

ДЕПАРТАМЕНТ ОБРАЗОВАНИЯ ГОРОДА МОСКВЫ  
Государственное бюджетное  
общеобразовательное учреждение города Москвы  
«Школа № 1516»

107589, г. Москва, ул. Хабаровская, д.4А; тел(факс) 8-495-460-4366;  
<http://gym1516.mskobr.ru>; E-Mail: 1516@edu.mos.ru

ИНН 7718792108

КПП 771801001

ОГРН 1107746022560

Принята на заседании  
Педагогического совета  
от «31» 08 2018 года  
Протокол № 1



Утверждаю  
Директор ГБОУ Школа №1516  
Н.И. Буканова  
от «31» 08 2018 года

Дополнительная общеобразовательная программа  
общеразвивающая программа  
«Волшебная кисть»

Направленность: художественная

Уровень программы: базовый

Возраст учащихся: 7 – 11 лет

Срок реализации: 2 года

Автор – составитель:

Ларцев В.В.

Педагог дополнительного образования

Москва, 2018 г.

## **I. Пояснительная записка**

1. Необходимость разработки и внедрения программы в образовательный процесс.

Основное направление программы – художественно - эстетическое и нацелена на создание короткометражных мультфильмов 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, 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 технологии.

## **2 . Цель и задачи программы.**

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 завершенных 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.

### **3. Отличительные особенности 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.

#### **3.1 Принципы обучения.**

## 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, Movie Maker, Internet, видеокамера, цифровая камера, принтер, сканер, планшет 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.

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 2 год, 74 учебных часа и предназначена для детей 7

– 11 лет, которые постоянно посещают занятия. Занятия проходят 2 часа в неделю. Продолжительность занятий 40 - 45 минут.

### **3.3 Формы обучения.**

Основной формой является комбинированное занятие, которое может включать в себя:

- организационный момент;
- лекции;
- занятия и индивидуальные занятия;
- демонстрация-объяснение;
- практические занятия;
- фото и видеосъёмки;
- подведение итогов.

### **5.Режим занятий.**

Отбор учащихся для обучения – свободный, по желанию. Число детей в группах – 10 – 12 человек. . Дети занимаются 2 раза в неделю по 45 минут.

### **6. Прогнозируемые результаты и способы их проверки.**

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;

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 видеопечки 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.

Способы педагогического мониторинга:

Итоговые работы, беседа с детьми.

## II. Учебно – тематический план.

	Тема	Общее кол-во часов
1.	Знакомство. Путешествие в мир мультипликации	1
2.	Техника безопасности; История мультипликации	2
3.	Основные способы создания анимации	3
4.	Рассказ о профессиях в мультипликации	1
5.	Проба первой анимации (с использованием техники)	2
6.	Рисованные мультфильмы (бумага)	4
7.	Мультфильмы из подручных средств	6
8.	Создание мультфильма при помощи компьютера (сборка)	6
9.	Работа над объемным мультфильмом идея	1
10.	Работа над объемным мультфильмом разработка и создание декораций	3

11.	Работа над объемным мультфильмом разработка и создание персонажей	3
12.	Компоновка кадра	1
13.	Процесс съемки	4
14.	Сборка, обсуждение результата	4
15.	Проработка диалогов (озвучание)	2
16.	Запись диалогов, наложение звука	2
17.	Монтаж видео	3
18.	Работа с титрами	2
19.	Совмещение различных жанров мультипликации	5
20.	Работа в Paint	5
21.	Создание мультфильма с помощью графического редактора	4
22.	Подготовка к итоговой работе	4
23.	Создание итогового мультфильма с использованием всех полученных навыков	5
24.	Просмотр, разбор и обсуждение итоговых работ.	1

Всего:74 часа