

Муниципальное бюджетное учреждение
дополнительного образования
«Лодейнопольский центр внешкольной работы «Дар»

ПРИНЯТА:
на заседании педагогического совета
протокол от 04.09.2018 № 1

УТВЕРЖДЕНА:
приказом МБУ ДО «ЦВР «Дар»
от 04.09.2018 № 40-оз



Дополнительная общеразвивающая программа
технической направленности

«МУЛЬТМАСТЕРСКАЯ»

Срок реализации 1 год

Автор программы
Ефремова Надежда Владимировна,
педагог дополнительного образования

г. Лодейное Поле
2018

Пояснительная записка

Дополнительная общеобразовательная программа «Мультмастерская» разработана согласно требованиям следующих нормативных документов:

- Федеральный Закон «Об образовании в Российской Федерации» от 29.12.2012 № 273 - ФЗ.
- Концепция развития дополнительного образования детей (утверждена распоряжением Правительства РФ от 04.09.2014 № 1726-р).
- СанПин к устройству, содержанию и организации режима работы образовательных организаций дополнительного образования детей (утверждено постановлением Главного государственного санитарного врача РФ от 04.07.2014 № 41)
- Порядок организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам (утвержден приказом Министерства образования и науки РФ от 29.08.2013 № 1008).
- Стратегия развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года (утверждена Распоряжением Правительства Российской Федерации от 29 мая 2015 г. N 996-р)
- Устав МБУ ДО ЛЦВР «Дар».

Программа курса разработана в соответствии с требованиями Федерального государственного образовательного стандарта начального общего образования (стандарты второго поколения), а также основной образовательной программой начального общего образования. Программа разработана с учетом особенностей первой ступени общего образования, возможностей применения ИКТ не только в учебном процессе, но и в реализации проектной деятельности. Программа учитывает возрастные, общеучебные и психологические особенности младшего школьника.

На сегодняшний день все актуальнее звучит вопрос о новых технологиях в обучении, в связи с концепцией «Наша новая школа». В настоящее время школа способствует формированию таких качеств личности, как инициативность, способность творчески мыслить и находить нестандартные решения. Именно эти качества востребованы обществом в настоящее время.

Главной целью педагога является развитие творческой, конкурентно способной личности. Для этого необходимо создавать благоприятное пространство, способствующее успешному развитию каждого ребенка, через мотивацию учения, воспитание интереса к познавательной деятельности на уроках с применением ИКТ-технологий выработку потребности и умения учиться.

В настоящее время нововведения стали реальностью повседневной жизни современной школы. Основной задачей является решение не «заставлять выучить», а «помочь развиваться». Внедрение ИКТ на всех уроках дает возможность преподавателям осознать место и роль компьютера в учебном процессе, оценить возможности новых компьютерных технологий как средства обучения.

Одним из важных мотивов учения младших школьников является интерес. Интерес - это активная познавательная направленность человека на тот или иной предмет, явление или деятельность, связанная с положительным эмоциональным отношением к ним. А стимулятором деятельности выступает личная заинтересованность ученика. Она состоит из реальных предметных, учебных, творческих действий в принятии решений по преодолению препятствий.

Интерес характеризуется познавательной активностью. Ученик ищет интересующую его информацию, посвящает свободное время предмету познавательного интереса. Направляя интерес детей, их личную заинтересованность к этому предмету, учитель тем самым повышает познавательную активность. Предметом такой заинтересованности может стать создание мультипликационного фильма.

Сегодня мультипликация уже перестала быть просто впечатляющим зрелищем, которое можно лишь воспринимать со вс. большего числа окружающих человека экранов. Она – элемент "новой грамотности". По мере компьютеризации нашей жизни, по мере наполнения школ современной техникой, вс. больше и больше появляется людей, осознающих образовательные и просто коммуникационные возможности новых технологий и их большую доступность. И эти технологические изменения приводят постепенно к изменениям в самих наших представлениях о том, что такое грамотный человек. Понятие грамотности во вс. большей степени включает в себя, кроме традиционных чтения и письма, еще и умение набирать текст на клавиатуре, записывать звук, создавать цифровую фотографию и видео, работать с электронными документами. Мультипликация, безусловно, один из активных элементов в этом ряду мультимедийных возможностей.

Создание мультфильма на учебных занятиях - это, по сути, проектное обучение. Личностный смысл деятельности ученика повышает его мотивацию в учении и развивает его творческий потенциал.

Создание мультфильмов очень увлекательное занятие. Однако чтобы создать небольшой мультфильм ребенок должен хорошо и много потрудиться. Поэтому лучше организовать работу с детьми таким образом, чтобы мультфильм делали все воспитанники. Для этого необходимо правильно организовать работу детей, заинтересовать их результатом творческой деятельности. Ведь создание мультфильма – это по-настоящему творческая деятельность, да к тому же еще и коллективная.

На первом занятии можно показать воспитанникам, как делаются мультики, посмотреть небольшой, но пользующийся у детей популярностью мультфильм, поговорить на тему, какой мультфильм хотели бы сделать сами дети. С помощью программы «Конструктор мультфильмов» легко создать первый собственный звуковой мультфильм.

В программе Power Point ребята смогут делать совсем простые анимированные изображения, используя панель рисования.

С помощью пластилина, ножниц, фломастеров, гуаши, кистей бумаги создаются более сложные мультфильмы. Фрагменты, снятые на цифровой фотоаппарат, и смонтированные с

помощью программы Movie Maker (или другой подобной) образуют полноценный, законченный мультфильм.

Процесс создания мультфильмов – это процесс всестороннего развития ребенка.

Воспитанник учится рисовать, лепить, сочинять, понимать, чувствовать музыкальное произведение, создавать целостный мультимедийный творческий продукт, взаимодействовать со сверстниками и взрослыми для достижения общей цели и получения задуманного результата.

Учащиеся ставят перед собой, коллективом, группой взаимодействия определенные цели, задачи, планируют совместную и индивидуальную деятельность, выбирают пути реализации поставленных целей, способы и средства, необходимые для создания анимационного изображения, ищут, создают материал, который должен быть заложен в содержание повествования. Одновременно дети овладевают сложной техникой: компьютером, микрофоном, фотоаппаратом. Знакомятся с различными программами: «Конструктор мультфильмов», Power Point, Word, Paint.

Как правило, такая деятельность детей носит самостоятельный характер. Педагог лишь направляет ее и оказывает помощь, в случае, если воспитанники в чем-то испытывают трудности и не могут справиться с работой самостоятельно. Педагог – это не диктатор, который указывает, наказывает, поощряет, учит. Педагог – это лидер, за которым дети идут, загораются идеями интересного взрослого человека, верят и стараются подражать ему во всем.

Занятия по созданию мультиков носят нерегламентированный, творческий характер. Это значит, что каждое занятие – это игра. Игра, правила которой вырабатываются прямо на занятии. Организовать такое занятие очень трудно. Педагог лишь в общих чертах может прогнозировать ход занятия, направленность детской мысли. Взрослый сообщает тему занятия, предлагает ее обсудить и высказать мнение по поводу достижения результата. Дети сами выдвигают предложения по ходу занятия («будем сочинять сказку дальше», «разобьемся на группы и нарисуем, слепим героев сказки», «а мы будем снимать на фотоаппарат наших персонажей», «а мы не умеем работать с фотоаппаратом», «а как сделать в программе Power Point, чтобы человечек заплакал» и т.п.). На таких занятиях невозможно полностью выдержать запланированный педагогом ход мероприятий. Однако это не означает, что педагог совсем все пускает на самотек. Искусство педагога заключается в умении предвидеть ход действий детей и чувствовать их настроение и направленность мысли. Педагог должен следить за соблюдением санитарных норм и правил работы в компьютерном классе. Такие вещи всегда должны контролироваться взрослым во избежание бед и неприятностей.

У детей в процессе создания анимационных изображений развивается эстетический вкус, формируются эстетические представления и суждения.

Воспитанники объединения учатся видеть мир целиком, во всех его проявлениях, пытаются изменить окружающую действительность, выразить свои мысли и чувства, передать их другим людям.

Созданные мультфильмы необходимо показывать в школе, в детских садах, родителям воспитанников. Тогда дети поймут, что созданный ими продукт – это не просто игра, забава, а нужная полезная вещь. Мультиком можно поздравить друга, одноклассника с днем рождения, развеселить младшего братишку, обрадовать маму, самому получить удовольствие от творческой деятельности.

Все созданные детьми работы (как индивидуальные, так и общие) входят в состав портфолио ребенка. В конце обучения в детском объединении каждый ребенок получает все работы, которые он сделал в течение года.

Таким образом, использование ОЭР в образовательном процессе в детском объединении способствует всестороннему и гармоническому развитию воспитанников, приобщению их к новым информационным технологиям, поднимает уровень дополнительного образования на новый, более высокую качественную ступень.

Образовательная деятельность по дополнительной общеобразовательной программе направлена на:

- формирование и развитие творческих способностей учащихся;
- удовлетворение индивидуальных потребностей учащихся в интеллектуальном, художественно-эстетическом, нравственном и интеллектуальном развитии;
- формирование культуры здорового и безопасного образа жизни, укрепление здоровья учащихся;
- выявление, развитие и поддержку талантливых учащихся, а также лиц, проявивших выдающиеся способности;
- создание и обеспечение необходимых условий для личностного развития, укрепление здоровья, профессионального самоопределения и творческого труда учащихся;
- социализацию и адаптацию учащихся к жизни в обществе;
- формирование общей культуры учащихся.

Цель программы: развитие творческих способностей воспитанников детского объединения посредством ОЭР.

Задачи:

1. Овладение навыками и умениями работы в программе Paint, «Конструктор мультфильмов», Power Point, Word, Paint.
2. Формирование умений и навыков создания анимационных изображений.
3. Знакомство с изобразительным искусством, музыкальными, литературными произведениями, а также с искусством мультипликации.
4. Овладение основами изобразительной грамотности.
5. Всестороннее развитие воспитанников детского объединения.
6. Формирования мотивации достижений, адекватного уровня притязаний, адекватной самооценки и оценки воспитанников.

Основная форма работы – учебное занятие.

Ведущие методы и приемы обучения - беседа, инструктаж, демонстрация приемов, упражнения, практическая работа, творческие задания. Активно используются методы мотивации и стимулирования, организации и осуществления познавательной и творческой деятельности, методы контроля и коррекции.

Прогнозируемые результаты

1. Повышение уровня креативности воспитанников (определяется по результатам работ и тестирования, проводимого в начале, середине и конце года).
2. Повышение интереса к декоративно-прикладному и изобразительному искусству и изобразительной деятельности (по результатам анкетирования в начале и конце года, анализ результатов наблюдения за обучающимися в процессе работы).
3. Повышение интереса к компьютерным технологиям (по результатам анкетирования в начале и конце года, анализ результатов наблюдения за обучающимися в процессе работы).
4. Овладение способами и приемами адекватной самооценки и оценки (по результатам оценочной деятельности, проводимой после каждого занятия).

Учебно-тематический план

№ п/п	Тема	Всего часов	В том числе	
			теория	практика
1	Вводное занятие	1	1	0
2	Знакомимся с программой «Конструктор мультфильмов» «Смешарики»	4	4/3	8/3
2.1.	Знакомимся с программой «Конструктор мультфильмов»	1	1/3	2/3
2.2.	Программа «Смешарики»	1	1/3	2/3
2.3.	Создаем отдельные кадры	1	1/3	2/3
2.4.	Создаем собственный мультик	1	1/3	2/3
3	Работаем с программой «Конструктор мультфильмов» «Незнайка на Луне»	5	5/3	10/3
3.1.	Знакомимся с программой «Незнайка на Луне»	1	1/3	2/3
3.2.	Создаем фон и объекты	1	1/3	2/3
3.3.	Оживляем героев	1	1/3	2/3
3.4.	Создаем фрагменты мультфильма	1	1/3	2/3
3.5.	Создаем законченный мультфильм	1	1/3	2/3
4	Работаем в программе Paint	1	1/3	2/3
	Работаем в программе Paint	1	1/3	2/3
5	Работаем в программе Word	2	2/3	4/3
5.1	Знакомимся с программой Word	1	1/3	2/3
5.2.	Создаем афишу для мультика	1	1/3	2/3
6	Создаем мультфильмы в программе Power Point	5	5/3	10/3
6.1	Оживляем мяч	1	1/3	2/3
6.2	Рисуем военную технику	1	1/3	2/3
6.3.	Передаем движение и звук	1	1/3	2/3
6.4.	Сочиняем мультик	1	1/3	2/3
6.5.	Создаем Мультик	1	1/3	2/3
7	Создаем 3D мультфильмы	10	10/3	20/3
7.1.	Смотрим мультфильмы, созданные в 3D	1	1/3	2/3
7.2.	Сочиняем мультик	1	1/3	2/3
7.3.	Создаем героев мультика	1	1/3	2/3
7.4.	Создаем героев мультика	1	1/3	2/3
7.5.	Создаем героев мультика	1	1/3	2/3
7.6.	Создаем объекты и предметы для мультика	1	1/3	2/3
7.7.	Создаем объекты и предметы для мультика	1	1/3	2/3
7.8.	Создаем декорации	1	1/3	2/3
7.9.	Используем фотоаппарат и микрофон	1	1/3	2/3
7.10.	Заканчиваем мультик	1	1/3	2/3
8	Создаем творческие работы	5	5/3	10/3
8.1.	Творческие работы	1	1/3	2/3
8.2.	Творческие работы	1	1/3	2/3
8.3.	Творческие работы	1	1/3	2/3
8.4.	Творческие работы	1	1/3	2/3
8.5.	Творческие работы	1	1/3	2/3
9	Итоговое занятие	1	1	0
	Итого	34	11	23

Содержание программы

1. Вводное занятие (1 час)

Знакомимся с программой работы кружка «Мультмастерская». Понятия – искусство, мультипликация. Смотрим мультфильм.

Требования к знаниям: знать, что такое искусство, мультипликация.

Требования к умениям: уметь выражать свое отношение к просмотренным мультфильмам.

2. Знакомимся с программой «Конструктор мультфильмов» (4 часа)

2.1. Программа «Конструктор мультфильмов» (1 час).

Знакомство с программой «Конструктор мультфильмов» «Смешарики».

Практическая работа. Экспериментируем с кнопками и инструментами программы «Конструктор мультфильмов» «Смешарики».

Требования к знаниям: знать, как делают мультфильмы.

Требования к умениям: уметь создавать декорации, различные объекты, необходимые для передачи сюжета мультфильма.

2.2. Создаем мультики в программе «Конструктор мультфильмов» «Смешарики» (1 час)

Учимся оживлять героев

Передвижение героев мультфильма по экрану.

Практическая работа. Учимся выводить на экран героя мультфильма и оживляем его.

Требования к знаниям: знать расположение кнопок и инструментов на экране компьютера, необходимых для передачи движения героя.

Требования к умениям: уметь создавать движущиеся объекты, уметь передвигать их по экрану дисплея, удалять, изменять движение и позу.

2.3. Учимся создавать фрагменты мультфильма (1 час)

Создание отдельных кадров, объединение их в мультфильм.

Практическая работа. Создаем мини-мультфильм.

Требования к знаниям: знания о том, как объединяются фрагменты в целое произведение.

Требования к умениям: уметь создавать мини-мультфильмы.

2.4. Создаем свой мультфильм (1 час).

Творческое выполнение задания с помощью имеющихся средств и возможностей программы.

Практическая работа. Создаем свой мультфильм.

Требования к знаниям: знать возможности программы «Конструктор мультфильмов» «Смешарики».

Требования к умениям: уметь создавать простейшие мультфильмы с помощью готовых элементов программы.

3. Работаем с программой «Конструктор мультфильмов» «Незнайка на Луне» (5 часа)

3.1. «Знакомимся с программой Незнайка на Луне» (1 час).

Знакомимся с конструктором-программой «Незнайка на Луне».

Практическая работа. Сравниваем конструкторы «Смешарики» и «Незнайка на Луне».

Требования к знаниям: знать, что такое мультфильм, как он создается; что такое конструктор мультфильмов; компьютерная программа.

Требования к умениям: уметь пользоваться мышкой, клавиатурой.

3.2. Создаем фон и объекты на экране компьютера (1 час).

Учимся создавать фон, предметы, объекты, необходимые для создания мультфильма.

Практическая работа. Выбираем фон декорации, предметы, подходящие для фона и соответствующие задуманному сюжету мультфильма.

Требования к знаниям: знать, что такое фон, как его выбирать для задуманного мультфильма, что такое композиция, целостность, образ, выразительность образа

Требования к умениям: уметь создавать фон и необходимые объекты на экране компьютера.

3.3. Оживляем героев (1 час)

Передаем передвижение героев мультфильма на экране, учим персонажей совместным действиям.

Практическая работа. Учимся выводить на экран героев мультфильма и оживляем их.

Требования к знаниям: знать расположение кнопок и инструментов на экране компьютера, необходимых для передачи движения героя, удаления объектов, изменения их размеров.

Требования к умениям: уметь создавать движущие объекты, уметь передвигать их по экрану дисплея, удалять, изменять движение и позу, совершать совместные действия.

3.4. Учимся создавать фрагменты мультика и озвучивать их (1 час).

Создание отдельных кадров, озвучивание и объединение их в мультик. Музыка и звук в мультфильме.

Практическая работа. Создаем озвученные фрагменты мультфильма.

Требования к знаниям: знания о том, как объединяются фрагменты в целое произведение, озвучивается мультик; знать кнопки и инструменты с помощью которых добавляют звук и музыку в мультфильм, а также важность правильного подбора звукового сопровождения для создания выразительного, яркого, красочного анимированного изображения.

Требования к умениям: уметь создавать законченные фрагменты мультика.

3.5. Создаем законченный мультик (1 час).

Заканчиваем создание мультфильма. Смотрим мультики и оцениваем их.

Практическая работа. Создаем свой мультик с помощью программы «Конструктор мультфильмов».

Требования к знаниям: знать, как создается мультик в программе «Конструктор мультфильмов», знать критерии оценки собственных и чужих работ.

Требования к умениям: уметь создавать из готовых объектов собственный мультфильм, уметь адекватно оценивать свои и чужие произведения.

4. Работаем в программе Paint (1 часа)

4.1. Знакомимся с программой Paint (1 час).

Программа Paint и ее особенности.

Практическая работа. Создаем простые изображения с помощью программы Paint (используем готовые геометрические фигуры и линии).

Требования к знаниям: знать, что представляет собой программа Paint, кнопки, инструменты, необходимые для получения простейших изображений, составленных из геометрических фигур. _

Требования к умениям: уметь создавать простейшие изображения в программе Paint.

5. Работаем в программе Word (2 часа)

5.1. Знакомимся с программой Word (1 час).

Программа Word и ее особенности.

Практическая работа. Пишем буквы и слова в программе Word.

Требования к знаниям: знать, что такое программа Word, основные кнопки и инструменты, необходимые для написания букв. _

Требования к умениям: уметь писать буквы с помощью различных шрифтов и цвета.

5.2. Создаем афишу для мультфильма (1 час).

Создаем афишу.

Практическая работа. Создаем афиши для мультфильмов.

Требования к знаниям: знать, что такое афиша; композиция. _

Требования к умениям: уметь создавать афишу для мультфильма с помощью программы Word, используя средства выразительности для создания интересных, красивых произведений.

6. Создаем мультфильмы в программе Power Point (5 час.)

6.1. Знакомимся с программой Power Point (1 час).

Программа Power Point и ее особенности.

Практическая работа. Создаем анимированное изображение веселого мяча в программе Power Point.

Требования к знаниям: знать, что такое программа Power Point, ее особенности и возможности. _

Требования к умениям: уметь создавать простейшее анимированное движение несложного объекта.

6.2. Создаем рисунки в программе Power Point (1 час).

Рисуем в программе Power Point.

Практическая работа.

Создаем рисованные изображения в программе Power Point с помощью панели «Рисования». Рисуем военную технику.

Требования к знаниям: знать, кнопки и инструменты панели «Рисование» программы Power Point. _

Требования к умениям: уметь создавать рисунки в программе Power Point.

6.3. Передаем движение и звук (1 часа).

Передаем движение и звук движущегося транспорта.

Практическая работа. Создаем изображение движущегося транспорта в программе Power Point. Озвучиваем мультик.

Требования к знаниям: знать, как художники-мультипликаторы передают движение человека, животного, машин в мультфильмах, как изменяется положение частей тела человека (животного), месторасположение транспорта во время движения.

Требования к умениям: уметь передавать в рисунках движение сложных объектов; озвучивать мультик в программе Power Point.

6.4. Создаем фрагменты мультфильма (1 час).

Звук и музыка в мультфильме.

Практическая работа. Учимся правильно подбирать звуки и музыкальное сопровождение для создания выразительного произведения в программе Power Point.

Требования к знаниям: знать, какие звуковые средства позволяют добиться выразительности анимированного произведения.

Требования к умениям: уметь использовать звук и музыку при создании фрагментов мультфильма.

6.5. Сочиняем совместный мультфильм (1 час).

Создаем совместное мультипликационное изображение.

Практическая работа. Учимся ставить цель, планировать совместную и индивидуальную деятельность, планировать предстоящую работу, отбирать необходимые средства, взаимодействовать в процессе деятельности, добиваться реализации выдвинутой цели.

Требования к знаниям: знать, что такое совместная работа, как работают художники-аниматоры в процессе создания мультфильма.

Требования к умениям: уметь распределять обязанности при осуществлении совместной деятельности, работать индивидуально и в коллективе.

7. Создаем 3D мультфильмы (10 час.)

7.1. Мультфильмы в 3D (1 час).

Рисованные мультфильмы и мультфильмы в 3D. Смотрим мультфильмы, созданные в 3D

Практическая работа. Смотрим, оцениваем мультфильмы рисованные и созданные в 3D.

Требования к знаниям: знать, какие мультики относятся к рисованным, а какие к 3D, особенности создания этих мультфильмов.

Требования к умениям: уметь отличать рисованный мультик от мультика, выполненного в 3D.

7.2. Сочиняем совместный мультфильм (1 час).

Создаем совместный мультипликационный сценарий.

Практическая работа. Учимся ставить цель, планировать совместную и индивидуальную деятельность, планировать предстоящую работу, отбирать необходимые средства, взаимодействовать в процессе деятельности, добиваться реализации выдвинутой цели, сочиняем сценарий будущего мультика, распределяем обязанности.

Требования к знаниям: знать, что такое совместная работа, как работают художники-аниматоры в процессе создания мультфильма.

Требования к умениям: уметь распределять обязанности при осуществлении совместной деятельности, работать индивидуально и в коллективе, сочинять сценарий для создания совместного мультика.

7.3. Создаем из пластилина героев мультфильма (3 часа).

Передача характера, движения персонажей мультика с помощью пластилина.

Практическая работа. Создаем изображения героев мультика разными способами (из целого куска, соединяя отдельные детали в целостное законченное изображение), передаем характер героев, свое отношение к ним с помощью цвета и пластики.

Требования к знаниям: знать, какие изобразительные средства (цвет, форма, пластика) передают характер героев созданного сценария мультфильма.

Требования к умениям: уметь лепить героев мультика из пластилина, используя возможности данного материала.

7.4. Создаем объекты и предметы (дома, деревья, машины и т.д.), необходимые для более выразительной передачи содержания мультфильма (2 часа).

Объекты и предметы, необходимые для передачи особенностей сценария, характера героев, обстановки, отдельных сцен созданного совместно сценария мультлика.

Практическая работа. Создаем объекты и предметы для нашего мультлика из пластилина (бумаги, коробок и др. материалов).

Требования к знаниям: знать, какие объекты и предметы подойдут для создания выразительного, интересного мультфильма, какие материалы лучше всего использовать для их создания.

Требования к умениям: уметь лепить, рисовать, украшать необходимые для мультлика объекты и предметы.

7.5. Создаем фон для фрагментов созданных мультфильмов (1 час).

Фон, декорация для определенной сцены мультлика.

Практическая работа. Создаем декорации для фрагментов мультфильма с помощью гуаши или пастели.

Требования к знаниям: знать, что такое фон, декорация, их значение в создании мультлика, назначение и свойства таких изобразительных материалов как гуашь, пастель.

Требования к умениям: уметь писать фон, декорации гуашью, рисовать пастелью, передавать особенности изображаемой ситуации с помощью рисованных изображений дальнего плана.

7.6. Оживляем героев (Цифровой фотоаппарат) и озвучиваем с помощью микрофона фрагменты мультфильма (1 час.)

Озвучивание с помощью микрофона и оживление с помощью цифрового фотоаппарата героев мультлика.

Практическая работа. Учимся создавать мультфильмы с помощью фотоаппарата и микрофона.

Требования к знаниям: знать, как работает цифровой фотоаппарат, микрофон, как добиваться с помощью движения и выразительность.

Требования к умениям: Уметь создавать мультфильм из фрагментов, озвучивать его, совместно и продуктивно, творчески работать.

7.7. Создаем целый законченный мультик из готовых фрагментов (1 час).

Мультфильм как произведение, созданное из отдельных элементов (рисованных, объемных, звуковых). Оцениваем полученный совместно созданный продукт.

Практическая работа. Создаем целостный, законченный мультик из отдельных фрагментов. Смотрим и оцениваем мультфильм.

Требования к знаниям: Композиция, целостность, выразительность. знать критерии и показатели оценки результатов своего и чужого труда.

Требования к умениям: Уметь создавать мультфильм из фрагментов, озвучивать его, совместно и продуктивно, творчески работать, оценивать полученный продукт, результаты своей коллективной деятельности.

8. Создаем творческие работы (5 часов).

Собственная творческая работа.

Практическая работа. Самостоятельно создаём собственные мультики на свободную тему.

Требования к знаниям: знать, что такое творчество, творческая работа, средства выразительности в мультипликации, возможности различных программ, используемых для создания анимации, а также преимущества совместной работы при создании интересного, неповторимого, креативного мультфильма.

Требования к умениям: уметь создавать собственные мультики.

9. Итоговое занятие (1 час).

Подведение итогов года, награждение победителей конкурсов, конкурсы, викторины.

Методическое обеспечение

№	Разделы	Форма занятий	Приемы и методы	Дидактический материал
1	Вводное занятие	по количеству детей: коллективная, групповая, индивидуальная; по особенностям коммуникативного взаимодействия: беседа, лабораторный практикум, дидактическая игра, занятие-путешествие; по дидактической цели: вводные занятия	Информационно-рецептивный, репродуктивный, проблемное изложение, частично-поисковый, программированный	Информационные материалы, методические рекомендации, сборники заданий, видеоматериалы, специализированные компьютерные программы
2	Знакомимся с программой «Конструктор мультфильмов» «Смешарики»	по количеству детей: коллективная, групповая, индивидуальная; по особенностям коммуникативного взаимодействия: рассказ, практикум, лабораторная работа, аукцион идей; по дидактической цели: вводные занятия, занятия по углублению знаний, практические занятия, комбинированные формы занятий.	Объяснительно-иллюстративный, проблемный, программированный, эвристический	Авторские работы, сборники заданий, раздаточный материал, задания для практикума, специализированные компьютерные программы
3	Работаем с программой «Конструктор мультфильмов» «Незнайка на Луне»	по количеству детей: коллективная, групповая, индивидуальная; по особенностям коммуникативного взаимодействия: практикум, игровой тренинг, познавательные игры, творческие упражнения; по дидактической цели: вводные занятия, занятия по углублению знаний, практические занятия, комбинированные формы занятий.	Информационно-рецептивный, репродуктивный, проблемное изложение, частично-поисковый, исследовательский, программированный	Иллюстративный материал, таблицы, методические материалы, задания для практикума, специализированные компьютерные программы
4-5	Работаем в программе Paint. Работаем в программе Word.	по количеству детей: коллективная, групповая, индивидуальная; по особенностям коммуникативного взаимодействия: беседа, лабораторный практикум, дидактическая игра, занятие-путешествие; по дидактической цели: вводные занятия,	Репродуктивный, проблемное изложение, исследовательский, программированный	Иллюстративный материал, методические материалы, специализированные компьютерные программы

		занятия по углублению знаний, практические занятия, комбинированные формы занятий.		
6-7	Создаем мультфильмы в программе Power Point. Создаем 3D мультфильмы.	по количеству детей: коллективная, групповая, индивидуальная; по особенностям коммуникативного взаимодействия: рассказ, практикум, лабораторная работа, аукцион идей; по дидактической цели: вводные занятия, занятия по углублению знаний, практические занятия, комбинированные формы занятий.	Объяснительно-иллюстративный, программированный, проблемное изложение, частично-поисковый, исследовательский, программированный	Электронные презентации, задания для практикума, набор задач, видеоматериалы, специализированные компьютерные программы
8-9	Творческие работы. Итоговое занятие	по количеству детей: коллективная, групповая, индивидуальная; по особенностям коммуникативного взаимодействия: практикум, игровой тренинг, познавательная игра, творческие упражнения, конкурс, выставка, конференция; по дидактической цели: практические занятия, комбинированные формы занятий.	Исследовательский, эвристический, программированный	Раздаточный материал, мультимедиа презентации, информационные материалы, методические рекомендации, сборники заданий, специализированные компьютерные программы

Список литературы

Для учащихся:

1. С.В. Симонович. Компьютер для детей. М., «АСТ-ПРЕСС ШКОЛА», 2005.
2. А.В. Зарецкий, А.В. Труханов, М.О. Зарецкая Ю.Д. Энциклопедия профессора Фортрана. М., Просвещение, 1991.

Для учителя:

1. В.Б. Косминская, Е.И. Васильева и др. Теория и методика изобразительной деятельности в детском саду. М., Просвещение, 1985.
2. Т.С. Комарова. Методика обучения изобразительной деятельности и конструированию. М., Просвещение, 1991.
3. И.Н. Щеблыкина, В.И. Романина. И.И. Кагакова. Аппликационные работы в начальных классах. М., Просвещение, 1983.

Календарный учебный график

«Мультмастерская»

№п/п	Календарный учебный график	Месяц/неделя	Часы
1	Вводное занятие	Сентябрь/1	1
2	Знакомимся с программой «Конструктор мультфильмов» «Смешарики»		4
2.1.	Знакомимся с программой «Конструктор мультфильмов»	Сентябрь/2	1
2.2.	Программа «Смешарики»	Сентябрь/3	1
2.3.	Создаем отдельные кадры	Сентябрь/4	1
2.4.	Создаем собственный мультик	Октябрь/5	1
3	Работаем с программой «Конструктор мультфильмов» «Незнайка на Луне»		5
3.1.	Знакомимся с программой «Незнайка на Луне»	Октябрь/6	1
3.2.	Создаем фон и объекты	Октябрь/7	1
3.3.	Оживляем героев	Октябрь/8	1
3.4.	Создаем фрагменты мультфильма	Ноябрь/9	1
3.5.	Создаем законченный мультфильм	Ноябрь/10	1
4	Работаем в программе Paint		1
	Работаем в программе Paint	Ноябрь/11	1
5	Работаем в программе Word		2
5.1	Знакомимся с программой Word	Ноябрь/12	1
5.2.	Создаем афишу для мультика	Декабрь/13	1
6	Создаем мультфильмы в программе Power Point		5
6.1	Оживляем мяч	Декабрь/ 14	1
6.2	Рисуем военную технику	Декабрь/15	1
6.3.	Передаем движение и звук	Декабрь/16	1
6.4.	Сочиняем мультик	Январь/17	1
6.5.	Создаем Мультик	Январь/18	1
7	Создаем 3D мультфильмы		10
7.1.	Смотрим мультфильмы, созданные в 3D	Январь/19	1
7.2.	Сочиняем мультик	Февраль/20	1
7.3.	Создаем героев мультика	Февраль/21	1
7.4.	Создаем героев мультика	Февраль/22	1
7.5.	Создаем героев мультика	Февраль/23	1
7.6.	Создаем объекты и предметы для мультика	Март/24	1
7.7.	Создаем объекты и предметы для мультика	Март/25	1
7.8.	Создаем декорации	Март/26	1
7.9.	Используем фотоаппарат и микрофон	Апрель/27	1
7.10.	Заканчиваем мультик	Апрель/28	1
8	Создаем творческие работы		5
8.1.	Творческие работы	Апрель/29	1
8.2.	Творческие работы	Апрель/30	1
8.3.	Творческие работы	Апрель/31	1
8.4.	Творческие работы	Май/32	1
8.5.	Творческие работы	Май/33	1
9	Итоговое занятие	Май/34	1
	Итого		34

Календарный учебный график муниципального бюджетного учреждения дополнительного образования «Лодейнопольский центр внешкольной работы «Дар»(далее Учреждение) является одним из основных документов, регламентирующих организацию образовательного процесса в Учреждении.

Календарный учебный график Учреждения учитывает в полном объеме возрастные психофизические особенности обучающихся и отвечает требованиям охраны их жизни и здоровья.

Учреждение в установленном законодательством Российской Федерации порядке несет ответственность за реализацию в полном объеме дополнительных образовательных программ в соответствии с календарным учебным графиком.

Нормативная база

Нормативную базу Календарного учебного графика Учреждения составляют:

- Закон Российской Федерации «Об образовании в Российской Федерации» от 29.12.2012 №273-ФЗ;
- Приказ Министерства образования и науки РФ «Об утверждении порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам от 29 августа 2013 года № 1008.
- Санитарно-эпидемиологическими требованиями к устройству, содержанию и организации режима работы образовательных организаций дополнительного образования детей (Санитарно-эпидемиологические правила и нормативы СанПиН 2.4.4.3172-14)
- Устав Учреждения.

Продолжительность учебного года

В соответствии с Уставом муниципального бюджетного учреждения дополнительного образования «Лодейнопольский центр внешкольной работы «Дар» учреждение организует работу с детьми в течение всего календарного года.

Учебный год в Учреждении начинается 1 сентября 2018 г. и заканчивается 31 мая 2019 г.

Комплектование объединений осуществляется с 25 августа по 15 сентября учебного года. В связи со сменой списочного состава при наличии свободных мест в течение календарного года может осуществляться доукомплектование объединений.

Продолжительность учебного года – 34 недели.

Занятия могут проводиться в любой день недели, включая воскресенье.

Продолжительность каникул в течение учебного года

- Осенние каникулы – с 01 ноября по 7 ноября 2018 года;
- Зимние каникулы – с 30 декабря 2018 года по 08 января 2019 года;
- Весенние каникулы – с 23 марта по 31 марта 2019 года;
- для групп, набранных на базе 1-х классов, устанавливаются дополнительные каникулы – с 18 по 24 февраля 2019 года.

Праздничные дни

4 ноября 2018 г. – День народного единства (Выходные дни 03 – 05 ноября).

1 – 8 января 2019 г. – Новогодние каникулы и Рождество Христово (Выходные дни 30 декабря – 8 января)

23 февраля 2019 г. – День защитника Отечества (Выходные дни 23 – 24 февраля)

8 марта 2019 г. – Международный женский день (Выходные дни 8 – 10 марта)

1 мая 2019 г. – Праздник весны и труда (Выходные дни 01 – 05 мая)

9 мая 2019 г. – День Победы (Выходные дни 09 – 12 мая)

Расписание учебных занятий

Занятия в Учреждении начинаются не ранее 8.00 часов утра и заканчиваются не позднее 20.00 часов. Для учащихся в возрасте 16 – 18 лет допускается окончание занятий в 21.00 час.

Продолжительность занятий детей дошкольного возраста и учащихся 1 - 4 классов от 20 минут до 30 минут в день, 45 мин. для остальных учащихся.

Педагогические работники составляют расписание с учетом пожеланий родителей, возрастных особенностей детей и установленных санитарно-гигиенических норм с обязательным перерывом для отдыха.

Расписание занятий утверждается приказом директора Учреждения.

Перенос занятий или изменение расписания производится только при согласовании с администрацией Учреждения и фиксируется документально.

Сроки подведения итогов и результатов освоения учащимися дополнительных общеразвивающих программ.

Подведение итогов и результатов освоения учащимися дополнительных общеразвивающих программ (промежуточная диагностика) – декабрь 2018 г, итоговая оценка деятельности учащихся (итоговая диагностика) – май 2019 г.