Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение

«Смольненская ООШ» Ичалковского муниципального района РМ

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Рассмотрена  на заседании ШМО учителей  гумманитарного цикла  Протокол № от 29.11.2019г.  Председатель ШМО  \_\_\_\_\_\_\_\_\_ Чернышова И.И. | «Согласовано»  Зам. директора по УВР  \_\_\_\_\_\_\_\_ Юрченкова Е.И.  29.11.2019г. | «Утверждаю»  Директор МОБУ «Смольненская ООШ»  \_\_\_\_\_\_\_\_М.С. Дьякова  «\_\_\_»\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_2022 г. |



Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа **«Медиатворчество»**

Направленность – техническая

Возраст обучающихся – 12-13 лет

Срок реализации – 1 год

Составитель: Озерова Е.В.

2022-2023 уч. г.

**1. Пояснительная записка**

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Медиатворчество» имеет техническую направленность.

Программа разработана в соответствии со следующими нормативными документами:

Федеральный закон Российской Федерации от 29 декабря 2012 г. № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;

Концепция развития дополнительного образования детей, Распоряжение Правительства Российской Федерации от 4 сентября 2014 г. № 1726-р;

Порядок организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным образовательным программам (утверждѐн приказом Министерства просвещения РФ от 9 ноября 2018 г., № 196);

Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы) Письмо Министерства образования и науки России от 18 ноября 2015 года №09-3242;

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

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа технической направленности «Медиатворчество» составлена для организации внеурочной деятельности учащихся среднего звена основной школы и ориентирована на обучающихся, проявляющих интересы и склонности в области информатики, технологии, математики, физики, моделирования. Освоение данного направления позволяет решить проблемы, связанные с недостаточным уровнем развития абстрактного мышления, существенным преобладанием образно-визуального восприятия над другими способами получения информации.

Деятельность по моделированию способствует воспитанию активности школьников в познавательной деятельности, развитию высших психических функций (повышению внимания, развитию памяти и логического мышления), аккуратности, самостоятельности в учебном процессе.

Поддержка и развитие детского технического творчества соответствуют актуальным и перспективным потребностям личности и стратегическим национальным приоритетам Российской Федерации.

**Актуальность** предлагаемой образовательной программы заключается в том, что в настоящее время владение компьютерными технологиями рассматривается как важнейший компонент образования, играющий значимую роль в решении приоритетных задач образования – в формировании целостного мировоззрения, системно-информационной картины мира, учебных и коммуникативных навыков. Создание мультимедиа проектов способствует формированию нового типа обучающегося, обладающего набором умений и навыков самостоятельной конструктивной работы, владеющего способами целенаправленной интеллектуальной деятельности, готового к сотрудничеству и взаимодействию, наделенного опытом самообразования.

Изучение программы «Медиатворчество» позволит обучающимся более полно выявить свои способности в изучаемой области знаний, создать предпосылки по применению освоенных способов создания информационных ресурсов на основе мультимедиа и интернет-технологий, подготовить себя к осознанному выбору профессий, предусматривающих работу с персональным компьютером.

**Новизна** программы в том, что она не только прививает навыки и умение работать с графическими и мультимедийными программами, но и способствует формированию информационной и эстетической культуры.

Программа составлена с учетом профилактики здорового образа жизни.

**Цели:**

* Развитие интеллектуальных способностей и познавательных интересов школьников к информационным технологиям;
* Повышение компетентности учащихся в вопросах использования мультимедиа технологий и создания собственных мультимедиа проектов;
* Формирование и развитие интеллектуальных и практических умений учащихся, их нравственное совершенство.

**Задачи:**

* Овладение навыками работы с различными мультимедиа приложениями;
* Успешное применение полученных навыков в учебной и повседневной деятельности;
* Обучение навыкам решения проблем и другим видам критического мышления;
* Создание импульса для проявления творческих способностей обучающихся и формирование навыков самостоятельной, групповой исследовательской и творческой работы для создания мультимедиа проектов;
* Выявление и развитие способностей и интереса к научной (научно-исследовательской деятельности);
* Побуждение обучающихся к сотрудничеству, в том числе для решения проблем местного сообщества (учебной группы, класса, школы, места жительства и т.д.).

**Место в учебном плане**

Программа рассчитана на 1 год, с проведением занятий 1 раз в неделю. Продолжительность занятия 45 минут.

Содержание занятий отвечает требованию к организации внеурочной деятельности. Подбор заданий отражает реальную интеллектуальную подготовку детей, содержит полезную и любопытную информацию, способную дать простор воображению.

**Формы организации учебных занятий:**

* проектная деятельность самостоятельная работа;
* работа в парах, в группах;
* индивидуальная и групповая исследовательская работа;
* знакомство с научно-популярной литературой.

**Формы контроля:**

* практические работы;
* мини-проекты.

**Методы обучения:**

* Познавательный (восприятие, осмысление и запоминание учащимися нового материала с привлечением наблюдения готовых примеров, моделирования, изучения иллюстраций, восприятия, анализа и обобщения демонстрируемых материалов).
* Метод проектов (при усвоении и творческом применении навыков и умений в процессе разработки собственных моделей).
* Систематизирующий (беседа по теме, составление систематизирующих таблиц, схем и т.д.).
* Контрольный метод (при выявлении качества усвоения знаний, навыков и умений и их коррекция в процессе выполнения практических заданий).
* Групповая работа.

**Содержание программы**

**Раздел 1. «Юный дизайнер»** изучается на протяжении 11 часов, 2 часа из которых теоретические занятия и 9 – практические. В процессе обучения раскрываются следующие вопросы:

• Ознакомительное занятие. Правила поведения в компьютерном классе.

• Что такое компьютер и из чего он состоит?

• Кто такой дизайнер?

• Интерфейс приложения.

• Модели.

• Узоры из геометрических фигур.

• Знакомство с интерфейсом приложения.

• Наложение простых форм.

• Графика.

• Что такое мультипликация и анимация. История мультипликации. Виды мультипликации.

**Раздел 2. «Юный мультипликатор»** представлен 13 часами, 2 из которых – теоретические и 11 – практические. Внимание учащихся при изучении данного раздела обращено на следующие вопросы:

• Фон. Анимация.

• Предметы и персонажи.

• Построение анимации одновременного действия нескольких актеров и фона.

• Самостоятельная работа.

• «Создание мультфильма» с одновременностью действий персонажей.

• Работа с текстом. Работа с титрами в мультфильме.

• Мультипликация методом перекладки. Придумываем сюжет мультфильма.

• Подготовка материалов для съемки мультфильма (персонажи и фоны).

• Завершение работы. Сказка с картинками.

• «Создание мультфильма» с одновременностью действий персонажей.

**Раздел 3. «Рисуем мультик»** (10 часов) посвящен созданию мультфильма и выставке – презентации выполненныхработ.

**Календарно-тематический план**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **№** | **Наименование раздела и темы** | **Кол-во часов** | **Характеристика деятельности учащихся** | **Дата проведения** | |
| **План.** | **Факт.** |
| **Раздел 1. «Юный дизайнер»**  **(11 часов)** | | | | | |
| 1. | Правила поведения в компьютерном классе. | 1 | Правило поведения за компьютером. |  |  |
| 2. | Кто такой дизайнер? | 1 | Знакомство с рабочей средой, интерфейсом программы «Юный дизайнер» |  |  |
| 3. | Интерфейс приложения. | 1 | Знакомство с интерфейсом приложения. Смена цвета, размера, формы, угла поворота геометрических фигур. Тренируемся работать с мышкой. |  |  |
| 4. | Модели. | 1 | Составление из геометрических фигур одиночных моделей сказочных существ, животных, машин. Работа с цветом. |  |  |
| 5. | Узоры из геометрических фигур. | 1 | Знакомство с понятиями «орнамент» и «узор». Составление  узоров из геометрических фигур. Работа с цветом. |  |  |
| 6. | Сложные картины из геометрических фигур. | 1 | Составление сложных картин из простых геометрических фигур.  Работа с цветом |  |  |
| 7. | Знакомство с интерфейсом приложения. | 1 | Познакомить с методом рисования готовыми формами (прямоугольники, круги, овалы, прямые, кривые.) |  |  |
| 8-9 | Наложение простых форм. | 2 | Познакомить с методом наложения простых форм друг на друга для получения более сложной формы |  |  |
| 10-11 | Графика | 2 | Уметь рисовать в разделе «Графика». (свободная тема) |  |  |
| **Раздел 2. «Юный мультипликатор» (13 ч)** | | | | | |
| 12. | Что такое мультипликация и анимация. История и виды мультипликации. | 1 | Познакомить с историей мультипликации. Уметь отличать виды мультипликации. |  |  |
| 13-14 | Фон. Анимация. | 2 | Изучить клавиатуру. Уметь работать с фоном. Вставка, перемещение, удаление, построение анимации.  Познакомиться с программой Power Point |  |  |
| 15-16 | Предметы и персонажи. | 2 | Научиться пользоваться навыкам работы в творческом коллективе с распределением ролей и задач; Уметь работать с предметами и персонажами (актерами). Научиться сохранять на компьютере. Уметь работать с программой Power Point. |  |  |
| 17-19 | Построение анимации одновременного действия нескольких актеров и фона. | 3 | Уметь находить одноименные действия несколько актеров и фона. Уметь работать с программой Power Point. |  |  |
| 20-23 | Самостоятельная работа | 4 |  |  |  |
| **Раздел 3. Печать 3D моделей (4 ч)** | | | | | |
| 24-25 | «Создание мультфильма» с  одновременностью действий персонажей | 2 | Уметь создавать мультфильм с одновременностью действий персонажей |  |  |
| 26 | Работа с текстом. Работа с титрами в мультфильме | 1 | Уметь накладывать титры и переходы. |  |  |
| 27-28 | Мультипликация методом перекладки. Придумываем сюжет мультфильма. | 2 | Уметь использовать метод перекладки и придумывание сюжета. |  |  |
| 29 | Подготовка материалов для съемки мультфильма. (персонажи и фоны) | 1 | Создание персонажей, фона.  Уметь снимать мультфильм. |  |  |
| 30 | Завершение работы. Сказка с картинками | 1 | Уметь вводить рисунки в приложение и настраивать просмотр видеоизображения, сохранять проект как фильм, воспроизводить его; работать в группах; работать с фотографиями; составлять коллажи из фотографий. |  |  |
| 31-33 | Проект «Создание мультфильма» с одновременностью действий персонажей | 3 | Раскрыть творческий потенциал; научиться навыкам работы в команде; чувству кадра, композиции, цвета, масштаба; создавать десятки кадров для создания мультфильма; вводить рисунки в приложение и настраивать просмотр видеоизображения, сохранять проект как фильм, воспроизводить его. |  |  |
| 34 | Защита проекта | 1 |  |  |  |
| Итого: 34 ч | | | | | |

# Материально-техническое и учебно-методическое обеспечение

# Материально-техническое обеспечение

# Для успешной реализации программы имеются: помещения, удовлетворяющие требованиям к образовательному процессу в учреждениях дополнительного образования, компьютеры, фотоаппараты, штатив, Интернет, интерактивная доска, проектор.

**Учебно-методическое обеспечение**

**Основная:**

1. Фролов А.В., Фролов Г.В. Мультимедиа для WINDOWS: Руководство для программиста / "Диалог-МИФИ", М.,2014.

2. Воген Тэй. Мультимедиа. Практическое руководство/ "Попурри", Минск, 2015.

3. Кречман Д., Пушков А. Мультимедиа своими руками/ "БХВ", Санкт-Петербург, 2012.

4. Кузнецов И. Анимация для Интернета. Краткий курс/"Питер", Санкт-Петербург, 2011.

5. Мэтьюз М, Мэтьюз К. Эффективная работа с Corel Draw. "Питер", Санкт-Петербург, 2012.

6. Залогова Л.А. Компьютерная графика. Элективный курс: Учебное пособие / Л.А. Залогова - М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2009.

7. Залогова Л.А. Компьютерная графика. Элективный курс: практикум / Л.А.Залогова - М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2011.

8. Информатика и информационные технологии. Учебник для 10-11 классов. Угринович Н. Д. - М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2006.

9. Практикум по информатике и информационным техноло¬гиям: Учебное пособие. Угринович Н. Д. и др. — М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2006.

10. Угринович Н.Д. Информатика и ИКТ: учебник для 9 класса. — М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2008.

11. Усиков А. Я. Компьютерная графика и элементы мультимедиа, 2006.

12. Семакин И. Г., Хеннера Е. К. Информатика. Задачник-практикум в 2т.: Том 1. – М.: Лаборатория Базовых Знаний, 2005. – 304 с.

**Для детей:**

1. Залогова Л.А. Компьютерная графика. Элективный курс: Учебное пособие / Л.А. Залогова - М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2009.

2. Залогова Л.А. Компьютерная графика. Элективный курс: практикум / Л.А.Залогова - М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2011.

**Интернет-ресурсы:**

* www.klyaksa.net
* www.metod-kopilka.ru
* www.pedsovet.org
* www.uroki.net
* www.intel.ru