

Введение

Развитие цифровых технологий идёт быстрыми темпами. Молодое поколение, в силу своей мобильности, осваивает новые информационные технологии довольно оперативно. Можно утверждать, что владение новыми информационными технологиями является одним из условий конкурентоспособности человека в современной жизни. Современный уровень развития цифровых технологий уже сейчас делает доступным для молодых людей создание собственными силами домашних видеофильмов. Техническая база, необходимая для организации собственного видеопроизводства, сегодня стала вполне доступной по ценам. В её основе – цифровые фотоаппараты, видеокамеры и компьютеры, которые постепенно перестают быть экзотикой и становятся предметами быта, подобно телевизору или холодильнику. Следовательно, уже сегодня необходимо обучать детей технологии видеомонтажа. Взаимодействие изображения, звука, музыки, слова, делает процесс создания видеоматериала увлекательным, познавательным, эмоциональным. Невольно заставляет автора сопереживать и проживать с героями сюжетов события, которые показаны в материале. Ребенку необходимо овладеть устной и письменной речью, выразительными средствами видеоряда, сценарным мастерством, основам монтажа – только в этом случае он сможет полноценно участвовать во всех этапах производства видеороликов. Именно поэтому программа предусматривает знакомство с азами работы в приложениях по созданию современных презентаций, анимированных изображений, обработке изображений.

Пояснительная записка

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Мультимедиа-лаборатория: компьютерная графика, анимация, обработка и монтаж видео и звука» (10-13 лет) имеет техническую направленность.

При составлении образовательной программы были учтены требования к современной образовательной программе, которые изложены в Федеральном законе «Об образовании в Российской Федерации» от 29.12.2012 N 273-ФЗ, Приказе Министерства просвещения РФ от 27 июля 2022г. N629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам», Постановлением Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28.09.2020 г. № 28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4. 3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления учащихся и молодежи», Постановлением Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28 января 2021 года № 2 «Об утверждении санитарных правил и норм СанПиН 1.2.3685-21. Гигиенические нормативы и требования к обеспечению безопасности и (или) безвредности для человека факторов среды обитания», Распоряжением Правительства Мурманской области от 03.07.2019 № 157-РП «О концепции внедрения целевой модели региональной системы дополнительного образования учащихся в Мурманской области», Постановлением администрации ЗАТО г. Североморск № 556 от 01.04.2020 г. «Об утверждении Положения о персонифицированном дополнительном образовании в ЗАТО г. Североморск», Уставом учреждения.

Актуальность программы

Основа курса – личностная, практическая и продуктивная направленность занятий. ориентирован на учащихся имеющих базовые знания в области мультимедиа, первоначальный опыт работы с информационными объектами, с помощью которых осуществляется видеосъемка.

В результате освоения программы ученики научатся создавать мультфильмы в Power Point, монтировать видео, отснятое в режиме покадровой съемки, создавать, редактировать рисунки и фото, видеосюжеты с использованием возможностей специальных компьютерных инструментов. Работать в различных программах и публиковать результаты своей работы.

Новизна программы

Современные условия диктуют новые требования: сегодня востребованы активные, коммуникабельные, творческие личности, способные масштабно мыслить и действовать. Сегодня все актуальнее звучит вопрос о новых технологиях в обучении. Главной целью обучения является развитие творчески мыслящей, конкурентно способной личности. Для этого необходимо создавать благоприятное пространство, способствующее успешному развитию каждого ребенка, через мотивацию учения, воспитание интереса к познавательной деятельности на занятиях. А стимулятором деятельности выступает личная заинтересованность.

Педагогическая целесообразность

Цель программы – формирование навыков практического применения основных инструментальных средств для создания мультимедийных презентаций, с использованием обработки изображений при помощи графических редакторов, базовых умений обработки и монтажа видео и звука. Умение оперативно ориентироваться в Интернете для поиска необходимого материала.

Достижение поставленной цели предполагает решение ряда задач:

Обучающие:

- теоретическое и практическое изучение технологий применения мультимедийных технических и программных средств по созданию и обработки компьютерной графики и анимации;
- формирование у обучающихся знаний о функциональных возможностях и назначении программы Power Point;
- формирование умений и навыков элементарным приемам работы на компьютере;
- формирование умений и навыков работы с различной информацией: текстовой, графической, аудио и видеоинформацией;
- формирование умений создания анимационных мультфильмов в покадровой съемке AnimaShooter;
- приобретение базовых практических знаний и навыков, необходимых для самостоятельной разработки мультимедийной презентации, коротких Gif-анимаций, презентаций, интерактивных элементов для web-публикаций и различных приложений, а также для разработки объектов растровой, векторной графики;
- формирование умений и навыков обмена графическими данными между различными программами;
- формирование навыков самостоятельной практической исследовательской деятельности обучающихся;
- формирование мотивации к сбору информации;
- формирование умений и навыков применять современное программное обеспечение, с использованием ресурсов глобальной сети Интернет (поисковые системы, Web-сайты).
- *Развивающие:*
 - развитие интереса у обучающихся к практическому использованию и созданию мультимедийных презентаций;
 - развитие творческой активности, логического мышления;
 - развитие эмоциональных возможностей детей в процессе создания творческих проектов по анимации и графике;
 - получение навыка самостоятельной работы со справочной и специальной литературой.
- *Воспитательные:*
 - воспитание аккуратности и внимательности при создании и редактировании презентаций с помощью ПК;
 - воспитание толерантности;
 - воспитание умения правильно выстроить работу, довести начатое дело до

- конца, умение самостоятельно ставить и выполнять поставленные задачи, добиваться желаемого результата.

Исходя из поставленных задач, важнейшими **принципами** построения программы являются:

- научность и доступность: использование на занятиях доступных для детей понятий и терминов, учет уровня подготовки, опора на имеющийся у учащихся опыт от простого к сложному;
- системность, последовательность и доступность в освоении трудовых приемов: изучение нового материала опирается на ранее приобретенные знания;
- гуманистический характер отношений педагога и ребенка: ребенок рассматривается как активный субъект совместной с педагогом деятельности, основанной на реальном сотрудничестве, уважении к личности и демократическом стиле взаимоотношений педагога с детьми;
- принцип природосообразности - предполагает учет возрастных и индивидуальных особенностей, задатков, возможностей детей при включении их в различные виды деятельности;
- поощрение творческих достижений учащихся, самостоятельности при выполнении творческих практических работ.

Программа позволяет удовлетворить потребность учащихся в самовыражении, освоении современных ИКТ, применять полученные знания на практике, реализовывать себя в творчестве. Занятия формируют у воспитанников такие немаловажные качества как умение слушать, способность к анализу, расширение словарного запаса, способствуют развитию фантазии. Группа делится на два звена. Распределение учебной нагрузки представлено следующим образом: (2 раза в неделю по 1 часу) x 36 недель) x 2 звена=144 часа;

Один академический час занятия в группе 45 минутам астрономического времени.

В объединение принимаются все желающие дети с 10-13 лет по заявлению родителей или лица их заменяющего. При формировании групп учитывается возраст учащихся и их подготовка в области компьютерной грамотности.

Формы, методы и режим занятий

Основная форма занятий - практикум. Задания курса выполняется с помощью персонального компьютера и необходимых программных средств. Кроме того, на занятиях применяются следующие формы и методы обучения:

- лекция – предназначена для изучения несложного, но большого объема теоретического материала; теоретических основ по каждой теме;
- учебная дискуссия – стимулирование познавательного интереса, вовлечение учащихся в активное обсуждение разных научных точек зрения по той или иной проблеме, побуждение их к осмыслению различных подходов к аргументации чужой и своей позиции. Учит учащихся мыслить, спорить, доказывать свою правоту.
- лекция с элементами беседы – более продуктивный метод по сравнению с предыдущим, за счёт общего разбора с учащимися наиболее сложных и важных вопросов в каждой теме;
- моделирование информационного процесса, ситуации – воспитанникам предлагается реальная жизненная ситуация для оценки её с точки зрения информатики и информационных технологий;
- групповое задание – воспитанники объединяются в группы и разбирают предлагаемую им задачу коллективно. После этого происходит обсуждение со всей группой, выявление и анализ допущенных ошибок;
- проектная деятельность (творческие задания в малых группах) - создание и защита собственного или группового проекта (творческого задания) позволяет наиболее широко раскрыть умственный и творческий потенциал воспитанников, научиться работать в

коллективе;

- игра – ролевые, деловые, дидактические, развивающие компьютерные игры, тренажеры;
- наглядные методы используются во взаимосвязи со словесными и практическими методами обучения и предназначаются для наглядно-чувственного ознакомления учащихся с явлениями, процессами, объектами в их натуральном виде или в символическом изображении с помощью всевозможных рисунков, репродукций, схем и т. п.;
- объяснительно-иллюстративные (демонстрация готовых иллюстраций, работа по таблицам и схемам);
- частично-поисковый (выполнение вариативных заданий);
- проблемно-поисковый (в проектной деятельности);
- обучающий контроль;
- мастер-классы.

Для оценки эффективности образовательной программы разработан оценочно-результативный блок (Приложение 1):

Весь материал курса сгруппирован в пять разделов:

Раздел 1. Введение в компьютерную графику и анимацию.

Раздел 2. Создание презентаций и управляемой анимации в программе Microsoft Power Point.

Раздел 3. Киностудия Windows Live, Видеоредактор

Раздел 4. Возможности фотокамеры и видео съемки

Раздел 5. Разработка интерактивных игр

Обучение начинается со знакомства обучающихся с основами работы Power Point, её возможности и область применения на данном этапе происходит формирование творческого коллектива. Затем происходит более глубокое и детальное знакомство учащихся с возможностью создания презентация в Power Point, изучение инструментов, применение эффектов анимации, на основе программ Pivot Animator, использование диаграмм, настройка триггеров, гиперссылок, создание и редактирование видео файлов, обработка и запись звука в Audacity . Большое количество времени отводится практике – работе над творческим заданием. Учащиеся выполняют творческое задание самостоятельно.

Учебно-тематический план обучения

№ п/п	Тема	Количество часов			Формы аттестации
		Теория	Практика	Всего	
	Вводное занятие. Правила техники безопасности при работе в компьютерном классе.	1(0,5)	-	1(0,5)	Опрос
Раздел 1. Введение в компьютерную графику и анимацию					
1.	Основы векторной графики.	2(1)	2(1)	4(2)	Опрос
2.	Основы растровой графики.	2(1)	2(1)	4(2)	Практическое задание
	Объекты для анимации «Аквариум»	-	2(1)	2(1)	Практическое задание
	Объекты для анимации «Приключения в космосе»	2(1)	2(1)	4(2)	Практическое задание
3.	Знакомство с основными принципами создания анимации в Pivot Animator.	2(1)	2(1)	4(2)	Опрос
	Создание gif-картинок «Друзья»	-	1(0,5)	1(0,5)	Практическое задание

	Создание гиф-картинок «Футбол»	-	2(1)	2(1)	Практическое задание
	Создание гиф-картинок «Праздничный торт с анимированными свечами»	-	2(1)	2(1)	Практическое задание
	Создание гиф-картинок в Synfig Studio	-	2(1)	2(1)	Практическое задание
Раздел 2. Создание презентаций и управляемой анимации в программе Microsoft Power Point					
1.	Макеты слайдов в Power Point	1(0,5)	1(0,5)	2(1)	Опрос
2.	Способы создания фона	1(0,5)	1(0,5)	2(1)	Опрос
3.	Текст в PowerPoint.	1(0,5)	1(0,5)	2(1)	Опрос
4.	Вставка рисунков на слайд	1(0,5)	1(0,5)	2(1)	Практическое задание
5.	Анимация в PowerPoint.	1(0,5)	1(0,5)	2(1)	Опрос
	Анимация «Поиски клада»	-	1(0,5)	2(1)	Практическое задание
	Анимация «Страна магии»	-	2(1)	2(1)	Практическое задание
6.	Вставка объектов из Интернета	1(0,5)	1(0,5)	2(1)	Практическое задание
7.	Использование Gif-анимаций.	1(0,5)	1(0,5)	2(1)	Практическое задание
8.	Управляемая анимация.	1(0,5)	1(0,5)	2(1)	Практическое задание
9.	Вставка и настройка звука	1(0,5)	1(0,5)	2(1)	Кроссворды
	Анимация «Танец елочек»	-	2(1)	2(1)	Практическое задание
	Анимация «Приключения смартфона»	-	2(1)	2(1)	Практическое задание
10.	Вставка и настройка видеоклипа.	1(0,5)	1(0,5)	2(1)	Опрос
	Анимация «Пчела»	-	4(2)	4(2)	Практическое задание
	Анимация «Чаепитие»	-	2(1)	2(1)	Практическое задание
	Триггеры. Анимация «Строим пирамиду»	-	2(1)	2(1)	Практическое задание
	Анимация «Викторина СОБЕРИ УРОЖАЙ»	-	4(2)	4(2)	Практическое задание
	Анимация «Викторина»	-	4(2)	4(2)	Практическое задание
	Анимация «ЛАБИРИНТ»	-	4(2)	4(2)	Практическое задание
	Анимация «ПОЛЕ ЧУДЕС»	-	4(2)	4(2)	Практическое задание
Анимация «МОРСКОЙ БОЙ»	-	4(2)	4(2)	Практическое задание	
Раздел 3. Киностудия Windows Live, Видеоредактор					

1.	Назначение программы «Киностудия Windows Live», «Видеоредактор». Запись видео: импорт изображений, звуков, музыки.	2(1)	1(0,5)	3(1,5)	Опрос
2.	Монтаж фильма. Вставка фотографий на монтажную ленту в программу «Киностудия Windows Live», «Видеоредактор»	2(1)	2(1)	4(2)	Практическое задание
3.	Склеивание изображений и видео. Монтаж фильма: создание видеопереходов и видеоэффектов.	1(0,5)	1(0,5)	2(1)	Практическое задание
4.	Монтаж фильма: создание названий и титров.	2(1)	2(1)	4(2)	Практическое задание
5.	Монтаж фильма: создание пробного фильма и сохранение на компьютере.	1(0,5)	3(1,5)	3(2,5)	Практическое задание
	Творческое задание.	-	2(1)	2(1)	Практическое задание
Раздел 4. Возможности фотокамеры и видео съемки					
1.	Начальные навыки фотографирования. Рекомендации по технике фотосъемки.	-	1(0,5)	1(0,5)	Практическое задание
2.	Основные возможности программы Microsoft Office Picture Manager.	-	2(1)	2(1)	Практическое задание
3.	Наши эмоции. Мимика. Stop Motion, AnimaShooter, Movavi Video Editor.	-	1(0,5)	1(0,5)	Практическое задание
4.	Рисованная анимация. Пластилиновая анимация	-	1(0,5)	1(0,5)	Практическое задание
5.	Создание героя в технике пластилиновой анимации. Декорации.	-	1(0,5)	1(0,5)	Практическое задание
6.	Подбор материала к мультфильму на тему.	-	1(0,5)	1(0,5)	Практическое задание
7.	Демонстрация мультфильмов	1(0,5)	-	1(0,5)	Конкурсы
Мультфильм «Наши фантазии»					
1.	Создание презентации и фона	-	1(0,5)	1(0,5)	
2.	Наполнение и анимация. Работа с персонажами.	-	2(1)	2(1)	Практическое задание
3.	Настройка звукового сопровождения	-	1(0,5)	1(0,5)	Практическое задание
4.	Монтаж	-	1(0,5)	1(0,5)	Практическое задание
5.	Подгонка длительности слайдов	-	1(0,5)	1(0,5)	Практическое задание
6.	Перевод в видеоформат	-	1(0,5)	1(0,5)	Практическое задание

7.	Демонстрация мультфильмов	1(0,5)	-	1(0,5)	Конкурсы
Мультфильм «Вокруг света за 80 дней»					
1.	Создание презентации и фона	-	1(0,5)	1(0,5)	Практическое задание
2.	Наполнение и анимация. Работа с персонажами.	-	2(1)	2(1)	Практическое задание
3.	Настройка звукового сопровождения	-	1(0,5)	1(0,5)	Практическое задание
4.	Монтаж	-	1(0,5)	1(0,5)	Практическое задание
5.	Подгонка длительности слайдов	-	1(0,5)	1(0,5)	Практическое задание
6.	Перевод в видеоформат	-	1(0,5)	1(0,5)	Практическое задание
7.	Демонстрация мультфильмов	1(0,5)	-	1(0,5)	Конкурсы
Раздел 5. Разработка интерактивных игр					
Интерактивная игра «Строим дом»					
1.	Разработка сценария игры. Составление схемы игры. Фон. Объекты.	-	1(0,5)	1(0,5)	Практическое задание
2.	Настройка триггеров и анимации.	1(0,5)	1(0,5)	2(1)	Практическое задание
3.	Настройка гиперссылок для кнопок.	-	1(0,5)	1(0,5)	Практическое задание
4.	Демонстрация игры.	1(0,5)	-	1(0,5)	Конкурсы
Интерактивная игра «Гонки»					
1.	Разработка сценария игры. Составление схемы игры. Фон. Объекты.	-	1(0,5)	1(0,5)	Практическое задание
2.	Настройка триггеров и анимации.	2(1)	2(1)	4(2)	Практическое задание
3.	Настройка гиперссылок для кнопок.	-	1(0,5)	1(0,5)	Практическое задание
4.	Демонстрация игры (конкурс интерактивных игр)	1(0,5)	-	1(0,5)	Конкурсы
Творческое задание: Мультфильма на свободную тему					
1.	Создание презентации и фона	-	1(0,5)	1(0,5)	Практическое задание
2.	Наполнение и анимация. Работа с персонажами.	-	2(1)	2(1)	Практическое задание
3.	Настройка звукового сопровождения	-	1(0,5)	1(0,5)	Практическое задание
4.	Монтаж	-	1(0,5)	1(0,5)	Практическое задание
5.	Подгонка длительности слайдов	-	1(0,5)	1(0,5)	Практическое задание
6.	Перевод в видеоформат	-	1(0,5)	1(0,5)	Практическое задание
7.	Демонстрация мультфильмов (конкурс работ)	1(0,5)	-	1(0,5)	Защита творческого

					задания
	Всего	36(18)	108(54)	144 (72)	

() – время работы одного звена

Содержание программы

Вводное занятие. Правила техники безопасности при работе в компьютерном классе. (1(0,5)часа)

Правила техники безопасности при работе в компьютерном классе. Правила работы за компьютером (включение и выключение компьютера).

(Презентация 1.)

Раздел 1. Введение в компьютерную графику и анимацию

1. Основы векторной графики. (4(2)часа)

Теория.

Форматы файлов анимации. Создание сложных векторных объектов. Группировка, слияние, трансформация векторных фигур.

Практика.

Создание рисунков по индивидуальным заданиям.

2. Основы растровой графики. (10(5)часа)

Теория.

Оформление анимации. Создание сложных растровых объектов в Paint. Gimp. Импорт анимации, использование фото клипартов.

Практика.

Объекты для анимации «Аквариум»

Объекты для анимации «Приключения в космосе»

3. Знакомство с основными принципами создания анимации в Pivot Animator. (4(2)часа)

Теория.

Виды анимации. Основы создания Gif-анимаций в приложении Pivot Animator.

Практика.

«Друзья» (1(0,5)часа),

«Футбол» (2(1)часа),

«Праздничный торт с анимированными свечами», (2(1)часа)

Праздничный торт с анимированными свечами (2(1)часа)

Раздел 2. Создание презентаций и управляемой анимации в программе Microsoft Power Point

1. Макеты слайдов в Power Point (2(1)часа)

Теория.

Макет слайда, выбор макета, применение .

Практика.

Примеры работ. Практическая игра с готовыми анимациями и презентациями. Анализ готовой презентации. Чего не хватает и что нужно добавить.

2. Способы создания фона (2(1)часа)

Теория.

Понятие фон, особенности использования фона.

Практика.

Практическое задание.

3. Текст в PowerPoint (2(1)часа)

Теория.

Особенности применения текста в презентации, виды шрифтов, форматирование шрифта. Эффекты с текстом: тени, обводка, имитация объема, искажение, текстуры. Текстовые фреймы: создание и редактирование. Виды анимации (вход, выделение, выход), особенности

работы с текстов.

Практика.

Вставка текста в презентацию, форматирование: изменение размера, цвета, начертания.

4. Вставка рисунков на слайд (2(1)часа)

Теория.

Главное меню. Команда «вставка». Вставка фигур и рисунков. Операции с фигурами: увеличение, уменьшение; заливка и обводка. Форматирование рисунков. Вставка фрагмента рисунка. Сохранение работы

Практика.

Создание презентации. 1-й слайд: вставка рисунков. 2-й слайд: вставка фигур. Создание сюжетного рисунка из фигур. Поиск рисунков по заданной теме. Вставка рисунка на слайд. Обрезка рисунка.

5. Анимация в Power Point (2(1)часа)

Теория.

Анимация появления, изменения, исчезновения объектов. Путь анимации: создание, редактирование. Создание, удаление и перемещение слайдов. Анимация рисунков. Виды анимации. Вкладка «формат». Яркость, контрастность, цвет. Создание рисунков с использованием готовых фигур. Методы заливки фигур (цвет, градиент, рисунок, фактура). Гиф-изображения.

Практика.

Анимация «Поиски клада» (2(1)часа)

Анимация «Страна магии» (2(1)часа)

6. Вставка объектов из Интернета (2(1)часа)

Теория.

Возможности поиска файлов в интернет, правила сохранения на компьютер.

Практика.

Практическое задание

7. Использование Gif-анимаций (2(1)часа)

Теория.

Совмещение файлов анимации и инструментов создания анимации Power Point.

Практика.

Практическое задание

8. Управляемая анимация. (2(1)часа)

Теория.

Использование гиперссылок. Настройка слайдов для управляемой анимации.

Практика.

Практическое задание

9. Вставка и настройка звука (2(1)часа)

Теория.

Особенности настройки звука, длительность, встроенные и скаченные звуки. Запись своего звука.

Практика.

Анимация «Танец елочек» (2(1)часа)

Анимация «Приключения смартфона» (2(1)часа)

10. Вставка и настройка видеоклипа (2(1)часа)

Теория.

Особенности настройки видеоклипа, длительность, встроенные и скаченные видео. Запись своего видео. Создание управляющих кнопок. Настройка времени показа и анимационных эффектов. Запуск и наладка презентации.

Практика.

Анимация «Пчела» (4(2)часа)

Анимация «Чаепитие» (2(1)часа)
Анимация «Строим пирамиду» (2(1)часа)
Анимация «Викторина СОБЕРИ УРОЖАЙ» ((4(2)часа)
Анимация «Викторина» (4(2)часа)
Анимация «ЛАБИРИНТ» (4(2)часа)
Анимация «ПОЛЕ ЧУДЕС» (4(2)часа)
Анимация «МОРСКОЙ БОЙ» (4(2)часа)

Раздел 3. Киностудия Windows Live, Видеоредактор

1. Назначение программы «Киностудия Windows Live», «Видеоредактор». Запись видео: импорт изображений, звуков, музыки. (3(1,5)часа)

Теория. Запись видео: импорт изображений, звуков, музыки.

Практика.

Практическое задание.

2. Монтаж фильма. Вставка фотографий на монтажную ленту в программу «Киностудия Windows Live», «Видеоредактор» (4(2)часа)

Теория.

О программе и её возможностях. Элементы управления. Знакомство с принципом импортирования необходимых элементов для работы

Практика.

Практическое задание.

3. Склеивание изображений и видео. Монтаж фильма: создание видеопереходов и видеозффектов. (2(1)часа)

Теория.

Понятие об эффектах анимации. Знакомство с различными видео переходами. Переходы, в зависимости от фильма.

Практика.

Практическое задание.

4. Монтаж фильма: создание названий и титров. (4(2)часа)

Теория.

Ознакомление с титрами, как вставить, как отредактировать.

Практика.

Практическое задание

5. Монтаж фильма: создание пробного фильма и сохранение на компьютере. (4(2)часа)

Теория.

Создание пробного фильма и сохранение на компьютере.

Практика.

Практическое задание

6. Творческое задание. (2(1)часа)

Практика.

Практическое задание

Раздел 4. Возможности фотокамеры и видео съемки

1. Начальные навыки фотографирования. Рекомендации по технике фотосъемки. (1(0,5)часа)

Практика.

История фотографии и фотоаппарата. Общая характеристика бытовой фотоаппаратуры.

Правила обращения с аппаратурой, уход, хранение и техника безопасности.

2. Основные возможности программы Microsoft Office Picture Manager. (2(1)часа)

Практика.

Знакомство с возможностями программы и её рабочей областью.

3. Наши эмоции. Мимика. Stop Motion, AnimaShooter, Movavi Video Editor. (1(0,5)часа)

Практика.

Мимика, эмоции. Движения и жесты.

4. Рисованная анимация. Пластилиновая анимация (1(0,5)часа)

Практика.

Понятие о технике Stop Motion. Рисованная анимация. Пластилиновая анимация.

5. Создание героя в технике пластилиновой анимации. Декорации. (1(0,5)часа)

Практика.

Создание героя в технике пластилиновой анимации.

6. Подбор материала к мультфильму на тему. (1(0,5)часа)

Практика.

Поиск информации в сети Интернет и других источниках по заданной теме.

7. Демонстрация мультфильмов. (1(0,5)часа)

Теория.

Конкурс работ.

Мультфильм «Наши фантазии»

1. Создание презентации и фона (1(0,5)часа)

Практика.

По заданию составить простейшую раскадровку мультфильма.

2. Наполнение и анимация. Работа с персонажами. (2(1)часа)

Практика.

Добавление анимации. Задание анимации для каждого отдельного элемента. Работа с рисунками. Вкладка «формат». Избавление от фона. Применения анимации к тексту.

3. Настройка звукового сопровождения. (1(0,5)часа)

Практика.

Выбор и запись звукового сопровождения для мультфильма. Запись презентации для показа в автоматическом режиме. Просмотр и анализ наиболее удачных презентаций группы учащихся.

4. Монтаж. (1(0,5)часа)

Практика.

Монтаж слайд-мультфильма

5. Подгонка длительности слайдов. (1(0,5)часа)

Практика.

Настройка времени смены слайдов в мультфильме.

6. Перевод в видеоформат. (1(0,5)часа)

Практика.

Настройка времени смены слайдов в мультфильме. Перевод в видеоформат.

7. Демонстрация мультфильмов. (1(0,5)часа)

Теория.

Конкурс работ.

Мультфильм «Вокруг света за 80 дней»

1. Создание презентации и фона (1(0,5)часа)

Практика.

По заданию составить простейшую раскадровку мультфильма.

2. Наполнение и анимация. Работа с персонажами. (2(1)часа)

Практика.

Добавление анимации. Задание анимации для каждого отдельного элемента. Работа с рисунками. Вкладка «формат». Избавление от фона. Применения анимации к тексту.

3. Настройка звукового сопровождения. (1(0,5)часа)

Практика.

Выбор и запись звукового сопровождения для мультфильма. Запись презентации для показа в автоматическом режиме. Просмотр и анализ наиболее удачных презентаций группы учащихся.

4. Монтаж. (1(0,5)часа)

Практика.

Монтаж слайд-мультфильма

5.Подгонка длительности слайдов. (1(0,5)часа)

Практика.

Настройка времени смены слайдов в мультфильме.

6.Перевод в видеоформат. (1(0,5)часа)

Практика.

Настройка времени смены слайдов в мультфильме. Перевод в видеоформат.

7.Демонстрация мультфильмов. (1(0,5)часа)

Теория.

Конкурс работ.

Раздел 5. Разработка интерактивных игр

Интерактивная игра «Строим дом»

1.Разработка сценария игры. Составление схемы игры. Фон. Объекты. (1(0,5)часа)

Теория.

Разработка сценария игры. Составление схемы игры. Фон. Работа с объектами.

Практика.

Практическое задание

2.Настройка триггеров и анимации. (2(1)часа)

Теория.

Настройка триггеров и анимации.

Практика.

Настройка триггеров в интерактивной игре «Веселые повара». Настройка анимации.

Практическое задание

3.Настройка гиперссылок для кнопок. (1(0,5)часа)

Теория.

Настройка гиперссылок для кнопок в игре.

Практика.

Настройка гиперссылок в интерактивной игре «Веселые повара».

4.Демонстрация игры. (1(0,5)часа)

Теория.

Демонстрация интерактивной игры.

Интерактивная игра «Гонки»

1.Разработка сценария игры. Составление схемы игры. Фон. Объекты. (1(0,5)часа)

Теория.

Разработка сценария игры. Составление схемы игры. Фон. Работа с объектами.

Практика.

Создание интерактивной игры «Найди 10 отличий».

2.Настройка триггеров и анимации. (4(2)часа)

Теория.

Настройка триггеров и анимации.

Практика.

Настройка триггеров в интерактивной игре «Найди 10 отличий». Настройка анимации.

3.Настройка гиперссылок для кнопок. (1(0,5)часа)

Теория.

Настройка гиперссылок для кнопок в игре.

Практика.

Настройка гиперссылок в интерактивной игре «Найди 10 отличий».

4.Демонстрация игры. (1(0,5)часа)

Теория.

Демонстрация интерактивной игры.

Творческое задание: Мультфильма на свободную тему

1.Создание презентации и фона (1(0,5)часа)

Практика.

По заданию составить простейшую раскадровку мультфильма.

2.Наполнение и анимация. Работа с персонажами. (2(1)часа)

Практика.

Добавление анимации. Задание анимации для каждого отдельного элемента. Работа с рисунками. Вкладка «формат». Избавление от фона. Применения анимации к тексту.

3.Настройка звукового сопровождения. (1(0,5)часа)

Практика.

Выбор и запись звукового сопровождения для мультфильма. Запись презентации для показа в автоматическом режиме. Просмотр и анализ наиболее удачных презентаций группы учащихся.

4.Монтаж. (1(0,5)часа)

Практика.

Монтаж слайд-мультфильма

5.Подгонка длительности слайдов. (1(0,5)часа)

Практика.

Настройка времени смены слайдов в мультфильме.

6.Перевод в видеоформат. (1(0,5)часа)

Практика.

Настройка времени смены слайдов в мультфильме. Перевод в видеоформат.

7.Демонстрация мультфильмов. (1(0,5)часа)

Теория.

Конкурс работ.

Результаты образовательного процесса обучения

<i>Будут знать</i>	<i>Будут уметь</i>
<ul style="list-style-type: none"> - Технику безопасности; - Microsoft Office Power Point, её возможности и область применения; - способы создания презентаций; - типы файлов, поддерживаемых программой Microsoft Office PowerPoint; - Создавать и редактировать объекты векторной и растровой графики (Paint, Gimp). - Принципы работы в приложении Pivot Animator. - Используемых для создания персонажей, фонов, декораций; - Название и назначение технического оборудования. 	<ul style="list-style-type: none"> - Осуществлять запуск Microsoft Office Power Point, Киностудии Windows Live, Видеоредактора; - С помощью главного меню, помощью ярлыка на рабочем столе; - Самостоятельно создавать типовую презентацию и проектировать свою собственную; - Применять анимацию к объектам; - Создавать управляемую анимацию; - Выполнять обмен графическими данными между различными программами; - Создавать гиперссылки и управляемые кнопки; - Вставлять звуки и видеоклипы; - Создавать и редактировать объекты векторной и растровой графики; - Создавать короткие анимационные ролики в Pivot Animator; - Воспроизводить звуки и видеоклипы в режиме просмотра слайдов; - Находить, сохранять необходимую информацию; - Устанавливать время демонстрационного показа слайдов; - Создавать презентации с автоматическим режимом показа; - Совмещать продукты векторной, растровой и 3D графики; - Создавать надписи, титры, применять к тексту эффекты; - Переводить в видеоформат; - Создавать анимационные мультфильмы, интерактивные игры; - Работать с файлами: - Применять современное программное обеспечение, с использованием ресурсов глобальной сети Интернет (поисковые системы, Web-сайты); - Изготавливать персонажей мультфильмов из ткани, песка; - Устанавливать штатив с видеокамерой, проводить съемку под наблюдением педагога; - Работать с микрофоном, видеокамерой и с другими техническими средствами, освою мультстанок; - Смогут разрабатывать собственные сценарии и последовательно их воплощать в небольшие мультфильмы; - Использовать цвет, как средство передачи настроения, различные по характеру линии – для передачи наибольшей выразительности образа. - делать простейшую раскадровку с помощью педагога; - Использовать средства художественной изобразительности: крупность плана, свет и озвучивать героев; - Оценивать свои результаты

Карта самооценки и оценки педагогом компетентности учащегося

Учащемуся предлагается оценить по пятибалльной шкале полученные в процессе обучения знания и умения. Выдается бланк со следующими вопросами:

1. Освоил теоретический материал по разделам и темам программы (могу ответить на вопросы педагога).
2. Знаю специальную терминологию, используемую на занятиях.
3. Научился использовать полученные на занятиях знания в практической деятельности.
4. Умею выполнять практические задания (практические работы, упражнения, задачи), которые дает педагог.

5. Научился самостоятельно выполнять задания.
6. Умею технически реализовывать задуманные идеи.
7. Могу научить других, тому чему научился сам на занятиях.
8. Научился сотрудничать и взаимодействовать с другими ребятами в решении поставленных задач.
9. Научился получать информацию из других источников.
10. Мои достижения и результаты занятий.

Методическое обеспечение программы

При реализации программы важно соблюдать оптимальное сочетание традиционных методов обучения с новыми информационными технологиями. Предполагается использовать следующие технологии обучения:

1. Информационные, компьютерные (вытекающие из специфики программы).
2. Игровые технологии (организация учебного процесса осуществляется с учётом возрастных особенностей, ведущего типа деятельности).
3. Проблемно-поисковые технологии (ведущий метод – метод проектов). Организация учебного процесса осуществляется с учётом структуры любого вида сознательной деятельности человека: мотив (цель, замысел), ориентировка, планирование, реализация замысла, контроль.
4. Здоровьесберегающие технологии (соблюдение установленных норм и правил организации рабочего места, соблюдение регламентированного времени работы учащихся за компьютером, педагогически целесообразный баланс между традиционными методами преподавания и включением в учебно-воспитательный процесс информационных технологий).

Курс носит сугубо практический характер, поэтому центральное место в программе занимают практические умения и навыки работы на компьютере. Понятия и термины вводятся постольку, поскольку они необходимы для формирования названных умений и навыков.

Теоретические понятия информатики изучаются в традиционной форме – объяснение педагога с вовлечением учащихся в диалог. Используются формы исследовательского, проблемного обучения с групповым обсуждением учебных и практических задач. Изучению теоретических понятий отводится 15-20 минут занятия.

Оставшееся время используется для практических заданий, которые выполняются учащимися самостоятельно под контролем педагога. Из этого времени работе на ПК отводится не более 15 минут. В настоящее время количество компьютеров позволяет каждому ребенку работать за отдельной машиной, поэтому предполагается работа в индивидуальном режиме.

Программный материал изучается на базовом уровне с дифференциацией практических заданий для детей, быстрее освоивших предыдущие темы.

Основной тип занятия – комбинированный.

Беседы с детьми сопровождаются показом иллюстраций, схем, готовых шаблонов, изделий с использованием современных визуальных технических средств обучения.

Проверка знаний по программе учащихся построена на выполнении заданий, отражающих уровень понимания ими теоретических знаний, а также творческих и практических заданий (Приложение 1).

Формы и критерии оценки результативности определяются самим педагогом и заносятся в протокол (бланк ниже), чтобы можно было определить отнесенность обучающихся к одному из трех уровней результативности: высокий, средний, низкий (Приложение 2,3, 4,5).

Программное обеспечение курса

Материально-техническая база позволяет реализовывать курс в компьютерном классе, и всегда выполняются следующие условия:

1. Каждый учащийся на каждом уроке обеспечен компьютерным рабочим местом, специально оборудованным в соответствии с его возрастом.
 2. Педагог имеет свое компьютерное рабочее место.
 3. На жестких дисках выделено достаточное дисковое пространство для хранения работ учащихся.
 4. Каждое компьютерное рабочее место оборудовано компьютером под управлением ОС Windows 10.
 5. В набор программного обеспечения каждого компьютера входит стандартный набор программ для работы: с текстами (MS Word), с растровой графикой (Paint, Gimp), с презентациями (Power Point), gif анимация (Pivot Animator), Киностудия Windows Live, Видеоредактор.
 6. Все компьютеры класса включены в локальную сеть и имеют (локальный) доступ к серверу.
 7. В учебном классе находится принтер и сканер, присоединенные к локальной сети.
 8. Каждый учащийся на каждом уроке обеспечен компьютерным рабочим местом (ноутбук), специально оборудованным в соответствии с его возрастом.
 9. Мультиустановка с фото-видео-камерой для перекладки.
 10. Телевизор для демонстрации мультфильмов.
- При создании мультфильмов используется специализированное программное обеспечение для анимационной деятельности. Программа для осуществления покадровой съемки AnimaShooter, и программа для монтажа аудио- и видео- материалов Movavi.
11. Все компьютеры класса включены в локальную сеть и имеют (локальный) доступ к серверу.
 12. В учебном классе находится принтер и сканер, присоединенные к локальной сети.

Материалы и инструменты :

- Бумага А4 и А3, картон, цветная бумага, хромакей.
- Краски гуашь, кисти №8 и №5, тряпочки и губки.
- Стаканы-непроливайки для воды, палитры для красок.
- Клей ПВА, жесткие кисти для клея.
- Цветная бумага.
- Пластилин 18 цветов, стеки.
- Цветные карандаши, толстые фломастеры.
- Набор ткани различной текстуры.
- Песок;
- Природные материалы.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Федеральный закон от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации».
2. Приказ Министерства просвещения РФ от 27 июля 2022г. №629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам».
3. Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28.09.2020 г. № 28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4. 3648-20 "Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления учащихся и молодежи».
4. Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28 января 2021 года № 2 «Об утверждении санитарных правил и норм СанПиН 1.2.3685-21. Гигиенические нормативы и требования к обеспечению безопасности и (или) безвредности для человека факторов среды обитания».
5. Распоряжение Правительства Мурманской области от 03.07.2019 № 157-РП «О концепции внедрения целевой модели региональной системы дополнительного образования учащихся в Мурманской области».
6. Постановление администрации ЗАТО г. Североморск № 556 от 01.04.2020 г. «Об утверждении Положения о персонифицированном дополнительном образовании в ЗАТО г. Североморск».
7. Устав Муниципального бюджетного учреждения дополнительного образования ЗАТО г. Североморск «Дом детского творчества им. Саши Ковалева».
8. Информатика. Учебник. В 2-х частях / С.В. Назаров, И.А. Бессонова // Бином. Лаборатория знаний. - 2015. – С.958.
9. Информационные технологии. Мультимедиа. Учебное пособие / Ю.А. Жук // Лань. – 2020. – С.208.
10. Основы мультимедийных технологий / Г. Катунин //Лань. – 2018. – С. 796.
11. Основы современной информатики. Учебное пособие / Ф.Ф. Пашенко // Лань. - 2018. – С.256.

Литература для учителя

1. Microsoft Power Point 2016. Шаг за шагом / Л. Захаровой // Эком. – 2017. – С.215.
2. Базовый курс Power Point. Изучаем Microsoft Office/О.И. Бортник // Современная школа - 2011. – С.189.
3. Презентация: Лучше один раз увидеть/Д.А.Лазарев //Альпина Бизнес Букс. - 2009.- С.142.
4. Пишем и рисуем на песке/ М. Зейц//ИНТ.- 2010.-С.120.
5. Песок как универсальное средство развития школьников/ Т.О. Никитина, М.А.Афанасьева // Детство-Пресс.-2020.-С.64.
6. Элементы песочной терапии в развитии детей раннего возраста/А. Зеленцова// - Спб.: «ДЕТСТВО-ПРЕСС».- 2015. –С. 96.
7. Ты можешь рисовать мультики/ Уилл Бишоп-Стивенс // Эксмо. - 2020. – С. 64.
8. Компьютер-лаборатория мастера/ С.Симонович, Г.Евсеев, А. Алексеев //- АСТ-ПРЕСС- 2018. – С.160.
9. Как рисовать мультики/ В.С. Запаренко // Фордевинд.-2011.-С.128.
10. Снег на траве. Лекции по искусству мультипликации и анимации/ Ю. Норштейн // Красная площадь.-2012.-С.621.
11. Секреты детской мультипликации: перекладка/ Н. Пунько, О. М., Дунаевская// Линка-пресс.- 2017.-С.319.

Литература для учащихся

1. Power Point 2008. Эффектные презентации на компьютере / Э. Вашкевич // Питер.- 2008.- С.200.
2. Microsoft Office Power Point для чайников/ Д. Лоу //Диалектика. - 2016. – С.325.

Виды контроля

Виды контроля	Содержание	Методы	Сроки контроля
Предварительный	Начальный уровень подготовки учащихся, имеющиеся знания, умения и навыки, связанные с предстоящей деятельностью.	Опрос	Сентябрь
Текущий	Освоение учебного материала по темам.	Кроссворды, ребусы Задания, тесты	В течение года
Промежуточный	Освоение учебного материала за полугодие	Опросы, практические задания (тест)	Декабрь-январь Май
Итоговый	Освоение учебного материала за год	Творческое задание (защита)	Май

Оценка уровней освоения программы

Уровни / количество %	Параметры	Критерии	Показатели
Высокий уровень/ 100-80%	Теоретические знания.	Широта кругозора, свобода восприятия теоретической информации, развитость практических навыков работы со специальной литературой, осмысленность и свобода использования специальной терминологии.	Учащийся освоил практически весь объём знаний 100-80%, предусмотренных программой за конкретный период; специальные термины употребляет осознанно и в полном соответствии с их содержанием
	Практические умения и навыки.	Соответствие развития уровня практических умений и навыков программным требованиям, свобода владения специальным оборудованием и оснащением, качество выполнения практического задания, технологичность практической деятельности.	Учащийся овладел на 100-80% умениями и навыками, предусмотренными программой за конкретный период; работает с оборудованием самостоятельно, не испытывает особых трудностей; выполняет практические задания с элементами творчества
Средний уровень/ 79-50%	Теоретические знания.	Широта кругозора, свобода восприятия теоретической информации, развитость практических навыков работы со специальной литературой, осмысленность и свобода использования специальной терминологии.	У учащегося объём усвоенных знаний составляет 79-50%; сочетает специальную терминологию с бытовой
	Практические умения и	Соответствие развития уровня практических умений и навыков программным требованиям, свобода владения	У учащегося объём усвоенных умений и навыков составляет 79-50%; работает с оборудованием с

	навыки.	специальным оборудованием и оснащением, качество выполнения практического задания, технологичность практической деятельности.	помощью педагога; в основном, выполняет задания на основе образца
Низкий уровень / Менее 50%	Теоретические знания.	Широта кругозора, свобода восприятия теоретической информации, развитость практических навыков работы со специальной литературой, осмысленность и свобода использования специальной терминологии.	Учащийся овладел менее чем 50% объёма знаний, предусмотренных программой; учащийся, как правило, избегает употреблять специальные термины.
	Практические умения и навыки.	Соответствие развития уровня практических умений и навыков программным требованиям, свобода владения специальным оборудованием и оснащением, качество выполнения практического задания, технологичность практической деятельности.	Учащийся овладел менее чем 50%, предусмотренных умений и навыков; испытывает серьёзные затруднения при работе с оборудованием; обучающийся в состоянии выполнять лишь простейшие практические задания педагога.

Промежуточная диагностика

Программа _____
 Педагог д/о _____
 Группа № _____ год обучения _____
 Уровень теоретических знаний и / или
 Уровень практических умений и навыков
 Форма проведения _____

№ п/п	ФИ учащегося	%
1.		
2.		
12.		

Средний %

Критерии оценивания творческого задания учащегося

№ п/п	Содержание задания	Количество мероприятий/ баллы	Максимальн ое количество баллов	Срок предостав ления
1	Воспроизведение мультфильма и художественное впечатление	- количество слайдов не менее 15 (0-10); - организовано автоматическая смена слайдов (0-10); - создание сюжетной анимации: завязка, развитие сюжета, концовка (0-10).	30 баллов	Май
	Технические характеристики	- звуковое сопровождение презентации (0-10); - настройки анимации (скорость, параметры и др.), присутствуют гиф-картинки (0-20); - перевод в видеоформат (0-10).	40 баллов	Май
	Защита (Учащийся рассказывает, как пришла идея создания данного мультфильма, рассказывает о трудностях с которыми он столкнулся при создании, проекта, пути решения возникших проблем)	- прослеживается логика и последовательность изложения рассказа о персонаже (0-10); - перечислены инструменты Power Point, использованные при создании мультфильма(0-10); - грамотно отвечает на поставленные вопросы, используя терминологию (0-10).	30 баллов	Май
		Итого:	100	

Обучающийся, набравший более 50 баллов, считается успешно завершившим обучение.