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 учащиеся 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 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 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 воспроизведения и озвученные. Для этого следует научить работать в Movie Maker. Здесь больше возможности проявить себя в подаче материала, творческом оформлении. 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.

Данная программа рассчитана на 1 год, 35 учебных часов и предназначена для детей 14 лет, которые постоянно посещают занятия. Занятия проходят 1 час в неделю. Продолжительность занятий 45 минут.

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 покадровой 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 курса: 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:

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

- 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.

Область применения программа может использоваться в системе дополнительного образования, в школьной внеклассной работе.

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 видеопроизводства, 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.

Формы и методы обучения: лекции, групповые занятия, индивидуальные занятия, демонстрация-объяснение, практические занятия, фото и видеосъёмки на природе или персонажей с декорацией, экскурсии.

Оборудование программное обеспечение:

- 1 Ноутбук учителя
- 2 Нетбуки для учеников
- 3 Цифровой фотоаппарат
- 3 Видеопроектор
- 4 Операционная система Windows 10
- 5 Графический редактор Paint.
- 6 Видеоредактор Movie Maker или Movavi
- 7 Микрофон
- 8 Нецифровые инструменты для двухмерного и трёхмерного моделирования (бумага, краски и кисти, пластилин, различные мелкие объекты – шишки, катушки, пуговицы, кубики, конструктор LEGO и др.)
- 9 <http://multator.ru/draw/> - «Мультатор» - онлайн - конструктор мультфильмов

Календарно-тематический план (35 часов)

№ урока	Тема	Содержание	Дата
1	Вводное занятие: «Путешествие в мир мультипликации».		02.09.2020
2	Знакомство с мультипликацией. Виды мультфильмов		09.09.2020
3	Что такое сценарий мультфильма.		16.09.2020
4	Технические средства для создания мультфильма		23.09.2020
5	Обзор программ: PowerPoint, фоторедакторы, Movavi и Movie Maker		30.09.2020
6	Парад мульт-профессий		07.10.2020
7	Знакомимся с цифровым фотоаппаратом: технические особенности фотоаппарата и его возможности, функции.	Работа с цифровым фотоаппаратом	14.10.2020
8	Особенности фотографии, создание различных изображений. Копирование фотографий на ПК.	Работа с цифровым фотоаппаратом	21.10.2020
9	Особенности фотографии, создание различных изображений. Копирование фотографий на ПК.	Работа с цифровым фотоаппаратом	28.10.2020
10-11	Знакомство с программой AdobePhotoshop. Работа с отснятыми фотографиями в программе AdobePhotoshop.	Работа с цифровым фотоаппаратом, копирование фотографий на ПК	11.11.2020 18.11.2020
12-13	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	25.11.2020 02.12.2020
14-15	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.	09.12.2020 16.12.2020
16-17	Работа с отснятыми фотографиями в программе AdobePhotoshop		23.12.2020 13.01.2021
18-19	Работа в программе Movavi и Movie Maker		20.01.2021 27.01.2021
20-21	Открытие созданных файлов; раскадровка имеющихся файлов-кадров, их повторение в циклическом порядке.	Формирование фильма из последовательности кадров.	03.02.2021 10.02.2021
22-23	Установление временных рамок воспроизведения;	Монтаж фото и видео материалов по сценарному плану.	17.02.2021 24.02.2021

24-25	Запись и сохранение клипа. Воспроизведение	Аудиозапись рассказа, соответствующего видеоряду.	03.03.2021 10.03.2021
26-27	Создание усложненного движения(из 3 и более кадров): постановка проблемы, ее анализ, создание набросков-планов на бумаге;	Создание заставок, титров, звукового и музыкального сопровождения.	17.03.2021 31.03.2021
28-29	Создание рисунков-кадров и их сохранение;	Формирование проигрываемого видео-файла из рисунков.	07.04.2021 14.04.2021
30-31	Ввод кадров в Movie Maker, раскадровка, запись, воспроизведение.	Формирование проигрываемого видео-файла	21.04.2021 28.04.2021
32-33	Работа над созданием проектов - мультфильмов	Работа над созданием проектов - мультфильмов	05.05.2021 12.05.2021
34	Защита проектной работы.	Презентация мультфильмов. Обсуждение готовых работ, размещение в информационной среде.	19.05.2021