

Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение
«Средняя общеобразовательная школа №266
Закрытого административно-территориального образования
Александровск Мурманской области»

Утверждено
Приказом № 192-о.д
от « 31 » 08 2017 г

Образовательная программа
«Студия мультипликации»

5 класс

(классы)

2017-2018 учебный год

(сроки реализации)

Разработчик:

Пургова Н.Л

Должность

**Педагог дополнительного
образования**

г. Снежногорск
2017 год

Пояснительная записка

В период перехода к информационному обществу одним из важнейших аспектов деятельности человека становится умение оперативно и качественно работать с информацией, привлекая для этого современные средства и методы. Это добавляет новую цель в образовании – формирование уровня информационной культуры, соответствующего требованиям информационного общества. Наиболее полно реализовать поставленную цель, призвана образовательная область «информатика». Учитывая размытость границ научной области информатики и невозможность в рамках школьной программы осветить весь спектр ее направлений, актуальной представляется разработка программы данного кружка.

Умение представлять информацию в виде, удобном для восприятия и использования другими людьми - одно из условий образовательной компетентности ученика, мультимедийные презентации наиболее популярное и доступное средство представления текстовой, графической и иной информации.

Основа занятий компьютерного кружка по информатике – личностная, практическая и продуктивная направленность занятий. Для этого учащимся предлагается осваивать способы работы с информацией – анализировать информацию, самостоятельно ставить задачи, структурировать и преобразовывать информацию в мультимедийную форму, использовать ее для решения учебных и жизненных задач.

Содержание программы предусматривает развитие навыков у учащихся работы с мультимедийными презентациями и конструктором мультфильмов. Поэтому занятия в кружке включают в себя, сначала практическое освоение техники создания мультипликационных фильмов и только после этого на основе полученных знаний и умений, создание мультимедийных слайдов, видеоклипов, презентаций.

Направленность программы – общекультурное

Программа соответствует «Примерным требованиям к программам дополнительного образования детей», утвержденными Департаментом молодежной политики, воспитания и социальной поддержки детей Министерств образования и науки России от 11.12.2006 г. № 06-1844.

Цель компьютерного кружка – развитие у учащихся личностного самоопределения и самореализации по отношению к стремительно развивающимся информационным мультимедийным технологиям и ресурсам.

Задачами компьютерного кружка являются:

- стимулировать познавательную деятельность обучающегося;
- развитие коммуникативных навыков у учащихся;
- развитие творческих способностей личности обучающегося;
- поддержание стремления к самостоятельной деятельности и самообразованию;
- развитие практических навыков по использованию приложения конструктора мультфильмов «Мульти-пульти»;
- развитие практических навыков по использованию приложения конструктора игр;
- развитие практических навыков по использованию приложения MS PowerPoint;
- профессиональное самоопределение учащегося.

Планируемый результат

Результатом деятельности учащихся являются проекты на различные темы. Данная работа во многом определяется воображением, художественным вкусом, нестандартным видением предмета. Учащиеся в результате кружковых занятий научатся создавать мультипликационные фильмы, научатся создавать мультимедийные презентации.

В результате курса занятий учащиеся **должны знать:**

- назначение и основные возможности приложения Windows Movie Maker и Power Point;
- основные элементы интерфейса, назначение панелей;
 - этапы создания проектов;
 - технологию работы с каждым объектом проекта;
 - способы оформления проектов и слайдов;
 - операции сортировщика слайдов;
 - назначение управляющих кнопок.

Учащиеся **должны уметь:**

- создавать проекты мультфильмов, слайды по шаблону и своему усмотрению;
- изменять настройки проекта и слайда;
- создавать фон, создавать текст, вставлять рисунок в слайд;
- настраивать анимации текста, рисунков;
- добавлять эффекты мультимедиа (вставка звука и видеоклипов в презентацию).
- создавать презентации из нескольких слайдов;
- работать с сортировщиком слайдов;
- создавать управляющие кнопки в презентации.

- Импорт изображений в программу
- Монтаж видеоклипов
- Добавление титров и заголовков к мультфильму

Оценочная система.

Теория – определяется количество правильных ответов в соответствии с инструментарием в процентном соотношении, что соответствует следующим уровням:

Высокий - от 71 %;

Средний - от 50 до 70 %;

Низкий – менее 50 %.

Практика – определяется количество правильно выполненных упражнений и заданий в соответствии с инструментарием в процентном соотношении, что соответствует следующим уровням:

Высокий - от 71 %;

Средний - от 50 до 70 %;

Низкий – менее 50 %.

Содержание программы

Техника безопасности. Что такое анимация и сколько ей лет Компьютерная анимация. (3 часа)

Знакомство с кабинетом, с правилами поведения в кабинете. Понятие анимация. технология обработки компьютерной анимации. Программами для создания анимации. Создание анимации на бумаге

Создание мультфильмов в Power Point. (18 часа)

Область использования приложения Power Point. Функциональные возможности Power Point. Запуски настройка приложения Power Point. Основные панели Power Point. Технология создания презентаций. Постановка проблемы (разбиение презентации на элементарные объекты). Создание фона. Переход слайдов. Выполнение операций копирования, удаления, перемещения и вставки слайдов. Создание управляющих кнопок. Оформление фона. Создание и форматирование текста. Анимация текста и рисунков. Вставка звука, видеоклипа. Настройка анимации видеоклипа. Управляющие кнопки. Вставка схемы и ее настройка. Сортировщик слайдов

Создание мультфильмов в Windows Movie Maker (13 часов)

Понятие видеоредактора. Назначение и применение видеоредактора. Преимущества использования. Основные принципы работы Windows Movie Maker..

Основные части программы Windows Movie Maker: области основных компонентов интерфейса, раскладовка или шкала времени и монитор предварительного просмотра. Импорт видеофайлов, изображений и звукозаписей. Усечение, монтаж и копирование импортированных аудио- и видеоклипов. Добавление в проект переходов и эффектов. Добавление в проект заголовков и титров к фильму.

Поурочное планирование

<i>Номер урока</i>	<i>Тема урока</i>	<i>Кол-во часов</i>
1	Техника безопасности. Что такое анимация и сколько ей лет Компьютерная анимация.	1
2	Знакомство с программами для создания анимации.	1
3	Создание анимации на бумаге	1
4	Представление о Power Point.	1
5	Технология создания презентации.	1
6	Добавление эффектов мультимедиа.	1
7	Создание презентации, состоящей из нескольких слайдов.	1
8	Создание управляющих кнопок.	1
9	Создание мультимедийного проекта	1
10	Создание анимации путем перемещения предмета	1
11-12	Создание простейших анимации (прыгающий мяч, часы)	2
13-14	Создание анимации с помощью готовых рисунков	2
15-16	Создание анимации с помощью собственных рисунков, с помощью программы Paint	2
17-20	Работа над созданием проектов – мультфильмов	4
21	Презентация мультфильмов.	1
22	Создание пластилиновой анимации	1
23	Создание фильмов с помощью программ Windows Movie Maker	1
24	Изучение интерфейса, Функции и параметры программы Windows Movie Maker	1
25-26	Создание эскизов (рисунки) героев, декораций.	2
27-29	Лепка героев и декораций. Поэтапная съемка сцен.	3
30-33	Работа над созданием проектов – мультфильмов. Монтаж	4
34	Презентация мультфильмов.	1

Методическое обеспечение программы

Система диагностики образовательного результата

1. ЗНАНИЯ.

Оценка знаний	Показатели	
	Глубина	Объем
«Высокий уровень»	Знает значение основных понятий, обобщить информацию, самостоятельно сделать вывод.	Владеет всем объемом знаний, полученных на занятиях, привлекает дополнительную информацию из различных источников
«Средний уровень»	Знает основные понятия, грамотно использует их при ответе; задания, связанные с анализом и систематизацией информации, выполняет с помощью педагога	Владеет информацией, полученной на занятиях, но не всегда может актуализировать изученное ранее без помощи педагога
«Низкий уровень»	Знания поверхностны. Не всегда понимает смысл терминов. Нуждается в помощи педагога.	Владеет только актуальной информацией, т.е. полученной на последнем занятии

2. УМЕНИЯ и НАВЫКИ.

Оценка умений и навыков	Показатели		
	Диапазон	Грамотность	Практическая целесообразность
«Высокий уровень»	Владеет всеми навыками предусмотренными программой.	Не допускает ошибок при выполнении навыков, предусмотренных программой.	Самостоятельно может построить алгоритм продуктивного процесса (поискового, творческого), не допуская ошибок в выборе приемов и действий, установлении их последовательности. Анализирует процесс и результат в сопоставлении с целью деятельности.
«Средний уровень»	Владеет основными навыками, предусмотренными программой .	Допускает (иногда) незначительные ошибки при выполнении навыков. Способен самостоятельно исправить эти ошибки.	Умеет выбрать действия и установить их последовательность для достижения практической цели. Допускает

			незначительные ошибки
«Низкий уровень»	Владеет лишь частью навыков, предусмотренных программой. Часто нуждается в помощи педагога.	Допускает серьезные ошибки при выполнении умений. Навыки не сформированы. Нуждается в руководстве.	Не может самостоятельно выбрать действия для достижения поставленной цели и установить их порядок.

Ожидаемые результаты в профессиональной направленности

Знать	Уметь
Правила поведения в компьютерном классе	Соблюдать правила поведения в компьютерном классе
Как работать в редакторах Power Point, Paint, Windows Movie Maker	Применять на практике работу в редакторах Power Point, Paint, Windows Movie Maker
Основные функции редакторов	Составлять рисунки с применением всех изученных функций графического редактора, составлять рисунки, составлять презентации с использованием арт текстов, эффектов анимации, гиперссылок, делать монтаж видеоклипов

Планируемые результаты по направлениям развития личности:

Знать	Уметь
Первый уровень (ребенок-педагог) Социальные знания	Первый уровень (ребенок-педагог) приобретение обучающимися социальных знаний -социально одобряемых и не одобряемых формах поведения в обществе, первичного понимания социальной реальности и повседневной жизни,
Второй уровень (ребенок -коллектив) Опыт переживания и позитивного отношения к базовым ценностям общества	Второй уровень(ребенок -коллектив) получение обучающимся опыта переживания и позитивного отношения к базовым ценностям общества, ценностного отношения к социальной реальности в целом.
Третий уровень(ребенок-социум) Самостоятельные общественные действия	Третий уровень(ребенок-социум) получение обучающимся опыта самостоятельного общественного действия путем участия в проектной деятельности.

Мониторинг личностного развития ребенка в процессе освоения им дополнительной образовательной программы

Показатели (оцениваемые параметры)	Критерии	Степень выраженности оцениваемого	Возможное количество баллов	Методы диагностики
------------------------------------	----------	-----------------------------------	-----------------------------	--------------------

		качества		
1. Организационно-волевые качества				
1.1 Терпение	Способность переносить (выдерживать) известные нагрузки в течение определенного времени, преодолевать трудности	Терпения хватает меньше, чем на ½ занятия	1	наблюдение
		Терпения хватает больше, чем на ½ занятия	5	
		Терпения хватает на все занятие	10	
1.2 Воля	Способность активно побуждать себя к практическим действиям	Волевые усилия ребенка побуждаются извне	1	наблюдение
		Иногда самим ребенком	5	
		Всегда самим ребенком	10	
1.3 Самоконтроль	Умение контролировать свои поступки (приводить к должному свои действия)	Ребенок постоянно находится под воздействием контроля извне	1	наблюдение
		Периодически контролирует сам себя	5	
		Постоянно контролирует себя сам	10	
2. Ориентационные качества				
2.1 Интерес к занятиям в детском объединении	Осознание участия ребенка в освоении образовательной программы	Интерес к занятиям продиктован ребенку извне	1	тестирование
		Интерес поддерживается периодически самим ребенком	5	
		Интерес постоянно поддерживается самим ребенком	10	
3. Поведенческие качества				
3.1 Тип сотрудничества ребенка (отношение ребенка к общим делам объединения)	Умение воспринимать общие дела, как свои собственные	Избегает участия в общих делах	0	наблюдение
		Участвует при побуждении извне	5	
		Инициативен в общих делах	10	

Для проведения занятий необходим компьютерный класс, оборудованный ПК, клавиатурой, мышью, проектор

Программное обеспечение:

Операционная система Windows

Графический редактор MS Paint

Редактор Power Point 2007

Видеоредактор Windows Movie Maker

Методическая работа педагога:

Работа над методической темой, планирование и анализ педагогической деятельности.

Литература

1. Асенин С. А. Мир мультфильма. -М.: Искусство, 1986.
2. Информатика: Учебник для 5 класса / Л.Л. Босова. – М.: БИНОМ, 2007.
3. Информатика: Учебник для 6 класса / Л.Л. Босова. – М.: БИНОМ, 2007.
4. Красный Ю. Е., Курдюкова Л. И. Мультфильм руками детей: книга для учителя. - М.: Просвещение, 1990.
5. Мясников В.Н. «Редактирование и создание фильма с Помощью «Windows Movi Maker» [Электронный ресурс] <http://wiki.saripkro.ru/images/Videomontagmvn.pdf>