

**Муниципальное общеобразовательное учреждение  
«Печниковская СШ»**

<p align="center">Согласованно</p> <p align="center">Зам. Директора по ВР Давыдова Е.Н</p> <p align="center"><i>Е.Н. Давыдова</i> «29» августа 2022 г.</p>	<p align="center">Утверждаю</p> <p align="center">Директор МОУ «Печниковская СШ»</p> <p align="center"><i>Т.В. Давыдова</i> «31» августа 2022 г.</p>
--	--

**Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа  
научно-технической направленности «Мультистудия»**

Возраст обучающихся: 10 - 13 лет

Составитель: педагог доп. образования  
Сыроежко Марина Александровна

Мультимедиа как вид детского творчества существует уже, по крайней мере, два десятка лет - как в нашей стране, так и во многих странах мира. Проводимые на различных уровнях конкурсы, фестивали по этому увлекательному виду деятельности вызывают большой интерес у детей и взрослых.

Мультимедиа представляет большие возможности для развития творческих способностей, сочетая теоретические и практические занятия, результатом которых является реальный продукт самостоятельного творческого труда детей. В процессе создания мультимедийного фильма у детей развиваются сенсорные качества, связанные с действиями руки ребенка, обеспечивающие быстрое и точное усвоение технических приемов в различных видах деятельности, восприятие пропорций, особенностей объемной и плоской формы, характера линий, пространственных отношений, цвета, ритма, движения.

Благодаря новым компьютерным технологиям искусство мультимедиа стало делом, доступным для многих, в том числе и для детей.

Творческие способности, направленные на создание нового, формируются только на нестандартном материале, который делает невозможным работу по существующему шаблону. Анимация - искусство, разрушающее все стереотипы изображения, движения, создания образов, чьи «границы совпадают только с границами воображения».

Все дети любят смотреть мультфильмы. Мультфильмы помогают им узнавать мир, развивают воображение, пространственное мышление, логику, расширяют кругозор. Но дети не задумываются об этом. Они просто очень любят мультфильмы!

### ***Направленность программ***

Программа «Мультстудия» является модифицированной, имеет техническую направленность, разработана на основе авторской дополнительной образовательной программы «Волшебный мир мультфильмов» Марьяновой О.Н. Программа рассчитана на детей, желающих заниматься мультимедиа. На занятиях юные мультипликаторы познают секреты производства рисованных, пластилиновых, кукольных, компьютерных мультфильмов, а также узнают о том, как придумываются и оживают любимые персонажи, кто наделяет их голосом и характером.

### ***Новизна программ***

Новизна данной программы заключается в следующем:

– освоение учащимися навыков использования средств информационных технологий, вовлекающая учащихся в творческую работу, в ходе которой развивается личность ребенка, творческий подход, формируется информационная культура;

– содержание занятий построено на взаимодействии различных видов искусства (живопись, декоративно-прикладное искусство, литература, музыка, театр), объединенных общей целью и результатами - созданием мультимедийного фильма;

– включение в содержание программы разнообразных видов образовательной деятельности с использованием мультимедийных технологий и технической деятельности (работа с цифровой аппаратурой);

– применение системно-деятельностного подхода при подаче как теоретического, так и практического материала с обязательной демонстрацией мультимедийных кино, слайд – фильмов, а также практической деятельности с использованием технических средств.

### ***Актуальность***

Современные условия диктуют и новые требования к человеку: сегодня востребованы активные, коммуникабельные, творческие личности, способные масштабировать мысли и действовать. Искусство анимации и представляет собой совокупность различных видов деятельности, формирующих гармонично развитую личность. Этим объясняется высокая актуальность данной образовательной программы.

Занятия в детской мультимедийной студии помогут ребятам реализовать свои творческие замыслы. Здесь ребята смогут попробовать себя в качестве сценариста, режиссёра, художника и т.д. Под руководством педагогов дети придумывают сюжеты сказок, рисуют и оживляют персонажей с помощью различных анимационных программ. Таким образом, работа детской студии мультимедиа способствует развитию творческой активности учащихся.

Программа «Мультстудия» построена с учётом эмпирической отзывчивости детей, любознательности и способности овладевать определёнными теоретическими знаниями в области мультимедиа, практическими навыками в области компьютерных технологий.

***Педагогическая целесообразность*** изучения программы «Мультстудия» состоит в том, чтобы сформировать у подрастающего поколения новые компетенции, необходимые в обществе, использующем современные информационные технологии; позволит обеспечить динамическое развитие личности ребенка, его нравственное становление, формировать целостное восприятие мира, людей и самого себя, развивать интеллектуальные и творческие способности ребенка в оптимальном возрасте.

**Отличительная особенность программы** состоит в том, что, постигая азы анимации и мультипликации, дети приобретают навыки работы с различными

(добродетельность, чувство товарищества, толерантность и т.д.).  
- воспитывать нравственные качества по отношению к окружающим как инструмент творчества, самовыражения и развития;

- воспитывать позитивное восприятие компьютера как помощника в учёбе, мультипликации, готовности к саморазвитию;  
- воспитывать интерес к компьютерной графике, анимации,

### **Воспитательные:**

изобретательность, логическое мышление и пространственное воображение.  
- развивать художественно-эстетический вкус, фантазию, творчеству;

- развивать интерес к мультипликации и желание к самостоятельному творческому мышлению;  
- развивать пространственное воображение, логическое, визуальное и

### **Развивающие:**

общества.  
учеников к активной полноценной жизни в условиях технологически развитого решения практических задач, связанных с графикой и мультимедиа, подготовив  
- сформировать у учащихся умения владеть компьютером как средством различных художественных материалов;

- научить различным видам анимационной деятельности с применением озвучиванию и сведению видео- и звуковых;

маршрутов, фонов и декораций, установка освещения, съёмке кадров, мультфильмов, планированию общей работы, разработке и изготовлению  
- познакомиться учащихся с основными технологиями создания

- познакомиться учащихся с основными видами мультипликации;  
- научить навыкам работы с различными мультимедиа приложениями;

### **Обучающие:**

### **Задачи программы:**

**Цель программы** - развитие творческой деятельности детей в процессе создания собственного мультимедиа (мультфильма).

При разработке программы учитывались возрастные и психологические особенности учащихся, разрос в темах и направлениях развития детей, индивидиуальные различия в их познавательной деятельности, восприятии, внимании, памяти, мышлении, моторике и т. п.

- уметь строить изображение с помощью графического редактора Paint;
  - знать основы работы программы Windows;
  - знать правила поведения в компьютерном классе, технику безопасности;
- По окончании курса учащиеся будут:

### ***Ожидаемые результаты и способы определения их результативности***

часу).

Занятия проводятся 2 часа в неделю (2 раза в неделю по 1 академическому практической работ, использование интерактивных форм обучения и т.д. использованием межпредметного материала, чередованием теоретической и Программа успешно осваивается путем использования элементов игры, состоят из 10 человек. Группа формируется без предварительного отбора. каждого ученика. Для эффективности выполнения данной программы группы индивидуальные компьютеров для возможности индивидуальной работы Для успешной реализации программы необходимо наличие индивидуальных подходов.

Форма обучения – групповая, сочетая принцип группового обучения с

### ***Формы и режим занятия***

Программа рассчитана на 1 год обучения;

### ***Срок реализации программы***

Программы для учащихся с ограниченными возможностями здоровья. Программа рассчитана на детей от 10 до 13 лет, возможна реализация

### ***Возраст детей***

заниматься самообразованием и в будущем. новую прикладную программу. Педагог направляет его действия, побуждает интересом заниматься детям, давая возможность самому ребёнку познавать освоения глубже технического предмета. Это позволяет с лёгкостью и Особенность данной программы – внесение элемента творчества в процесс деятельности.

сотрудничества, личностно-ориентированного обучения и проектной процесс с полным учетом этих особенностей. Базируется на идеях педагогики ребенка, учитывать особенности его развития и выстраивать образовательный Программа позволяет учитывать индивидуально-личностные особенности при создании медиа продукта.

др.) и имеют возможность проживать эти роли, реализуясь и само выражаясь (художника, режиссера, сценариста, оператора, художника-мультипликатора и мультимедиа приложеними, знакомятся с различными профессиями

Наименование темы		Количество занятий	В том числе
		теория	практик
Вводное занятие «Встреча друзей». Знакомство с компьютером.	1	1	-
С компьютером на «Ты». ОС Windows.	6	2	4
Графический редактор Paint.	6	2	4
Сеть Интернет.	4	2	2
Основы работы в Microsoft Office PowerPoint.	10	4	6
Работа над творческим проектом.	2	-	2
История создания детской анимации.	1	1	-
Обзор программа для видео обработки	1	1	-
Видеоредактор Windows MovieMaker	8	3	5
Работа с фотоаппаратом. Фото съемка кадров мультфильма.	5	2	3
Работа со звуком.	5	2	3
Работа над творческим проектом. Авторский	10	2	8

## УЧЕБНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН

**Формы проведения итогового раздела учебной программы:**

- устный контроль;
- лабораторно-практический контроль (компьютерный практикум, творческие задания, проекты);
- защита творческих проектов на научно-практических конференциях;
- контрольное тестирование в конце учебного года.

Учитывается участие учащихся в конкурсах, научно-практических конференциях, фестивалях, олимпиадах.

открытые занятия, диагностика, тестирование, защита творческих работ.

Для выявления результатов используются беседа, опрос, наблюдение, прикладных программ.

- уметь самостоятельно выполнять на компьютере простое задание, использовать основные функции инструментальных программных средств, прикладных программ.
- уметь форматировать фото и видеосоюжеты;
- уметь создавать простейший анимированный мультфильм;
- подготовить презентацию;
- уметь работать с информацией в сети Интернет;
- уметь самостоятельно составить алгоритм для определенной ситуации;
- уметь конструировать различные объекты на экране монитора;

Мультифильм в стиле StopMotion.			
Защита творческих проектов.	2	-	2
Съемка видеоролика про объединение «Мультстудия»	4	-	4
Итоговое занятие.	1	-	1
Резерв. Участие в конкурсах. День объединения	6	-	6
<b>ИТОГО:</b>		<b>22</b>	<b>50</b>

### ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ

(2 занятия в неделю, всего 72 занятия в год)

<b>№</b>	<b>Тема занятия</b>	<b>Количество занятий</b>	<b>Краткое содержание</b>
----------	---------------------	---------------------------	---------------------------

1.	Вводное занятие «Встреча друзей». Знакомство с компьютером.	1	Знакомство с учащимися. Правила поведения в компьютерном классе. Правила пожарной безопасности. Основные виды упражнений для глаз, фи-зические упражнения после работы на компьютере.
----	---	---	---

2.	С компьютером на «Ты». ОС Windows.	6	Основы работы с Windows. Элементы интерфейса. Рабочий стол Windows. Операции с файлами и пап-ками.
----	------------------------------------	---	--

3.	Графический редактор Paint.	6	Основы предназначение программы. Внешний вид. Панель инструментов, палитра. Основные операции. Работа с цветом. Рисование основных фигур. Работа с текстом. Сохранение и загрузка изображений. Основы техники редактирования графики в Paint. Масштаб. Дополнительные возможности графического редактора.
----	-----------------------------	---	---

4.	Сеть Интернет.	4	Понятие адреса в Интернете. Правила Интернет-этикета.
----	----------------	---	---

Поисковые системы. Поиск информации.			
Преподавание, основы работы. Форматирование презентаций. Понятие слайда. Настройка анимации. Настройка показа презентации. Создание демонстрационного файла. Графические возможности.	10	Основы работы Microsoft OfficePowerPoint.	
Создание творческого проекта на выбранную тему.	2	Работа над творческим проектом.	
Викторина «Истории детства в анимации». Знакомство с видами мультипликационных фильмов. Мультифильм в стиле StopMotion в разных технологиях (кукольная анимация, пластилиновая анимация, силуэтная и коллажная анимация, компьютерная анимация, электронная анимация, техника порошка)	1	История создания детской анимации.	
Обзор существующих программ для видео обработки	1	Обзор программы для видео обработки	
Назначение. Возможности. Инструменты. Запись видео. Монтаж фильма. Сохранение фильма на компьютере.	8	Видоредактор WindowsMovieMaker	
История создания фотографии. Познавательная викторина по истории фотографии. Устройство фотокамеры. Начальные навыки фотографирования. Рекомендации по технике фотографии. Основные возможности программы MicrosoftOfficePictureManager.	5	Работа с фотоаппаратом. Фотоэмка кадров мультфильма.	
Запись звука и музыки.	5	Работа со звуком.	11



**Перечень учебно-методического и программного обеспечения:**

1. Операционная система Windows;
2. Полный пакет офисных приложений MicrosoftOffice;
3. Антивирусная программа Dr. Web;
4. Обучающие детские игры;

**МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ПРОГРАММЫ**

				Редактирование музыки и звука. Ознакомление с принципами записи звука и его синхронизации с видео. Знакомство с методами обработки аудио и конверторами типа wav, MP3 и т.п. Запись и подборка звуков к готовым видеоматериалам.
12	Работа над творческим проектом. Авторский мультфильм в стиле StopMotion.	10	Подбор материала к своему мультфильму на выбранную тему. Составление сценария. Герои мультфильма. Декорации для мультфильма. Показовая съемка мультфильма. Монтаж мультфильма в программе Windows MovieMaker.	Защита учащимися своих творческих проектов – (созданных медиапродуктов – мультфильмов)
13	Защита творческих проектов	2		
14	Съемка видеоролика про объединение «Мультстудия»	4	Съемка видеоролика про объединение «Мультстудия». Монтаж ролика с использованием различных мультимедиа технологий.	
15	Итоговое занятие	1	Подведение итогов за год	
16	Резерв.	6	День объединения. Участие в конкурсах. Проведение праздничных программ, лекций, бесед, посещение выставок и воспитательных мероприятий.	

5. Графические редакторы;
6. Видео редакторы;
7. Учебно-методический комплект (УМК) по информатике и ИКТ для начальной школы (<http://school-cjlllektion/edu/ru>).

### ***Условия реализации образовательной программы***

Организационные условия, позволяющие реализовать содержание учебного курса, предполагают наличие специального учебного кабинета, а также:

- персональных компьютеров;
- локальной сети;
- интерактивной доски;
- принтера;
- сканера;
- цифрового фотоаппарата;
- штатива для цифрового фотоаппарата;
- диктофона или микрофона, подключенного к компьютеру для записи голоса;
- флеш-накопителей для записи и хранения материалов;
- лампы дневного света с подвижным механизмом, изменяющим направление освещения;

- художественных и иные материалы для создания гербов и декораций.

## СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННОЙ ЛИТЕРАТУРЫ

### Список литературы, использованной педагогом

1. А.Левин «Самочувствие полезно» (Нолидж, Москва, 2007).
2. Анофриков П.И. Принципы работы детской мультипликационной студии / П.И. Анофриков. - Учебное пособие. Детская киностудия «Лонск» / П.И. Анофриков. - Новосибирск, 2008. - 203 с.
3. В. Паронджонов, Занимательная информатика. - М.: «Дрофа», 2008. - 192 с.: ил.
4. Газета «Информатика». Издательский дом Первое сентября. Подшивка за 2005-2012гг.
5. Гейн А.Г. Информационная культура. - Екатеринбург: Учебная книга, 2007. - 86 с.
6. Журнал «Мой компьютер»
7. Зеленина Е.Л. Игроем, познаем, рисуем. - М.: Просвещение, 2012.
8. Информатика в играх и заданиях. 3 класс. Методические рекомендации для учителя. - М.: «Баласс», 2009. 128 с.
9. Иткин В.В. Карманная книга мульт-журниста. Учебное пособие для начинающих мультипликаторов. Детская киностудия «Лонск» / В.В. Иткин. - Новосибирск, 2006. - 48 с.
10. Комиссаров Д.А., Станкевич С.И. «Персональный учитель по персональному компьютеру» (Солюн-пресс, Москва 2009)
11. Красный Ю.Е. Мультфильм руками детей / Ю.Е. Красный, Л.И. Курдюкова. - Москва, 2004. - 89 с.
12. Летюгина С.Н. Электронный курс «Мультимедийная презентация. Компьютерная графика. - Волгоград, ИТД: Корифей, 2006. - 45 с.
13. Леонтьев В.П. Новейшая энциклопедия персонального компьютера 2009 - М.: ОЛМА-ПРЕСС, 2009-920 с.: ил.
14. Методическое пособие для начинающих мультипликаторов. Детская киностудия «Лонск» / В.В. Иткин. - Новосибирск, 2009. - 65 с.
15. Первин Ю.А. Информатика дома и в школе. Книга для учителя. - СПб.: БХВ-Петербург, 2010. - 352 с.: ил.
16. С.Симонович «Компьютер в вашей школе» (М., АСТ-пресс, 2012г.)
17. Селевко, Г.К. Современные образовательные технологии / Г.К.Селевко. - М.: Народное образование, 2008. - 256 с.
18. Сластенин, В.А. Общая педагогика в двух частях / В.А. Сластенин, И.Ф.Исаев, Е.Н.Шиянов. - М.: Издательский центр «Академия», 2011. - 496 с.

19. Смыковская Т.К., Карякина И.И. MicrosoftPowerPoint: серия «Первые шаги по информатике». Учебно-методическое пособие. – Волгоград, 2014. – 75 с.

### **Перечень нормативных документов, регламентирующих образовательную деятельность педагога**

1. Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации» от 29 декабря 2012 г. N 273-ФЗ;
2. Закон «Об образовании в Республике Башкортостан» от 1 июля 2013 года № 696-з;
3. Конституция Республики Башкортостан (24.12.1993);
4. Конституция Российской Федерации (12.12.1993);
5. Конвенция о правах ребенка (утверждена Генеральной ассамблеей ООН 20.11.1989г.);

6. «Санитарно-эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации режима работы образовательных организаций дополнительного образования детей» (СанПиН 2.4.4.3172-14);

7. Приказ Министерства образования и науки Российской Федерации от 29 августа 2013 года № 1008 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;

8. Письмом Министерства образования и науки Российской Федерации от 11.12.2006 г. N 06-1844 «О примерных требованиях к программам дополнительного образования детей»;
9. Положение о дополнительной общеобразовательной программе МБУДО ЦДР от 25.05.2015 г.

### **Список литературы, рекомендованной учащимся родителям**

1. В. Паронджонов, Занимательная информатика. – М.: «РОСМЭН», 2008. – 190 с.: ил.
2. Информатика и ИКТ: учебник для 3 класса/ Н.В. Матвеева, Е.Н. Челак, Н.К.Конопатова и др. – 3-е изд. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2010. – 191 с.: ил.
3. Информатика и ИКТ: учебник для 4 класса/ Н.В. Матвеева, Е.Н. Челак, Н.К.Конопатова и др. – 4-е изд. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2011. – 239 с.: ил.

4. Информатика: Базовый курс/ С.В. Симонович и др. – СПб: «Литер», 2011. – 640 с.: ил.
5. Леонтьев В.П. Новейшая энциклопедия персонального компьютера 2009 – М.: ОЛМА-ПРЕСС, 2009– 920 с.: ил.
6. Первин Ю.А. Информатика дома и в школе. Книга для ученика. – СПб.: БХВ-Петербург, 2003. – 352 с.: ил.

**.Календарный учебный график 1-го года обучения.**

№ п/п	Месяц	Число	Время проведения занятия	Форма занятия	Количество часов	Тема занятия	Место проведения	Форма контроля
1	сентябрь		14.00-15.00	Групповое	1	Вводное занятие. Инструктаж по ОТ при работе в кабинете информатики.	Кабинет 25	Входной контроль: проверка умения выполнять основные приёмы работы на компьютере
2	сентябрь		14.00-15.00	Групповое	1	Знакомство с орг.техникой..	Кабинет 25	Практическая работа. Текущий контроль.
3	сентябрь		14.00-15.00	Групповое	1	Все об анимации: кто рисует мультяшки - человек или компьютер?	Каб. информатики	Практическая работа. Текущий контроль.
4	сентябрь		14.00-15.00	Групповое	1	Примеры программ для создания анимации.	Каб. информатики	Практическая работа. Текущий контроль.
5	октябрь		14.00-15.00	Групповое	1	Парад мульт профессий.	Каб. информатики	Практическая работа. Текущий контроль.
6	октябрь		14.00-15.00	Групповое	1	Работа с фотоаппаратом и видеокамерой..	Каб. информатики	Практическая работа. Текущий контроль.
7	октябрь		14.00-15.00	Групповое	1	Особенности фотографии, создание различных изображений. Копирование	Каб. информатики	Практическая работа. Текущий контроль.

					фотографий на ПК		
8	октябрь		14.00-15.00	Групповое	1	Особенности видеосъёмки, видеосъёмка сюжетов. Копирование видеофайлов на ПК.	Каб. информати ки Практическая работа. Текущий контроль.
9	ноябрь		14.00-15.00	Групповое	1	Работа в видеоредакторе киностудия Pinnacle Studio 16: открытие созданных файлов в киностудии	Каб. информати ки Практическая работа. Текущий контроль.
10	ноябрь	04	14.00-15.00	Групповое	1	Раскадровка имеющихся файлов-кадров, их повторение в циклическом порядке.	Каб. информати ки Практическая работа. Текущий контроль.
11	ноябрь	09	14.00-15.00	Групповое	1	Установление временных рамок воспроизведения..	Каб. информати ки Практическая работа. Текущий контроль.
12-13	ноябрь	16	14.00-15.00	Групповое	1	Наложение звука, титры, запись и сохранение клипа. Воспроизведение.	Каб. информати ки Практическая работа. Текущий контроль.
14	декабрь	18	14.00-15.00	Групповое	1	Работа над созданием проектов-мультфильмов: Обсуждение и выбор темы проекта.	Каб. информати ки Практическая работа. Текущий контроль.

15	декабрь	23	14.00-15.00	Групповое	1	Проработка сюжета. Разработка сценария. Создание набросков-планов на бумаге.	Каб. информати ки	Практическая работа. Текущий контроль.
16	декабрь	25	14.00-15.00	Групповое	1	Проработка образов и изготовление персонажей.	Каб. информати ки	Практическая работа. Текущий контроль.
17	декабрь	30	14.00-15.00	Групповое	1	Создание декораций.	Каб. информати ки	Практическая работа. Текущий контроль.
18	январь	01	14.00-15.00	Групповое	1	Подбор освещения, компоновка кадра.	Каб. информати ки	Практическая работа. Текущий контроль.
19	январь	13	14.00-15.00	Групповое	1	Организация фиксации. Процесс съемки.	Каб. информати ки	Практическая работа. Текущий контроль.
20	февраль	15	14.30-15.30	Групповое	1	Обсуждение фотографий с художественной и смысловой точек зрения, создание коллекции фотографий к проекту.	Каб. информати ки	Практическая работа. Текущий контроль.
21	февраль	20	14.00-15.00	Групповое	1	Видеосъемка сюжетов для групповых и индивидуальных проектов.	Каб. информати ки	Практическая работа. Текущий контроль.
22	февраль	22	14.00-15.00	Групповое	1	Отсмотр материала.	Каб. информати ки	Практическая работа. Текущий контроль.
23	февраль	27	14.00-15.00	Групповое	1	Формирование фильма из последовательности кадров.	Каб. информати ки	Практическая работа. Текущий контроль.
24	март	29	14.00-15.00	Групповое	1	Открытие созданных файлов;	Каб. ки	Практическая работа.



25	март	04	14.00-15.00	Групповое	1	раскадровка имеющихся файлов-кадров, их повторение в циклическом порядке.	информати ки	Текущий контроль.
26	март	06	14.00-15.00	Групповое	1	Монтаж фото и видео материалов по сценарному плану.	Каб. информати ки	Практическая работа. Текущий контроль.
27	март	11	14.00-15.00	Групповое	1	Установление временных рамок воспроизведения.	Каб. информати ки	Практическая работа. Текущий контроль.
28	апрель	13	14.00-15.00	Групповое	1	Аудиозапись рассказа, соответствующего видеоряду.	Каб. информати ки	Практическая работа. Текущий контроль.
29	апрель	18	14.00-15.00	Групповое	1	Создание заставок, титров, звукового и музыкального сопровождения.	Каб. информати ки	Практическая работа. Текущий контроль.
30	апрель	20	14.00-15.00	Групповое	1	Формирование проигрываемого видео-файла.	Каб. информати ки	Практическая работа. Текущий контроль.
31	апрель	25	14.00-15.00	Групповое	1	Работа над созданием проектов – мультфильмов.	Каб. информати ки	Практическая работа. Текущий контроль.
32	май	27	14.00-15.00	Групповое	1	Работа над созданием проектов – мультфильмов.	Каб. информати ки	Практическая работа. Текущий контроль.

	поддержке руководителя. Проявляют отдельные элементы самооценки и самоконтроля обучающегося.	самостоятельно.
<b>Коммуникация</b>	Ребёнок назвал тему своей работы, продемонстрировал свое изделие. Ответил на вопросы.	Ребёнок назвал тему своей работы, продемонстрировал свое изделие. Работа вызывает интерес. Автор свободно отвечает на вопросы.

Решение о том, что творческая работа выполнена *на повышенном уровне*, принимается при условии, что:

- ✓ Такая оценка выставлена по каждому из трёх предъявляемых критериев, характеризующих сформированность метапредметных умений (способность к самостоятельному приобретению знаний и решению проблем, сформированности регулятивных действий и сформированности коммуникативных действий); сформированность предметных знаний и способов действий может быть зафиксирована на базовом уровне.
- Решение о том, что творческая работа выполнена *на базовом уровне*, принимается при условии, что:
  - ✓ Такая оценка выставлена по каждому из предъявленных критериев;
  - ✓ Продемонстрированы все обязательные этапы выполнения творческой работы;
  - ✓ Даны ответы на вопросы.

## Приложения

Приложение 1.

### Рабочая программа по дополнительному образованию «Мультистудия» 1-го года обучения.

**Планируемые результаты.**

По окончании 1-ого года обучения обучающиеся будут знать основные умения рисовать на планшетах и работать в программе Rimacle Studio 16, смогут смонтировать простой видео фильм

Итоговый контроль (аттестация) проводится в конце учебного года. Форма оценки - защита творческой работы.

### Требования к выполнению творческой работы:

1. Тема работы выбрана самостоятельно, работа соответствует программе курса.
2. Работа выполнена самостоятельно и в установленный срок.
3. Соблюдена правил безопасности при работе с оборудованием
4. В рисунки выполнены с соблюдением пропорции.
5. Работа выполнена аккуратно и качественно.

### Критерии оценки творческой работы.

Критерии	Уровень сформированности навыков	
	Базовый	Повышенный
Самостоятельное определение темы творческой работы и определение путей её реализации	Работа в целом свидетельствует о способности самостоятельно с опорой на помощь руководителя определить тему работы и найти пути её реализации. Продемонстрирована способность под контролем учителя выстраивать и осуществлять последовательность действий по выполнению изделия.	Работа в целом свидетельствует о способности самостоятельно определить тему работы и найти пути её реализации. Продемонстрировано умение самостоятельно выстраивать последовательность действий по выполнению изделия.
Знание предмета	Под контролем учителя продемонстрировано умение рисовать на планшетах и работать в программе Pinnacle Studio 16, подбирать цвета красок. Продемонстрировано понимание содержания выполненной работы. При выполнении работы отсутствуют грубые ошибки.	Продемонстрировано умение рисовать на планшетах и работать в программе Pinnacle Studio 16. Продемонстрировано умение подбирать цвета красок. Ошибки отсутствуют.
Регулятивные действия	Продемонстрированы навыки планирования работы. Работа доведена до конца и представлена педагогу. Некоторые этапы выполнялись под контролем и при	Работа тщательно спланирована и последовательно реализована. Контроль и коррекция осуществлялись

33	Май	15	16.00-17.00	Групповое	1	Защита проектной работы.	ки		
							Каб. информати ки	Практическая работа. Текущий контроль.	
34	Май	17	16.00-17.00	Групповое	1	Общешкольное мероприятие «Защита годового проекта»	Каб. информати ки	Практическая работа. Текущий контроль.	
<b>Всего</b>					<b>34</b>				

### 11. Оборудование и программное обеспечение

- 1 Компьютер
- 2 Принтер-сканер-ксерокс
- 3 Цифровой фотоаппарат
- 4 Цифровая видеокамера
- 5 Видеопроектор
- 6 Интерактивная доска

- 7 Операционная система Windows 7.
- 8 Графический редактор Paint.
- 9 OpenOffice
- 10 Видеоредактор киностудия Pinnacle Studio 16
- 11 Микрофон
- 12 Нецифровые инструменты для двухмерного и трёхмерного моделирования (бумага, краски и кисти, пластилин, различные мелкие объекты – шпильки, катушки, пуговицы, кубики, конструктор ЛЕГО и др.)

#### Список используемой литературы и источников

1. <http://vsobolev.com/kinostudiya-windows-live-windows-7/>
2. <http://www.lv1.su/node/273>
3. <http://hbazanovalinfo.lavod.ru/mult.htm> Мультпликация в школьной практике – средствами мобильного класса Авторы: Е. Г. Кабаков, Н. В. Дмитриева
4. [http://ru.wikipedia.org/wiki/Мультпликация\\_\(искусство\)](http://ru.wikipedia.org/wiki/Мультпликация_(искусство)) Как делают мультфильмы – технология <http://uipn.ru/whatshow.htm>

Что такое сценарий <http://www.kinotime.ru/>

Тематика проектов:

- «Здоровый образ жизни»
- «Мир моей мечты»
- «Безопасная дорога»
- «Мир глазами ребёнка»
- «Путешествие медвежонка по Печникову»
- «Ограниченные возможности здоровья»
- «Бродячий дружок»
- «Огню на ёлку хода нет!»
- «Экологическая»
- «Хобби»
- «Событие, мероприятие»

#### 1.1.2. Требования к кадровому обеспечению программы:

- Соответствие педагогического работника требованиям профессионального стандарта «Педагог дополнительного образования детей и взрослых», утверждённого Приказом Министерства труда и социальной защиты РФ от 5 мая 2018 г. № 298н;
- Знания в области преподаваемой дисциплины.
- фотографии и видео различных исторических ценностей.

#### - **Оценочные материалы.**

Для оценки результативности дополнительной общеобразовательной развивающей программы кружка «Мультистудия» применяются входной, текущий и итоговый вид контроля.

Входной контроль осуществляется в начале учебного года. Цель – выявить исходный уровень знаний и умений обучающихся. Форма оценки – практическая работа, где необходимо подготовить фотографию к работе и показать основные приёмы съемки

Текущий контроль осуществляется на каждом занятии при выполнении практических работ. Анализируются положительные и отрицательные стороны работы, корректируются недостатки. Контроль знаний осуществляется с помощью заданий педагога. Форма оценки – выполнение практической работы по изученной теме.

**Учащиеся должны знать на конец года:**

- название орг техники и его свойства;
- название и назначение инструментов;
- правила безопасности труда и личной гигиены;
- основные приёмы и умение при работе в программе Pinnacle Studio 16,

**Учащиеся должны уметь на конец года:**

- готовить своё рабочее место;
- работать с графическими планшетами
- пользоваться различными приспособлениями при работе с видео;
- использовать в своей работе различные способы и приёмы рисовать на планшетах и работать в программе Pinnacle Studio 16,
- монтаж видео из нескольких частей;
- соблюдать пропорции;
- накладывать звук

**Тематическое планирование с определением основных видов деятельности**

Название темы (раздела)		Всего часов	теория	Практика	Основные виды деятельности
1	Всё о мультипликации	4	3	1	<p>Практические занятия с использованием элементов ИГР, дидактических и раздаточных материалов, сказок, инсценирование, ролевая игра – <i>первичное проектирование индивидуального маршрута восполнения проблемных зон</i> с целью научиться:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• определять проблемы собственной предметной, метапредметной деятельности;</li> <li>• устанавливать причины возникновения проблем в осуществлении коммуникации;</li> <li>• определять объект и аспект анализа результатов предметной, метапредметной деятельности, требующей актуализации личностных качеств;</li> <li>• определять компоненты анализа;</li> </ul> <p>осуществлять наблюдение за собственной предметной и метапредметной деятельностью, мобилизующей и реализующей личностные качества. Осуществлять поиск необходимой информации для выполнения учебных заданий с использованием Internet.</p>
2	Фотография и видеосъемка	3	1	2	<p>Умение работать с различными видами информации (в том числе текстовой, графической, звуковой, видеoinформацией), навыки работы с цифровым фотоаппаратом и видеокамерой. Аккуратность и собранность при работе с техникой. Самостоятельность при выполнении заданий. Умение принимать и сохранять учебную задачу, планировать своё</p>



					<p>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</p>
3	<p><b>Работа в киностудии Pinnacle Studio</b></p>	4	1	3	<p>Участие в индивидуальной и коллективной проектной деятельности по алгоритму решения предметной, метапредметной, личностной задач; осуществление самоконтроля предметных, метапредметных действий, мобилизующих и реализующих личностные качества с учетом задания учителя; определять проблемы собственной деятельности; устанавливать причины возникновения проблем в осуществлении деятельности; определять объект и аспект анализа; определять компоненты анализа; определять причинно-следственные компоненты анализа; осуществлять наблюдение. Умение работать в инструментальных компьютерных средах для работы с информацией разного вида. Аккуратность и собранность при работе с техникой. Самостоятельность при выполнении заданий. Умение принимать и сохранять учебную задачу, определять последовательность выполнения действий. Навыки создания анимационных объектов в подходящей для среднего школьного возраста компьютерной программе. Навыки кадровой съёмки и монтажа кадров с заданной длительностью. Освоить операции редактирования видеоряда: разделение видеофрагмента, удаление видеофрагмента, наложение титров, спецэффектов, голосового и музыкального сопровождения</p>

4	Создание видеороликов, групповых итоговых проектов	23	23	<p>Создание завершённых групповых творческих проектов с использованием освоенных инструментальных компьютерных сред.</p> <p>Сотрудничество в коллективной инфорационной деятельности.</p> <p>Позитивное восприятие компьютера как помощника в учёбе, как инструмента творчества, самовыражения и развития.</p> <p>Понимание необходимости оценки и самооценки выполненной работы по предложенным критериям.</p> <p>Установка на позитивную социальную деятельность в инфорационном обществе.</p> <p>Стремление выразить свои творческие способности в мультимедиа, фото и видеосъёмке.</p> <p>Аккуратность и собранность при работе с техникой.</p> <p>Умение принимать и сохранять учебную задачу, планировать своё действие в соответствии с поставленной задачей и</p>
---	--	----	----	---

					<p>условиями её реализации; вносить необходимые коррективы в действие после его завершения на основе его оценки и учёта характера сделанных ошибок.</p> <p>Умение договариваться и приходить к общему решению в совместной деятельности, в том числе в ситуации столкновения интересов, учитывать и координировать в сотрудничестве отличные от собственной позиции других людей.</p> <p>Навыки неписьменного повествования языком компьютерной анимации и мультипликации.</p> <p>Умение осуществлять под руководством учителя элементарную проектную деятельность в малых группах: разрабатывать замысел мультфильма, искать пути его реализации, воплощать его в продукте, демонстрировать готовый продукт</p> <p>Через включение в коллективный диалог, индивидуальный, коллективный проект участвовать в создании и реализации коммуникации как интеграции:</p>
--	--	--	--	--	---

				<p>оформлять свои мысли в устной и письменной речи с учетом учебных и жизненных ситуаций; читать вслух и про себя тексты учебников, других источников, понимать прочитанное. Через включение в коллективный диалог, индивидуальный, коллективный проект участвовать в создании и реализации коммуникации как интеракции: понимать возможности различных позиций и точек зрения на какой либо предмет или вопрос; уважать позицию других людей, отличную от собственной; учитывать разные мнения и уметь обосновать собственное презентация индивидуального проекта; выступление на научно-практической конференции; проведение виртуальной экскурсии; мастер-класса и др.</p>
Всего		34	5	29