

МУНИЦИПАЛЬНОЕ
ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
РАЗДОЛЬСКАЯ СРЕДНЯЯ
ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ШКОЛА

Приозерского района

Ленинградской области

ПРИНЯТА
на заседании
педагогического совета
протокол № 1
от 31.08.2020 г.



УТВЕРЖДЕНА
приказ № 209
от 04.09.2020г.

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ
ПРОГРАММА
**« МЕДИАТВОРЧЕСТВО.
СТУДИЯ «РАСТИ БОЛЬШОЙ» »**

Автор (составитель): **Личушин Иван Николаевич**

Направленность программы: Научно-техническая
Возраст детей осваивающих программу: **7-14 лет**

Срок реализации программы: 2020 год

д. Раздолье

2020г

Оглавление

Паспортные данные ОП ДОД.....	3
Пояснительная записка	4
Годовой календарный график.....	9
Планирование	10
Информационные источники.....	12
Список литературы для педагога.....	13
Видеоматериалы:	14
Список литературы для детей и родителей	14

Паспортные данные ОП ДОД

№	Уровни, направленности, типы, виды ОП ДОД	
1.	Уровни содержания образования ОП ДОД	
	Программа рассчитана на начальное общее образование, дополнительное образование.	
2.	Направленность (направленности) ОП ДОД	
	технической	
3.	Тип ОП ДОД	
	общая	
4.	Вид ОП ДОД по:	
4.1	Степень авторского вклада	авторская
4.2	Объемам освоения содержания	интегрированная
4.3	Особенностям организации педагогической деятельности	сквозная (другое)
4.4	Степени усложнения теоретического материала	познавательная
4.5	Количеству организации детей в детских объединениях	фронтальная рассчитана на работу с группами (подгруппами) индивидуальная
4.6	Срокам реализации программы	Краткосрочная (1 год)
4.7	Масштабу реализации программы (уровням освоения содержания и пределами образовательного учреждения)	Программа реализуется в МОУ «Раздольская СОШ»
4.8	Особенностям контингента обучающихся	Для одаренных детей, корректирующая и др.
4.9	Уровням организации творческой деятельности обучающихся	Репродуктивная, репродуктивно-творческая, эвристическая
4.10	Степени реализации программы	- частично реализованная программа - в основном реализованная программа - полностью реализованная программа

Пояснительная записка

Программа разработана на основе нормативно-правовой базы:

- Закон Российской Федерации «Об образовании» (в действующей редакции);
- Федеральный государственный образовательный стандарт начального общего образования (утвержден приказом Минобрнауки России от 6 октября 2009 г. № 373, зарегистрирован в Минюсте России 22 декабря 2009 г., регистрационный номер 17785) с изменениями (приказ Минобрнауки России от 26.11.2010 № 1241, от 22.09.2011 №2357, от 18.12.2012 №1060, от 29.12.2014 №1643, от 18.05.2015 №507);
- СанПиН 2.4.2. 2821 – 10 «Санитарно-эпидемиологические требования к условиям и организации обучения в общеобразовательных учреждениях» (утверждены постановлением Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 29 декабря 2010 г. № 189 (ред. от 24.11.2015), зарегистрированы в Минюсте России 3 марта 2011 г., регистрационный номер 19993).

Одной из ведущих тенденций информатизации современного общества является развитие мультимедийных технологий, которые сейчас активно проникают во все сферы социальной жизни: бизнес, маркетинг, науку, производство, массовую потребительскую культуру и образование. Анимация, видео и фото широко применяются в информационном пространстве, начиная с телевидения, Интернета, мультимедийной журналистики, набирающего все большую популярность у молодежи видеоблогинга и заканчивая жизнью каждого человека, который делает фото и видео, чтобы сохранить в памяти наиболее важные моменты окружающего мира. Именно поэтому учебный процесс в современной школе уже не может игнорировать эти тенденции. Освоение навыков обработки фото- и видеoinформации необходимо школьникам как в образовательном процессе, так и в их повседневной жизни и в будущем самоопределении в профессиональной сфере.

Использование мультимедийных технологий создает новые возможности в организации учебного процесса, а также развитию творческих способностей учащихся.

Компания Movavi предоставляет бесплатные лицензии Фоторедактора Movavi и Видеоредактора Movavi российским школам для изучения мультимедиа на занятиях информатики и школьных факультативах.

Простота программ позволяет учащимся потратить минимум времени на их освоение и больше сосредоточиться на творческом процессе, а учителю – на педагогическом. Этот курс поможет учителям и школьникам осваивать новые технологии, реализовывать творческие и научные проекты, организовывать медиа-центры в школах, повышать медиаграмотность учащихся.

Одна из главных задач курса – дать школьникам необходимые теоретические и практические навыки по работе с мультимедиа

программами. Курс включает занятие и по работе с видео, и фото: 24 занятия по основам видеомонтажа в Видеоредакторе Movavi и распространенным жанрам видеосъемки, а также 4 занятия по основам обработки и ретуши фотографий в программе Фоторедактор Movavi. 8 занятия являются дополнительными.

Занятия разделены на базовые, предполагающие знакомство с программой, ее интерфейсом и основным функционалом, и основные, дающее более детальное знакомство с отдельными темами. Курс рассчитан на годовой спецкурс. Кроме того, базовые занятия могут быть включены в курс информатики при изучении темы “Обработка графической информации и мультимедиа”.

За курс учащиеся познакомятся с такими темами, как создание ролика из фотографий, работа со спецэффектами, закадровая озвучка, постановка света, научатся снимать интервью и репортаж, узнают секреты различных методов съемки и монтажа. Структура каждого занятия включает цели, задачи, содержание (сценарий занятия) с рекомендациями для учителя, вопросы для проверки пройденного материала, интересные факты о фото- и видеотехнологиях, а также ссылки на полезные видеоматериалы к занятию.

Направленность программы научно-техническая ориентирована на формирование научного мировоззрения, освоение методов научного познания мира. Программа направлена на развитие познавательной активности, исследовательских, прикладных, конструкторских способностей обучающихся, самостоятельности, любознательности, на дополнение и углубление общеобразовательных программ по искусству детей 7-14 лет и выявление одаренных детей с наклонностями в области технического творчества.

Новизна программы в том, что она не только прививает навыки и умение работать с графическими программами, но и способствует формированию эстетической культуры. Эта программа не даёт ребёнку “уйти в виртуальный мир”, учит видеть красоту реального мира.

Актуальность программы заключается в том, что освоение основных приёмов и принципов создания движущихся изображений - это элемент грамотности современного человека, становящийся все более нужным и школьнику, и учителю. Возможность, изучая различные процессы, иметь дело не только с текстами или со статичными картинками, но и с динамическими образами, даёт процессу учения дополнительную выразительность и новые мотивации.

Педагогическая целесообразность данной дополнительной общеобразовательной программы, разработанной для детей 7-14 лет, заключается в том, что она учитывает их возрастные особенности.

Детей в младшем школьном возрасте отличает непроизвольное внимание. Все новое, неожиданное, яркое, интересное само собой привлекает внимание учеников. Воспитанию коллективизма помогает участие детей в коллективных делах, данная дополнительная общеобразовательная программа дает возможность участия детей в коллективных делах. Программа содержит творческие задания, которые способствуют развитию

воображения у детей. В данном возрасте школьник хочет получить быстрый результат своей работы, данная образовательная программа позволяет решить эту проблему.

Люди самых разных профессий применяют компьютерную графику в своей работе: художники конструкторы, дизайнеры, медики, разработчики рекламной продукции, фотографы, модельеры и др. Данная программа позволит подготовить учащихся к сознательному выбору профиля.

Мультипликация предоставляет большие возможности для развития творческих способностей, сочетая теоретические и практические занятия, результатом которых является реальный продукт самостоятельного творческого труда коллектива детей. В процессе создания мультипликационного фильма у ребят развиваются сенсомоторные качества, 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.

Цель программы: Создать условия для развития творческих способностей личности, посредством освоения технологии анимирования персонажей.

Задачи:

Образовательные:

- формирование навыков работы с ПК и цифровым фотоаппаратом;
- формирование и развитие у детей технического мышления, первоначальных основ конструкторских умений и способностей;
- знакомство с понятием компьютерной анимации и обучение основам работы в программе MOVIE MAKER, Adobe Flash, Adobe Photoshop (или аналоги);

Развивающие:

- развитие мелкой моторики рук;
- развитие образного мышления;
- выработка у учащихся навыков самостоятельной работы с компьютером и фотоаппаратом;

Воспитательные:

- воспитание у детей стремления выразить свои творческие способности в мультипликации;
- воспитание самостоятельности при выполнении заданий;
- воспитание аккуратности и собранности при работе с техникой;
- воспитание эстетического вкуса младших школьников;
- воспитание культуры зрительского восприятия.

Отличительные особенности программы

Проходя данный курс, обучающийся быстро получает результат своей работы, в последующем усложняя себе цели, получает более весомый результат.

Возраст обучающихся года обучения 7-14 лет, программа рассчитана на 36 занятий: 1 час 2 раза в неделю либо , 2 часа 1 раз в неделю.

Оптимальная численность группы 5-7 человек. Программа рассчитана на 68 часов.

Основными формами занятий являются практические занятия.

Прогнозируемые результаты

Личностные результаты:

- принятие и освоение социальной роли учащегося, развитие мотивов учебной деятельности;
- развитие навыков сотрудничества со сверстниками при групповом и командном творческом взаимодействии;
- овладение правилами поведения на занятиях;

Метапредметные результаты:

- овладение способностью принимать и сохранять цели и задачи учебной деятельности, поиска средств ее осуществления;
- освоение способов решения проблем творческого и поискового характера;
- формирование умения планировать, контролировать и оценивать учебные действия в соответствии с поставленной задачей и условиями ее реализации;
- формирование умения понимать причины успеха/неудачи своей деятельности и способности конструктивно действовать даже в ситуациях неуспеха;
- определение общей цели и путей ее достижения, умение договариваться о распределении функций и ролей в совместной деятельности;
- умение работать в информационной среде в соответствии с содержанием общеобразовательной программы.

Предметные результаты:

- формирование первоначальных представлений о видах анимационных техник;
- формирование первоначальных представлений о законах развития сюжета и правилах драматургии;
- овладение навыками сценической речи при звуковом сопровождении мультфильмов;
- приобретение первоначальных знаний о способах «оживления», т.е. движения мультипликационных героев на экране и умений применять их для создания мультипликационных фильмов.

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, создание мультфильма.

Формами подведения итогов реализации дополнительной образовательной программы являются: тестирование, реферат, презентация, проект, сценарий.

Годовой календарный график

Продолжительность учебного года

Этапы образовательного процесса	
Начало учебного года	01 сентября
Продолжительность учебного года	36 недель
Первое полугодие	02.09-31.12
	17 недель
Второе полугодие	08.01-31.05
	19 недель
Продолжительность занятия	7-14 лет: 2 ч. по 40 мин
Входящий контроль	1.10-15.10
Итоговая аттестация	20-25 апреля
Мероприятия по окончанию учебного года	28-31 мая
Окончание учебного года	31 мая
Каникулы зимние	30 декабря по 08 января (10 дней)
Каникулы летние	С 01 июня по 31 августа реализация досуговых программ

Выходные и праздничные дни

Начало / Конец	Дней	Название
2 ноября / 4 ноября	3	День согласия и примирения
1 Января / 8 Января	8	Новогодние каникулы 2020
22 Февраля / 24 Февраля	3	День защитника Отечества
7 Марта / 9 Марта	3	Международный женский день
1 Мая / 4 Мая	4	День Труда (первые майские)
9 Мая / 12 Мая	4	День Победы (вторые майские)
	Итого 25 дней.	

Распределение количества часов в течение года

сентябрь	октябрь	ноябрь	декабрь	январь	февраль	март	апрель	май	итого
8	8	8	8	6	8	8	8	8	72

Планирование

№ п/п	Тема	Часы			Форма организации	Форма контроля
		Общее кол-во часов	В том числе			
			Теория	Практика		
1	Знакомство с программой. Горячие клавиши	2	1	1	Обзорное занятие, игра	Тест. Предварительный.
2	Основные возможности видеоредактора	3	1	2	Практические занятие, просмотр презентаций	Практический (фенантископ)
3	Основные параметры видео. Сохранение готового видео	2	1,5	0,5	Наглядная, практическая работа	Рисунок любимого героя мультфильма
4	Топ-5 ошибок при монтаже	2	1	1	Демонстрация	Уметь настроить фотоаппарат и штатив
5	Ролик из фотографий (Часть 1)	2	0,5	1,5	Практическая работа, просмотр мультфильмов	(цветок)
6	Ролик из фотографий (Часть 2)	2	1	1	Практическая работа, просмотр мультфильмов	Практическая работа. (превращения)
7	Озвучивание ролика. Закадровый текст	3	1	2	Практическая работа, просмотр мультфильмов	Практическая работа
8	Обработка звука. Эквалайзер	3	1	2	Индивидуальная	Результат участия
9	Титры. Начало и конец фильма. Интервью	2	1	1	Защита проектов	Самоконтроль
10	Титры с эффектом двойной экспозиции	2	1	1	Обзорное занятие, игра	Тест. Предварительный.
11	Логотип. Картинка на прозрачном фоне	2	0,5	1,5	Практические занятие, просмотр презентаций	Практический (изготовление фенантископа)
12	Человек в кадре. Хромакей	3	1	2	Наглядная, игра практическая работа	Заливка. Работа с раскраской
13	Панорама и масштаб	3	1	2	Демонстрация	Уметь настроить фотоаппарат и штатив
14	Скорость, реверс, таймлапс, слоу-моушен	3	1	2	Практическая работа, просмотр мультфильмов	Рисование в программе.
15	Футажи	3	1	2	Практическая работа, просмотр мультфильмов	Практическая работа во вкладке анимация
16	Вертикальное видео, стабилизация, разделение экрана	2	1	1	Практическая работа, просмотр мультфильмов	Практическая работа. Монтаж.
17	Двойник на видео, призрак	2	0,5	1,5	Практическая работа, игра	Уметь моделировать и оживлять модели

18	Постановка света в студии. Цветокоррекция	3	1	2	Защита проектов	Самоконтроль
19	Основы съемки и монтажа диалога	2	1	1	Индивидуальная	Результат участия
20	Репортаж. Журналист в кадре	2	0,5	1,5	Обзорное занятие, игра	Тест. Предварительный.
21	Интервью. Советы съемочной группе	2	1	1	Практические занятие, просмотр презентаций	Практический (изготовление фенантископа)
22	Постановочные съемки	2	0,5	1,5	Наглядная, игра практическая работа	Заливка. Работа с раскраской
23	Ведущие в кадре	2	0,5	1,5	Демонстрация	Уметь настроить фотоаппарат и штатив
24	Псевдопрямое включение	3	1	2	Практическая работа, просмотр мультфильмов	Рисование в программе.
25	ФОТОРЕДАКТОР Базовые Фоторедактор. Горячие клавиши.	2	1	1	Практическая работа, просмотр мультфильмов	Практическая работа во вкладке анимация
26	Ретушь	2	1	1	Практическая работа, просмотр мультфильмов	Работа в программе
27	Замена фона. Прозрачный фон	2	1	1	Практическая работа, игра	Практическая работа. Монтаж.
28	Размеры, эффекты, текст	2	1	1	Индивидуальная	Результат участия
29	Итоговое занятие. Защита проекта.	3		3	Защита проектов	Самоконтроль
30	Запас	4	2	2		
	Итого	72	27	45		

Информационные источники

1. Давыдова Г.Н. Пластилинография. Анималистическая живопись. Москва, 2013 г.
2. Дополнительная общеобразовательная программа «Мультипликация». Составитель: Семерикова А.А. г. Нижний Тагил, 2013 г.
3. Программа «Пластилиновая фантазия». Абрамова Ю.А. Алтайский край, 2011 г.
4. Телевизионный канал КАРУСЕЛЬ программа «Мультстудия».
5. Создание видеоклипов из цифровых фотографий с помощью программы Windows Movie Maker <http://wmm5.narod.ru/>
6. Кратко о процессе создания рисованного мультфильма. <http://www.diary.ru>
7. Клуб сценаристов <http://forum.screenwriter.ru>
8. Правила работы с фотоаппаратом и штативом <http://www.profotovideo.ru>
9. <http://ru.wikipedia.org>
10. Что такое сценарий <http://www.kinotime.ru/>
11. Раскадровка <http://www.kinocafe.ru/>
12. Мультипликационный Альбом <http://myltyashki.com/multiphoto.html>
13. Иткин В. В. Как сделать мультфильм интересным / <http://www.drawmanga;>
14. Иванов-Вано. Рисованный фильм// <http://risfilm.narod;>

Список литературы для педагога

1. Анофриков П.И. Принцип работы детской студии мультипликации Учебное пособие. Детская киностудия «Поиск» / П.И. Анофриков. – Новосибирск, 2008;
2. Больгерт Н., Больгерт С. Издательство «Робинс», 2012, Мультистудия «Пластилин» Лепим из пластилина и снимаем мультфильмы своими руками.
3. Гейн А.Г. Информационная культура. – Екатеринбург, Центр «Учебная книга», 2003;
4. Горичева В.С. Сказку сделаем из глины, теста, снега, пластилина. – Ярославль, 2004;
5. Довгялло, Н. Техника и материалы в анимационном фильме. // Искусство в школе. №3. – 2007;
6. Иткин В.В. Карманная книга мультжюриста. Учебное пособие для начинающих мультипликаторов. Детская киностудия «Поиск» / В. Иткин. – Новосибирск, 2006;
7. Иткин В.В. «Жизнь за кадром», (методическое пособие), Новосибирск, 2008;
8. Красный, Ю.Е. «Первые встречи с искусством», (в соавторстве с А.Артболевской, В.Левиным и Л.Курдюковой). - М, «Искусство в школе», 1995
9. Красный, Ю.Е. «Азбука чувств». - Киев, «Освіта», 1993
10. Красный Ю.Е. Мультфильм руками детей / Ю.Е. Красный, Л.И. Курдюкова. – М, 2007;
11. Е. Г. Макарова. Как вылепить отфыркивание. В 3 т. Т.1. Освободите слона. – М.: Самокат, 2011
12. Е. Г. Макарова. Движение образует форму. – М.: Самокат, 2012
13. А. А. Мелик-Пашаев, З. Н. Новлянская. Художник в каждом ребенке. – М.: Просвещение, 2008
14. А. А. Мелик-Пашаев, З. Н. Новлянская. Ступеньки к творчеству. – М.: Издательство: Бином. Лаборатория знаний, 2012
15. Методическое пособие для начинающих мультипликаторов. Детская киностудия «Поиск»/ Велинский Д.В. – Новосибирск, 2004 г;

Видеоматериалы:

1. Как создаются пластилиновые персонажи. Сюжет из передачи «Галилео».
2. Мультфильм «Пластилиновая ворона».
3. Мультфильм «Адажио».
4. Мультфильм «Lego сити золотой рудник».
5. Мультфильм «Старик и море»

Список литературы для детей и родителей

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. Иванов-Вано. Рисованный фильм// <http://risfilm.narod>
4. Иткин, В. Как сделать мультфильм интересным / <http://www.drawmanga>;
5. Эйлис Ли, Бадд Уоррен, Рисуем 80 птиц. – Минск, 2000;
6. Эйлис Ли, Бадд Уоррен, Рисуем 50 кошек. – Минск, 2000;
7. Эйлис Ли, Бадд Уоррен, Рисуем 50 лошадей. – Минск, 2000;
8. Эйлис Ли, Бадд Уоррен, Рисуем 50 собак. – Минск, 2000;
9. Эйлис Ли, Бадд Уоррен, Рисуем 50 сказочных персонажей. – Минск, 2000
10. <http://www.lbz.ru/> – сайт издательства Лаборатория Базовых Знаний;
11. <http://www.college.ru/> – Открытый колледж;
12. <http://www.klyaksa.net.ru> – сайт учителей информатики;
13. <http://www.rusedu.info> – архив учебных программ.
14. movavi.ru Материалы для учителей 2019

Прошито и пронумеровано
На 111 экземплярах

Директор А.В. Долгов

