

Муниципальное автономное образовательное учреждение
дополнительного образования «Центр информационных технологий»

Принята
на заседании
методического совета
Протокол № 1
от 31 августа 2017 года

Утверждена



ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА
научно-технической направленности
«Волшебный фонарь. Мультипликатор»

Срок реализации : 1 год

Возраст: 10-12 лет

Педагог дополнительного образования

МАОУ ДО ЦИТ Кузнецова И. В.

г. Сосновый Бор

2017 г.

Дополнительная общеразвивающая программа технической направленности

«Волшебный фонарь. Мультипликатор»

І. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Дополнительная общеразвивающая программа «Волшебный фонарь. Мультипликатор» технической направленности разработана в соответствии со следующими нормативно правовыми документами: Федеральным законом № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации» от 29 декабря 2012 года, Приказом Минобрнауки РФ от 29 августа 2013 г. N 1008, Концепцией развития дополнительного образования детей (утверждена распоряжением Правительства Российской Федерации от 4 сентября 2014 года № 1726-р), Письмом МО и Н РФ от 11 декабря 2006 г. N 06-1844 «О примерных требованиях к программам дополнительного образования детей», «Санитарно-эпидемиологическими требованиями к устройству, содержанию и организации режима работы образовательных организаций дополнительного образования детей» (СанПиН 2.4.4.3172-14), Письмом КОиПО Ленинградской области от 1 апреля 2015года, Уставом и локальными актами МАОУ ДОД ЦИТ.

Образовательная программа технической направленности «Волшебная камера. Мультипликатор» преследует следующую цель: развитие творческих способностей обучающихся посредством овладения ими основами мультипликационной грамоты (знакомство с возможностями MS Movie Maker, ZU3D. Мультипликатор).

Задачи программы:

Обучающие:

- формировать навыки компьютерной грамотности:
 - научить учащихся работать с полученными из видеокамеры изображениями, компоновать их и монтировать;
 - научить сочетать шрифтовой элемент композиции с декоративным, передавать настроение с помощью средств художественной выразительности.
 - научить элементарным приемам создания декораций;
 - научить работать с различными видами информации, в т.ч. графической, текстовой, звуковой.
- формировать умение создавать анимированные рисунки на персональном компьютере, используя Microsoft Office PowerPoint, MS Movie Maker, ZU3D.Мультипликатор;
- научить использовать возможности графического редактора PAINT Microsoft Office PowerPoint, программы для обработки видео MS Movie Maker, ZU3D. Мультипликатор для создания коллективного проекта

Воспитательные:

- воспитывать в духе культурных традиций;
- воспитывать в учащихся таких качеств, как отзывчивость сопереживание, стремление помочь друг другу;
- формировать навыки общения, навыки сотрудничества;
- формировать потребность в саморазвитии;
- формировать умение планировать свою работу и оценивать ее результаты;
- формировать творческий подход к решению задач, образного мышления;
- воспитывать ответственное отношение к соблюдению требований правил работы в компьютерном классе и за компьютером.

Развивающие:

- развивать познавательный интерес через углубление знаний о персональном компьютере;
- развивать художественное воображение, память, внимание;
- развивать эстетический вкус;
- развивать интеллектуальные и творческие способности обучающихся.

Данная программа **актуальна** из-за насущной необходимости приобщения младших школьников к современным информационным технологиям и предназначена для получения ими дополнительного образования в области новых информационных технологий.

Педагогическая целесообразность программы состоит в том, что занятия мультипликацией предоставляют большие возможности для развития творческих способностей обучающихся. Творческие способности, направленные на создание нового, формируются только на нестандартном материале, который делает невозможным работу по существующему шаблону: анимация - искусство, разрушающее все стереотипы изображения, движения, создания образов.

Кроме того, в процессе создания мультипликационного фильма у детей развиваются сенсомоторные качества, связанные с действиями руки ребенка, которые обеспечивают быстрое и точное усвоение технических приемов в различных видах деятельности, восприятие пропорций, особенностей объемной и плоской формы, характера линий, пространственных отношений; цвета, ритма, движения.

Отличительная особенность программы от уже существующих заключается в универсальности подхода: программы Microsoft Office PowerPoint, MS Movie Maker, ZU3D.Мультипликатор, графический редактор PAINT позволяют интегрировать графику, мультипликацию, звуки, графический текст в едином проекте. Результат работы над проектом - реальный продукт самостоятельного творческого труда детей.

В конце курса по данной программе подводятся итоги работы детей – осуществляется защита коллективного творческого проекта.

Занятия по данной программе в дальнейшем позволят учащимся перейти на более сложный уровень в создании мультфильмов и познакомиться с более сложными графическими программами для создания анимации.

Набор обучающихся в группу свободный. Количественный состав группы - 10-12 человек.

Данная программа рассчитана на 1 год обучения детей 10-11 лет. Занятия проводятся по 2 часа в неделю, всего за год 72 часа.

Занятия строятся соответственно возрастным особенностям: определяются методы проведения занятий, подход к распределению заданий, организуется коллективная работа, планируется время для теории и практики. Каждое занятие включает в себя элементы теории, практики, демонстрации.

На занятиях часто используется парная организация работы (ребята должны при выполнении работы такого рода разговаривать, контактировать друг с другом, консультировать друг друга). Лучше всего, если эти пары составлены по добровольному выбору.

Работа проходит в неразрывной связи с деятельностью обучающихся на уроках в школе и во внеурочное время. Для каждого занятия определено оптимальное сочетание разнообразных методов обучения (применение в единстве словесных, наглядных и практических методов).

Методы обучения:

- словесные;
- наглядные;
- метод проекта.

Формы обучения:

- мини-лекции;
- беседа;
- практические занятия;
- игра.

Формы проведения контроля:

- текущий контроль осуществляется по результатам выполнения обучающимся практических заданий;
- путем собеседования (диалоговая диагностика);
- путем педагогического наблюдения;
- демонстрационные тематические показы работ среди учащихся, а также итоговые конкурсы компьютерных мультипликационных проектов.
- итоговый контроль - защита учащимися самостоятельных, оригинальных проектов в среде Paint, Microsoft Office PowerPoint, MS Movie Maker, ZU3D.Мультипликатор.

В результате изучения программы обучающиеся должны знать:

- основные характеристики устройства видео камеры и фотоаппарата.

В результате изучения программы обучающиеся должны уметь:

- уверенно работать на ПК с программами MS Movie Maker;
- при работе с ZU3D.Мультипликатором:

- подключать камеру;
 - осуществлять захват кадров;
 - воспроизводить мультфильм;
 - осуществлять публикацию мультфильма;
 - создавать, добавлять и редактировать титры;
 - управлять шкалой времени;
 - работать с кадрами;
 - работать с клипами;
 - работать со звуком и музыкой.
- индивидуально и коллективно разрабатывать оригинальные проекты в среде Paint, Microsoft Office PowerPoint, MS Movie Maker, ZU3D.Мультипликатор;
 - соблюдать правила техники безопасности при работе на компьютере.

Форма подведения итогов реализации образовательной программы

Лучшие проекты ученики могут представить на конкурсы проектов по ИКТ, городские, региональные, международные конференции.

Тематический план на 2012-2013 уч. год

Программа «Волшебная камера. Мультипликатор»

№	Наименование разделов и тем	Кол. час	Теория	Практика
1	Введение.	1	1	0
Теоретические основы мультипликации и анимации.				
2	Первоначальные сведения о мультипликации и анимации:	1	1	0
Стандартная программа Windows «графический редактор Paint»				
1	Запуск программы Рисование линий. Инструменты.	2	1	1
2	Ввод текста. Работа с объектами:	1	0,5	1,5
3	Практическое задание.	1	0	1
Программа для создания презентаций Microsoft Office PowerPoint -2 часа				
1	Программа для создания презентаций Microsoft Office PowerPoint 2003-2007	2	0,5	1,5
2	Практическое задание.	2	0,5	1,5
Программа MS Movie Maker				
1	Структура окна программы Movie Maker . Назначение программы. Этапы создания и сохранения проекта.	2	1	1

2	Название и титры	2	0,5	1,5
3	Импорт мультимедиа данных с цифровой видео камеры.	2	0,5	1,5
4	Импорт мультимедиа файлов	2	0,5	1,5
5	Эффекты Добавление видеоэффектов	2	0,5	1,5
6	Работа с анимацией смены фотографий (изображений)	2	0,5	1,5
7	Выполнение практического задания	2	0,5	1,5
ZU3D.Мультипликатор				
1	ZU3D.Мультипликатор-интерфейс программы.	2	1	1
2	Панель управления Создание и редактирование титров	2	1	1
3	Шкала времени	2	1	1
4	Главное меню	2	1	1
5	Полноэкранный режим Меню титров Онлайн-галерея Справка Горячие клавиши	2	1	1
Работа над проектом				
1	Определение работы над первым мультфильмом. Продумывание идеи и декораций для мультфильма.	2	0	2
2	Создание декораций для мультфильма. Герои мультфильма(прорисовка, лепка)	8	1	5
3	Фотографирование сюжетов мультфильма, съемка на видеокамеру.	10	0	10
4	Озвучивание мультфильма.	4	0	4
5	Монтирование мультфильма.	8	0	4
6	Сохранение мультфильма на компьютер. Размещение мультфильма.	2	0	1

7	Презентация проекта.	2	0	2
---	----------------------	---	---	---

Программное содержание

№ п/п	Название раздела, темы	Кол-во часов	Содержание	Методическое обеспечение программы (формы, методы, деятельность учащихся, средства)
1	2	3	4	5
1	Вводное занятие.	1	<p><u>Теория</u> Знакомство детей с компьютером, его дополнительными устройствами. Рабочая среда Windows и пользовательский интерфейс. Правила поведения в компьютерном классе и за компьютером, закрепление рабочих мест за учащимися.</p> <p><u>Практика</u> Включение, выключение компьютера. Работа с папками (создание, переименование, удаление). Создание ярлыка. Поиск файлов.</p>	<p><u>Формы</u> – мини-лекция. <u>Методы</u> – словесно-наглядный. <u>Средства</u> - презентация «Знакомство с компьютером».</p>
2	Теоретические основы мультипликации и анимации. История мультипликации.	1	<p><u>Теория</u> Понятия «Мультипликация» и «Анимация». История мультипликации.</p>	<p><u>Формы</u> – мини-лекция. <u>Методы</u> – словесно-наглядный. <u>Средства</u> - презентация «История мультипликации». Видео ролик «Создание пластилиновых</p>

				мультиков».
Стандартная программа Windows «графический редактор Paint»- 4 часа				
1	Графический редактор <i>Paint</i> . Интерфейс программы. Инструменты для рисования. Сохранение изображения.	2	<p><u>Теория</u> Запуск графического редактора Paint . Структура окна, панель инструментов, рабочая область, строка меню. Создание и сохранение нового изображения. <u>Практика</u> Самостоятельный запуск программы Paint. Создание и сохранение нового изображения в папку обучающегося.</p> <p><u>Теория</u> Линия, кривая (толщина линии, цвет). <u>Практика</u> Фрагменты рисунков, созданных инструментами «Кривая» и «Линия». (Рисуем домик)</p> <p><u>Теория</u> Инструменты ластик и масштаб. <u>Практика</u> Удаление ненужных частей созданного изображения.</p> <p><u>Теория</u> Инструмент эллипс. <u>Практика</u> Фрагменты рисунков, созданных инструментом «Эллипс».</p> <p><u>Теория</u> Инструмент прямоугольник. <u>Практика</u> Фрагменты рисунков, созданных инструментом «Прямоугольник».</p> <p><u>Теория</u> Инструмент скругленный прямоугольник. Инструмент многоугольник.</p>	<p><u>Формы</u> – мини-лекция. <u>Методы</u> – словесно-наглядный. <u>Средства</u> - презентация «Графический редактор Paint». <u>Карточки с заданиями.</u></p>

			<p><u>Практика</u> Фрагменты рисунков, созданных инструментом «Многоугольник».</p> <p><u>Теория</u> Инструмент заливка. Палитра цветов и выбор цвета. Добавление в набор нового цвета.</p> <p><u>Практика</u> Заливка созданного изображения или его отдельных частей.</p> <p><u>Теория</u> Инструменты карандаш, кисть, распылитель. Размер. Формы штриха.</p> <p><u>Практика</u> Фрагменты рисунков, созданных инструментами «Карандаш» и «Кисть».</p> <p><u>Теория</u> Выделение, выделение произвольной области. Перемещение объекта. Зеркальное отображение. Поворот изображения или частей изображения на необходимый градус. Искажение изображения. Перетаскивание объектов между окнами. Изменение размеров изображения.</p> <p><u>Теория</u> Сохранение созданного изображения(граф. Форматы jpg и gif).</p> <p><u>Практика</u> Сохранение созданного изображения.</p>	
2	Работа с текстом. Работа с объектами.	1	<p><u>Теория</u> Инструмент текст. Ввод текста. Панель атрибутов текста.</p> <p><u>Практика</u> Ввод текста и его форматирование.</p> <p><u>Теория</u> Выделение, выделение произвольной области</p>	<p><u>Формы</u> – мини-лекция.</p> <p><u>Методы</u> – словесно-наглядный.</p> <p><u>Средства</u> - презентация «Графический редактор</p>

			<p>Перемещение объекта. Зеркальное отображение. Поворот изображения или частей изображения на необходимый градус. Искажение изображения. Перетаскивание объектов между окнами. Изменение размеров изображения.</p> <p><u>Практика</u> Изменяем изображение.</p>	<p>Paint- работа с текстом».</p> <p><u>Карточки с заданиями.</u></p>
3	Практическое задание.	1	<p><u>Теория</u> Повторение изученных инструментов.</p> <p><u>Практика.</u> Фрагменты рисунков, созданных при помощи изученных инструментов.</p>	
Программа для создания презентаций Microsoft Office PowerPoint -2 часа				
1	<p>Программа для создания презентаций Microsoft Office PowerPoint 2003-2007.</p> <p>Структура окна программы.</p> <p>Этапы создания презентации.</p> <p>Шаблоны презентаций.</p> <p>Вставка слайдов.</p> <p>Оформление слайдов. Показ слайдов</p> <p>Вставка на слайд мультимедиа</p>	2	<p><u>Теория.</u> Структура окна программы Power Point.</p> <p>Этапы создания презентации. Шаблоны презентаций.</p> <p>Режимы отображения слайдов. Вставка на слайд мультимедиа файлов (графика, звук, видеофильм)</p> <p>Вставка гиперссылок. Анимация. Показ слайдов.</p> <p><u>Практика</u> Создание презентации по заданной теме «Кораблик в море» с использованием всего изученного.</p>	<p><u>Формы</u> – мини-лекция.</p> <p><u>Методы</u> – словесно-наглядный.</p> <p><u>Средства</u> - презентация «Microsoft Office PowerPoint - повторение».</p> <p><u>Карточки с заданиями.</u></p>

	<p>файлов. Гиперссылки. Настройка анимации и переходов между слайдами. Создание презентации по выбранной теме с использованием всего изученного.</p>			
Программа MS Movie Maker -14 часов				
1	<p>Знакомство с программой MS Movie Maker. Назначение и структура окна программы. Создание и сохранение нового проекта. Название и титры. Импорт видео с цифровой видеокамеры и импорт мультимедиа файлов. Шкала</p>	12	<p><u>Теория</u>. Структура окна программы Movie Maker. Назначение программы. Этапы создания и сохранения проекта. <u>Практика</u> Запуск Movie Maker Создание нового проекта. Сохранение созданного проекта.</p> <p><u>Теория</u> Название и титры. <u>Практика</u> Добавление названия фильма. <u>Теория</u> Импорт мультимедиа данных с цифровой видео камеры. <u>Практика</u> Подключение цифровой видеокамеры и импорт данных с нее. <u>Теория</u> Импорт мультимедиа файлов (видео, изображения,</p>	<p><u>Формы</u> – мини-лекция. <u>Методы</u> – словесно-наглядный. <u>Карточки с заданиями</u></p>

	времени. Эффекты и переходы. Работа с звуком. Воспроизведение клипа. Практическая работа.		аудио-файлы) <u>Практика</u> Импорт и добавление фотографий и графики в фильм. Импорт и добавление фотографий и графики в фильм. Импорт звука. Импорт видео файлов. <u>Теория</u> Эффекты <u>Практика</u> Добавление видеоэффектов. <u>Теория переходы</u> <u>Практика</u> Работа с анимацией смены фотографий (изображений) Воспроизведение клипа. Практическое задание	
2	Выполнение практического задания	2	<u>Практика</u> Создание индивидуального фильма.	
ZU3D.Мультипликатор 14 часов				
1	ZU3D.Мультиплика тор-интерфейс программы.	2	<u>Теория:</u> Интерфейс программы <u>Практика:</u> Проверка камеры Захват кадров Воспроизведение мультфильма Публикация мультфильма Предварительный просмотр	<u>Формы</u> – мини-лекция. <u>Методы</u> – словесно-наглядный. <u>Карточки с заданиями</u>
2	Панель управления	2	<u>Теория:</u> Создатель и редактор титров	<u>Формы</u> – мини-лекция. <u>Методы</u> – словесно-

			<p>Редактирование титров Переходы титров Фон титров <i>Практика:</i> Управление мультипликацией Управление звуком Управление титрами</p>	<p>наглядный. <u>Карточки с заданиями</u></p>
3	Шкала времени	2	<p><i>Теория и практика:</i> Управление шкалой времени Увеличение и уменьшение шкалы времени Работа с кадрами Работа с клипами Свойства клипа Выбор цвета Работа со звуком и музыкой</p>	<p><u>Формы</u> – мини-лекция. <u>Методы</u> – словесно-наглядный. <u>Карточки с заданиями</u></p>
4	Главное меню	2	<p><i>Теория и практика:</i> Меню файл Меню редактирование Настройки меню: общие настройки, настройки захвата, настройки наложения кадра, настройки сети, показать удаленные кадры, включить «живое видео»</p>	<p><u>Формы</u> – мини-лекция. <u>Методы</u> – словесно-наглядный. <u>Карточки с заданиями</u></p>
5	<p>Полноэкранный режим Меню титров Онлайн-галерея Справка</p>	2	<p><i>Теория и практика:</i> Полноэкранный режим Меню титров Онлайн-галерея Справка</p>	<p><u>Формы</u> – мини-лекция. <u>Методы</u> – словесно-наглядный. <u>Карточки с заданиями</u></p>

	Горячие клавиши		Горячие клавиши	
Работа над проектом -36 часов				
1	Наш первый мультфильм	38	<p>Определение работы над первым мультфильмом. Продумывание идеи и декораций для мультфильма. Изготовление декораций для мультфильма. Герои мультфильма. Фотографирование сюжетов мультфильма. Озвучивание мультфильма. Монтирование мультфильма. Сохранение мультфильма на компьютер. Размещение мультфильма. Презентация проекта.</p>	<p><u>Формы</u> – комбинированное занятие, практическое занятие, защита проектов. <u>Методы</u> - метод проектов, практический, частично-поисковый, исследовательский, коллективный,</p>
Всего часов: 72				

Методическое обеспечение представлено в таблице.

Материально-техническое обеспечение реализации образовательной программы.

В целях реализации программы необходим компьютерный класс с мультимедийной аппаратурой:

- компьютеры (с системными требованиями не ниже Intel Pentium III или IV, Windows XP, 192 Мбайт оперативной памяти, 280 Мбайт на жестком диске, устройство для чтения компакт дисков, сетевая карта);
- проекционное оборудование;
- сканер;
- принтер;
- микрофон;
- видеокамера;
- фотоаппарат;
- наличие сети;

- офисная мебель (компьютерные столы и стулья).

Помещение должно соответствовать СанПиН 2.2.2.542-96 (требования к помещениям для эксплуатации ВДТ и ПЭВМ).

В целях безопасности работы обучающихся (защита от поражения электрическим током и снижения уровня воздействия электромагнитного излучения) все компьютеры и электрический распределительный щит заземлены; проводится беседа с обучающимися о правилах поведения в компьютерном классе.

Некоторые рекомендации по проведению занятий. Работа должна вестись с учетом возрастных и индивидуальных особенностей детей. Глаза детей очень быстро устают, поэтому, основываясь на требованиях СанПиН, для обучающихся устанавливается режим работы за ПК и проводятся физкультминутки.

Учебная литература для преподавателя:

[L1] М. В. Спекта, Microsoft PowerPoint 2003. Самоучитель, 2004.

[L2] В. Леонов, PowerPoint 2010 с нуля, 2010.

[L3] Р.В.Миньков, Microsoft Office Power Point 2003. Просто как дважды два , 2003.

[L4] И.Семакин, Т.Шеина. Преподавание базового курса информатики в средней школе. Методическое пособие. М, Лаборатория Базовых знаний, 2001.

[L5] В.П.Леонтьев. Новейшая энциклопедия персонального компьютера 2001.М,«Олма–пресс»,2002.

Интернет ресурсы:

<http://www.exler.ru/expront/14-02-2007.htm>

Любительский видеомонтаж в Movie Maker.

http://solo-nebo.narod.ru/photoalbum_kniga.html

Книги и уроки по лепке.