

**РАЗДЕЛ № 1. КОМПЛЕКС ОСНОВНЫХ ХАРАКТЕРИСТИК ПРОГРАММЫ**

**ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА**

Важнейшей целью современного отечественного образования и одной из приоритетных задач общества и государства является воспитание, социально-педагогическая поддержка становления и развития высоконравственного, ответственного, творческого, инициативного, компетентного гражданина России. В наше время современная школа должна готовить выпускников к жизни в информационном обществе, в котором главными продуктами производства являются информация и знания. Без этого невозможно шагать в ногу со временем.

XXI век в образовании характеризуется, прежде всего, настоящим прорывом в области информационных технологий. Компьютеры, ноутбуки, планшеты, интернет, многочисленные компьютерные гаджеты стали доступны не только специалистам, но и широкому кругу пользователей, в том числе и школьникам. Однако, область их применения у детей достаточно узкая: игры, общение в социальных сетях, музыка и просмотр видео. Школьная программа информатики и ИКТ не может в полной мере решить эту проблему в силу углубленности теоретических разработок и недостаточности учебного времени на совершенствование и развитие пользовательских навыков у учащихся. Большую помощь в этом может оказать интеграция общего и дополнительного образования: кружки, факультативы, внеурочные и внеклассные занятия.

Актуальность программы в том, что в настоящее время наблюдается все большее увеличение влияния медиа - технологий на человека. Особенно это сильно действует на ребенка. Мощный поток новой информации, рекламы, применение компьютерных технологий на телевидении, распространение игровых приставок, электронных игрушек и компьютеров оказывают большое влияние на воспитание ребенка и его восприятие окружающего мира. Существенно изменяется и характер его любимой практической деятельности - игры, изменяются и его любимые герои, и увлечения. Мозг ребенка, настроенный на получение знаний в форме развлекательных программ по телевидению, гораздо легче воспримет предложенную на уроке и внеурочном занятии информацию с помощью медиасредств. Технология социально-творческих видеопроектов позволяет в лучшей мере достичь результатов информационной компетентности учащихся, потому что очень им интересна.

Важной особенностью программы является её мотивационная направленность на любимый всеми детьми жанр киноискусства - мультфильмы: дети ещё не умеют говорить, читать, но уже с удовольствием их смотрят. И гораздо интересней становится желание детей самим создать мультфильм, научиться самим, делать анимацию.

Сведения о программе. Программа рассчитана для детей 12-13 лет, на 1 учебный год. Количество часов в течение одного учебного года – 140 (4 часа в неделю). Занятия проводятся в учебных аудиториях, оборудованных цифровым компьютерным оборудованием. Продолжительность занятий – 45 минут. Форма обучения – очная, в рамках дополнительного образования.

**ЦЕЛЬ И ЗАДАЧИ ПРОГРАММЫ**

**Цель программы:**  создать благоприятное пространство, способствующее успешному развитию каждого ребенка, потребности в умении учиться через мотивацию учения, воспитание интереса к познавательной деятельности в процессе совместной деятельности по созданию презентаций, мультфильмов, видеороликов.

**Задачи программы**:

* расширение общего и художественного кругозора учащихся, развитие у школьников художественного вкуса;
* отработка приемов ведения фото и видеосъемки, умения говорить и держаться перед камерой;
* овладение умением работать с различными видами информации, в том числе графической, текстовой, звуковой, приобщение к проектно-творческой деятельности.
* освоение инструментальных компьютерных сред для работы с информацией разного вида (текстами, изображениями, анимированными изображениями, схемами предметов, сочетаниями различных видов информации в одном информационном объекте);
* совершенствование навыков использования специального программного обеспечения;
* знакомство с основами фотоискусства, сценарного мастерства, режиссёрской и операторской работой.

**СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ КРУЖКА «САМ СЕБЕ РЕЖИССЕР»**

Вводное занятие. Знакомство с программой внеурочной деятельности, решение

организационных вопросов, техника безопасности

**Основы мультипликации.** История мультипликации. История мультипликации.

Викторина. Виды мультфильмов. Викторина. Этапы работы над мультфильмом.

Разработка сценария мультфильма. Создание персонажей и декораций кукольного

мультфильма. Знакомимся с цифровым фотоаппаратом: технические особенности фотоаппарата и его возможности, функции. Съемка фотографий. Редактирование фотографий.

Создание кадров для мультфильма. Монтаж мультфильма в программе Windows Movie Maker Сохранение фильма на компьютере. Презентация фильма.

**Основы работы в программе Windows Movie Maker.** Знакомство с программой Windows Movie Maker.Подготовка изображений к импортированию.Импортирование изображений в программу Windows Movie Maker. Вставка изображений на ленту времени в программу Windows Movie Maker.Подготовка музыки к импортированию.Запись звука.

Запись закадрового текста. Видеопереходы и видеоэффекты. Монтирование фильма.

Титры. Сохранение фильма на компьютере. Презентация фильма.

**Создание и защита творческих проектов (мультфильм).** Разработка сценария будущего мультфильма**.** Создание персонажей и декораций**.** Создание кадров для мультфильма

Монтаж мультфильма в программе Windows Movie Maker. Сохранение фильма на

компьютере. Презентация собственных проектов.

**Создание и защита творческих проектов (фильм).** Авторский фильм.Разработка

сценария будущего фильма.Подготовка актеров и декораций.Съемка видеоматериала.

Подготовка изображений и видео для фильма. Подготовка музыки и запись звука

Монтаж фильма в программе Windows Movie Maker. Сохранение фильма на компьютере.

Презентация собственных проектов.

**УЧЕБНЫЙ ПЛАН**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **№ п/п** | **Наименования раздела и темы** | **Количество часов** | | | Формы  аттестации/ контроля |
| Всего | Теория | Практика |
|  | Вводное занятие. Знакомство с программой внеурочной деятельности, решение организационных вопросов, техника безопасности | 1 | 1 |  |  |
|  | **Основы мультипликации.** | **39 часа** | **11** | **27** |  |
|  | История мультипликации. | 1 | 1 |  |  |
|  | История мультипликации. Викторина. | 1 | 1 |  |  |
|  | Виды мультфильмов. | 1 | 1 |  |  |
|  | Виды мультфильмов. Викторина. | 1 | 1 |  |  |
|  | Этапы работы над мультфильмом. | 2 | 2 |  |  |
|  | Разработка сценария мультфильма. | 4 | 4 |  |  |
|  | Создание персонажей и декораций кукольного мультфильма. | 5 | 1 | 4 |  |
|  | Знакомимся с цифровым фотоаппаратом: технические особенности фотоаппарата и его возможности, функции. | 4 | 1 | 3 |  |
|  | Съемка фотографий. | 3 |  | 3 |  |
|  | Редактирование фотографий. | 4 |  | 4 |  |
|  | Создание кадров для мультфильма. | 3 |  | 3 |  |
|  | Монтаж мультфильма в программе Windows Movie Maker | 6 |  | 6 |  |
|  | Сохранение фильма на компьютере. | 2 |  | 2 |  |
|  | Презентация фильма. | 2 |  | 2 |  |
|  | **Основы работы в программе Windows Movie Maker.** | **39** | 12 | 27 |  |
|  | Знакомство с программой Windows Movie Maker. | 4 | 2 | 2 |  |
|  | Подготовка изображений к импортированию. | 5 | 2 | 3 |  |
|  | Импортирование изображений в программу Windows Movie Maker. Вставка изображений на ленту времени в программу Windows Movie Maker. | 3 | 1 | 2 |  |
|  | Подготовка музыки к импортированию. | 4 | 1 | 3 |  |
|  | Запись звука. | 3 | 1 | 2 |  |
|  | Запись закадрового текста. | 4 | 1 | 3 |  |
|  | Видеопереходы и видеоэффекты. | 3 | 1 | 2 |  |
|  | Монтирование фильма. | 6 | 1 | 5 |  |
|  | Титры. | 3 | 1 | 2 |  |
|  | Сохранение фильма на компьютере. | 3 | 1 | 2 |  |
|  | Презентация фильма. | 1 |  | 1 |  |
|  | **Создание и защита творческих проектов (мультфильм).** | **25** | 7 | 18 |  |
|  | Разработка сценария будущего мультфильма | 3 | 3 |  |  |
|  | Создание персонажей и декораций | 5 | 1 | 4 |  |
|  | Создание кадров для мультфильма | 6 | 1 | 5 |  |
|  | Монтаж мультфильма в программе Windows Movie Maker | 6 | 1 | 6 |  |
|  | Сохранение фильма на компьютере. | 3 | 1 | 2 |  |
|  | Презентация собственных проектов. | 2 |  | 2 |  |
|  | **Создание и защита творческих проектов (фильм).** | **36** | **11** | **25** |  |
|  | Авторский фильм. | 1 | 1 |  |  |
|  | Разработка сценария будущего фильма. | 4 | 4 |  |  |
|  | Подготовка актеров и декораций. | 6 | 2 | 4 |  |
|  | Съемка видеоматериала. | 5 | 1 | 4 |  |
|  | Подготовка изображений и видео для фильма | 4 | 1 | 3 |  |
|  | Подготовка музыки и запись звука | 5 | 1 | 4 |  |
|  | Монтаж фильма в программе Windows Movie Maker | 7 | 1 | 6 |  |
|  | Сохранение фильма на компьютере. | 2 |  | 2 |  |
|  | Презентация собственных проектов. | 2 |  | 2 |  |

**ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ.**

*Личностные результаты:*

у обучающегося будут сформированы:

широкая мотивационная основа творческой деятельности, включающая социальные, учебно-познавательные и внешние мотивы;

ориентация на понимание причин успеха в создании телепроектов;

учебно-познавательный интерес к новому учебному материалу и способам решения новой частной задачи

*Метапредметные результаты:*

*Регулятивные УУД:*

обучающийся научится принимать и сохранять учебную задачу,

планировать своё действие в соответствии с поставленной задачей и условиями её

реализации в сотрудничестве с учителем;

вносить необходимые коррективы в действие после его завершения на основе его оценки и учёта характера сделанных ошибок;

получит возможность научиться самостоятельно учитывать выделенные учителем

ориентиры действия в новом учебном материале.

*Коммуникативные УУД:*

обучающийся научится договариваться и приходить к общему решению в совместной деятельности, в том числе в ситуации столкновения интересов;

получит возможность научиться учитывать и координировать в сотрудничестве отличные от собственной позиции других людей.

*Познавательные УУД:*

обучающийся научится осуществлять поиск необходимой информации для выполнения учебных заданий с использованием учебной литературы, освоит навыки неписьменного повествования языком компьютерной анимации и мультипликации;

получит возможность научиться осуществлять расширенный поиск информации с использованием ресурсов библиотек и Интернета, осознанно и произвольно строить речевое высказывание в устной и письменной форме; осуществлять синтез как составление целого из частей, самостоятельно достраивая и восполняя недостающие компоненты.

В результате освоения курса, *учащиеся научатся:*

создавать видеофильмы и мультфильмы;

вводить рисунки в приложение и настраивать просмотр видеоизображения, сохранять проект как фильм, воспроизводить его;

работать с фотографиями;

составлять коллажи из фотографий;

работать с рисованными иллюстрациями, слайдами и мультипликацией, кинокадрами;

создавать снимки с помощью фотокамеры;

выполнять съемку видеокамерой;

копировать файлы с фото и видеокамер на ПК;

выполнять основные операции при создании движущихся изображений с помощью одной из программ;

сохранять созданные движущиеся изображения и вносить в них изменения.

В результате освоения курса *получат возможность научиться:*

самостоятельности, инициативе и творческому подходу;

умению работать индивидуально и в группе;

самостоятельно и мотивированно организовывать свою познавательную деятельность (от постановки цели до получения и оценки результата);

созданию собственных произведений с использованием мультимедийных технологий;

первоначальным умениям передачи, поиска, преобразования, хранения информации,

использования компьютера;

выполнению инструкций, точному следованию образцу и простейшим алгоритмам;

организации компьютерного рабочего места, соблюдению требований безопасности и гигиены в работе со средствами ИКТ.

**РАЗДЕЛ № 2. КОМПЛЕКС ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИХ УСЛОВИЙ**

**КАЛЕНДАРНЫЙ УЧЕБНЫЙ ГРАФИК**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **№ п/п** | **Наименования разделов и тем** | **Количество**  **часов** | **Дата проведения** |
|  | Вводное занятие. Знакомство с программой внеурочной деятельности, решение организационных вопросов, техника безопасности | 1 | 1.09 |
| **1.Основы мультипликации. (39 часа)** | | | |
|  | История мультипликации. | 1 | 1.09 |
|  | История мультипликации. Викторина. | 1 | 3.09 |
|  | Виды мультфильмов. | 1 | 3.09 |
|  | Виды мультфильмов. Викторина. | 1 | 8.09 |
|  | Этапы работы над мультфильмом. | 2 | 8.09  10.09 |
|  | Разработка сценария мультфильма. | 4 | 10.09  15.09  15.09  17.09 |
|  | Создание персонажей и декораций кукольного мультфильма. | 5 | 17.09  22.09  22.09  24.09  24.09 |
|  | Знакомимся с цифровым фотоаппаратом: технические особенности фотоаппарата и его возможности, функции. | 4 | 29.09  29.09  1.10  1.10 |
|  | Съемка фотографий. | 3 | 8.10  8.10  13.10 |
|  | Редактирование фотографий. | 4 | 13.10  15.10  15.10  20.10 |
|  | Создание кадров для мультфильма. | 3 | 20.10  22.10  22.10 |
|  | Монтаж мультфильма в программе Windows Movie Maker | 6 | 27.10  27.10  29.10  29.10  10.11  10.11 |
|  | Сохранение фильма на компьютере. | 2 | 12.11  12.11 |
|  | Презентация фильма. | 2 | 17.11  17.11 |
| **2.Основы работы в программе Windows Movie Maker. (39часов)** | | | |
|  | Знакомство с программой Windows Movie Maker. | 4 | 19.11  19.11  24.11  24.11 |
|  | Подготовка изображений к импортированию. | 5 | 26.11  26.11  1.12  3.12  3.12 |
|  | Импортирование изображений в программу Windows Movie Maker. Вставка изображений на ленту времени в программу Windows Movie Maker. | 3 | 8.12  8.12  10.12 |
|  | Подготовка музыки к импортированию. | 4 | 10.12  15.12  15.12  17.12 |
|  | Запись звука. | 3 | 17.12  22.12  22.12 |
|  | Запись закадрового текста. | 4 | 24.12  24.12  23.12  23.12 |
|  | Видеопереходы и видеоэффекты. | 3 | 27.12  13.01  13.01 |
|  | Монтирование фильма. | 6 | 17.01  20.01  20.01  24.01  29.01  29.01 |
|  | Титры. | 3 | 12.01  12.01  14.01 |
|  | Сохранение фильма на компьютере. | 3 | 14.01  19.01  19.01 |
|  | Презентация фильма. | 1 | 21.01 |
| **3.Создание и защита творческих проектов (мультфильм). (25 час)** | | | |
|  | Разработка сценария будущего мультфильма | 3 | 21.01  26.01  26.01 |
|  | Создание персонажей и декораций | 5 | 28.01  28.01  2.02  2.02  4.02 |
|  | Создание кадров для мультфильма | 6 | 4.02  9.02  9.02  11.02  11.02  16.02 |
|  | Монтаж мультфильма в программе Windows Movie Maker | 6 | 16.02  18.02  18.02  25.02  25.02  2.03 |
|  | Сохранение фильма на компьютере. | 3 | 2.03  4.03  4.03 |
|  | Презентация собственных проектов. | 2 | 9.03  9.03 |
| **4.Создание и защита творческих проектов (фильм). (36 часа)** | | | |
|  | Авторский фильм. | 1 | 11.03 |
|  | Разработка сценария будущего фильма. | 4 | 11.03  16.03  16.03  18.03 |
|  | Подготовка актеров и декораций. | 6 | 18.03  30.03  30.03  1.04  1.04  6.04 |
|  | Съемка видеоматериала. | 5 | 6.04  8.04  8.04  13.04  13.04 |
|  | Подготовка изображений и видео для фильма | 4 | 15.04  15.04  29.04  29.04 |
|  | Подготовка музыки и запись звука | 5 | 4.05  4.05  6.05  6.05  11.05 |
|  | Монтаж фильма в программе Windows Movie Maker | 7 | 11.05  13.05  13.05  18.05  18.05  20.05  20.05 |
|  | Сохранение фильма на компьютере. | 2 | 25.05  25.05 |
|  | Презентация собственных проектов. | 2 | 27.05  27.05 |
|  | Итого | 140 |  |

**УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ**

Материально- техническое обеспечение.

Оборудование:

1. Компьютер
2. Цифровой фотоаппарат
3. Видеопроектор
4. Операционная система Windows XP, 7.
5. Графический редактор Paint.
6. Видеоредактор Movie Maker
7. Микрофон
8. Нецифровые инструменты для двухмерного и трёхмерного моделирования (бумага, краски и кисти, пластилин, различные мелкие объекты – шишки, катушки, пуговицы, кубики, конструктор LEGO и др.)

**ФОРМЫ АТТЕСТАЦИИ**

Формы проверки результатов освоения программы кружка включают в себя следующее:

* теоретические зачеты;
* отчеты по практическим занятиям;
* оценку разработанных проектов и публичную защиту результатов.

**ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ**

Текущий контроль выполняется по результатам выполнения учащимися этих практических заданий. Итоговый контроль осуществляется в форме защиты итоговых проектов. Формы и методы обучения: лекции, групповые занятия, индивидуальные занятия, демонстрация-объяснение, практические занятия, фото и видеосъёмки на природе или персонажей с декорацией, экскурсии.

В качестве основной формы организации учебных занятий используется выполнение учащимися практических работ за компьютером (компьютерный практикум). Роль учителя состоит в небольшом по времени объяснении нового материала и постановке задачи, а затем консультировании учащихся в процессе выполнения ими практической работы.

**МЕТОДИЧЕСКИЕ МАТЕРИАЛЫ**

Основная деятельность:создание мультфильмов путём формирования последовательностей отдельных кадров – снимков физической реальности, а также, путём непосредственного пространственно-временного редактирования; создание видеосочинения с аудиосопровождением и текстовым сопровождением в соответствии с поставленной учебной задачей.

Начало работы заключается в ознакомлении детей с техникой безопасности при работе в кабинете информатики. Обучающиеся уже освоили работу в графическом редакторе Paint. Дети могут рисовать и сохранять файлы в графическом редакторе, создавать анимации из созданных ими же рисунков. Далее дети учатся создавать сначала маленькие рисованные фильмы, а затем более сложные, большие по времени воспроизведения и озвученные. Для этого следует научить работать в Movie Maker. Здесь больше возможности проявить себя в подаче материала, творческом оформлении. Озвучивая свои проекты, учащиеся учатся читать тексты четко, эмоционально. К тому же появляется необходимость освоить работу со сканером, звукозаписью.

Кроме разработки проектов под руководством учителя, учащимся предлагаются практические задания для самостоятельного выполнения.

Виды учебной деятельности:

* знакомство с разными видами деятельности: конструирование, лепка, рисование, съёмка, монтаж, озвучка.
* работа с разными программами и оборудованием (Word, Movie Maker, Internet, видеокамера, цифровая камера, и т.д.)
* применение на практике знания, умения и навыки по математике, информатике, технологии, ИЗО и литературе.
* организация своей деятельности (ставить цель, планировать, контролировать и оценивать)
* осознают, что компьютер предназначен не только для развлечений (человек - потребитель), а также для самореализации (человек - созидатель)

**ЛИТЕРАТУРА**.

1. Большая детская энциклопедия. История России. ООО «Хорошая погода». Изд. ИДДК.2008.
2. Детская интерактивная энциклопедия.5+ Д.А Шалаева, Т.А.Корнеева, О.А.Корнеев Изд. Эксмо.
3. 2011. 128 стр.
4. *Анна Милборн* Я рисую мультфильм – М.: Эксмо, 2006
5. *Гэри Голдман* «Этапы производства традиционного мультфильма».
6. Детская энциклопедия «Что такое. Кто такой» В 3т. Т.2 – 3-е издание, переработанное и дополненное – М. Педагогика – Пресс, 1992
7. *И. Иванов-Вано* Рисованный фильм – М.: Госкиноиздат, 1950
8. Марк Саймон «Как создать собственный мультфильм. Анимация двухмерных персонажей», NT Press, М. 2006 г.

Интернет-Сайты.

1. http://multator.ru/draw/ - «Мультатор» - онлайн - конструктор мультфильмов
2. http://ecorucheyok.ru/ - "Ручеёк" Экологический клуб для детей и родителей
3. Www.karusel-tv.ru Мультстудия
4. http://Www.google.ru animopticum.com /optical-toys /zoetrope / «Как сделать зоетроп».
5. http://Www.yandex.ru kid -info.ru «Детская площадка».