Утверждаю Согласовано Рассмотрено

Директор школы Зам.дир по УР на заседании НМС

**Программа проекта**

**«креативная студия**

**«умные котята»**

##### Классы: 5-7

Учитель: Чахова В.С.

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Настоящая образовательная программа направлена на создание организационных условий формирования информационной культу­ры учащихся 5-7 классов. Программа носит инновационный характер в рамках школы, синтезируя как подходы, ориентированные на развитие интеллекту­альной сферы школьника, его познавательной деятельности, так и информационную подготовку, направленную на органичное вклю­чение информационных технологий в образовательную деятельность ребен­ка. Она основывается на оптимистичных взглядах на возрастные возможности и образовательные потребности школьника, изуче­нии специфики развития их мышления и других психических про­цессов и функций в условиях компьютеризированной игровой и учеб­ной деятельности.

Эффективность обучения основам информационной грамотности зависит от правильного учета психофизиологических особенностей детей данного возраста, соблюдения санитарно-гиги­енических и эргономических норм во время организации и проведе­ния занятий, профессиональной компетентности преподавателя в области воспитания и обучения.

Приоритетный национальный проект «Образование» остается одним из ключевых механизмов развития общего образования. Школа – это важный инструмент достижения индивидуального успеха. Главным результатом школьного образования должно стать его соответствие целям опережающего развития. Это означает, что изучать в школах необходимо не только достижения прошлого, но и те способы и технологии, которые пригодятся в будущем. Ребята должны быть вовлечены в исследовательские проекты, творческие занятия, другие мероприятия, в ходе которых они научатся изобретать, понимать и осваивать новое, быть открытыми и способными выражать собственные мысли, уметь принимать решения и помогать друг другу, формулировать интересы и осознавать возможности.

Данная программа предназначена для вовлечения учащихся 5-7 классов в творческую работу с применение одного из направлений компьютерных технологий, а именно мультимедийных технологий и графики. Так как такой вид деятельности наиболее понятен и интересен для учащихся любого возраста.

Люди самых разных профессий применяют компьютерную графику в своей работе: художники конструкторы, дизайнеры, медики, разработчики рекламной продукции, фотографы, модельеры и др. Данная программа позволит подготовить учащихся к сознательному выбору профиля.

**Цель курса** способствовать:

* развитию интеллектуальных способностей и познавательных интересов;
* формированию интереса к творческому применению информационных технологий, к профессиям связанным с мультипликацией, дизайном;
* ознакомлению учащихся с прикладным программным обеспечением;
* повышению компетентности учащихся в вопросе создания анимации.

**Задачи курса**:

* Создание условий для развития познавательной активности в области информационных компьютерных технологий;
* Содействие ознакомлению с новыми информационными технологиями;
* Создание условий для формирования у учащихся общеучебных умений и навыков, универсальных способов деятельности и ключевых компетенции;
* Уточнение готовности и способности учащихся осваивать выбранное направление на повышенном уровне;
* Подготовка к осознанному выбору данного профиля.

**Формы проведения занятий.**

* 1. Мини-лекции и семинары с элементами дискуссии.
  2. Создание эвристических ситуаций.
  3. Практическая работа.

В течение учебного года учащиеся участвуют в различных образовательных и интеллектуальных мероприятиях, проводимых в школе, районе, городе.

**Планируемый (ожидаемый) результат**

Большое внимание уделяется развитию познавательного интереса, формированию творческого подхода к процессу обучения. Самоопределению и выбору профиля для дальнейшего обучения.

**Требования к уровню подготовки первого года обучения**

В результате изучения учащиеся должны **знать**:

* теоретические основы мультипликации;
* наименование и назначение инструментов графической программы;
* способы анимации;
* ресурсы для получения дополнительной информации;
* наименование и назначение инструментов графической программы,  мультимедийной программы Power Point; ресурсы для получения дополнительной информации;

  В результате изучения курса учащиеся должны **умет**ь:

- создавать простейшие приложения с применением эффектов и способов анимации;

- самостоятельно находить информацию о  программах.

- создавать простейшие приложения с применением эффектов и способов анимации в Power Point;

- самостоятельно находить информацию о  программе Power Point;

**Тема «Натурная мультипликация».**

Обсуждение темы проекта. Составление плана рассказа и видеоряда, иллюстрирующего рассказ. Организация фиксации. Обсуждение фотографий с художественной и смысловой точек зрения, создание коллекции фотографий к проекту. Монтаж фото и видео материалов по сценарному плану. Аудиозапись рассказа, соответствующего видеоряду. Обсуждение готовых работ, размещение в информационной среде. В результате изучения данной темы учащиеся смогут научиться:

* создавать информационные объекты как иллюстрации к художественным текстам в виде натурной мультипликации с собственным озвучиванием.
* создавать плана проведения натурной мультипликации.
* освоить технологии обработки фото и видео информации.

**Тема: «Пластилиновая мультипликация».**

Цель:

создание короткометражных пластилиновых мультфильмов

Задачи:

* развитие творческих способностей детей
* развитие мелкой моторики рук
* развитие навыка работы в команде

Результаты обучения:

* участие в создании пластилинового мультфильма
* навыки работы в творческом коллективе с распределением ролей и задач
* раскрытие творческого потенциала ребенка;
* развитие навыков работы в команде;
* проявление индивидуальности ребенка;
* повышение общего культурного уровня;
* развитие чувства кадра, композиции, цвета, масштаба;
* прививание понятий о нравственности;

**Содержание изучаемого курса**

|  |  |
| --- | --- |
| **Содержание курса** | **Перечень универсальных действий обучающихся** |
| Тема «Создание рисунков». | **Уметь**: выполнять основные операции при рисовании. |
| Тема «Создание мультфильмов и живых картинок». | **Уметь**: выполнять основные операции при создании движущихся изображений с помощью одной из программ |
| Тема «Создание мультфильмов в программе «Конструктор мультфильмов». | **Уметь:** создавать сюжет, героев.  **Знать:** преобразование множества заготовок в целостное и законченное действие |
| Тема «Натурная мультипликация». | **Уметь:** Составлять плана рассказа и видеоряда, монтировать фото и видео материалы по сценарному плану. |
| Тема: «Пластилиновая мультипликация». | **Знать :** технологии обработки фото и видео информации |
| Тема: «Компьютерная мультипликация». | **Знать :** технологии обработки компьютерной анимации. |

УЧЕБНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН ЗАНЯТИЙ

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Кол-во часов | | **Тема занятия.** |
|  | | Вводное занятие. Техника безопасности и организация рабочего места. |
|  | | Что такое мультипликация? Что такое анимация? |
|  | | Этапы создания мультфильма. |
|  | | Немного об истории анимации. |
|  | | Виды анимации. |
|  | | Как можно самому снять мультфильм. |
| **Тема: «Создание рисунков».** | | |
|  | | Компьютерная графика. Примеры графических редакторов. |
|  | | Панель инструментов графического редактора. |
|  | | Основные операции при рисовании: рисование и стирание точек, линий, фигур. |
|  | | Основные операции при рисовании: рисование и стирание точек, линий, фигур. |
|  | | Заливка цветом. Другие операции. |
|  | | Изменение готовых форм. |
| **Тема «Создание мультфильмов и живых картинок».** | | |
|  |  | Анимация. |
|  |  | покадровая рисованная анимация, конструирование анимации, программирование анимации. |
|  |  | Примеры программ для создания анимации . |
|  |  | Основные операции при создании анимации. |
|  |  | Основные операции при создании анимации. |
|  |  | Этапы создания мультфильма. |
|  |  | Работа над созданием индивидуальных проектов - мультфильмов. |
|  |  | Работа над созданием индивидуальных проектов - мультфильмов. |
|  |  | Работа над созданием индивидуальных проектов - мультфильмов. |
|  |  | Работа над созданием индивидуальных проектов - мультфильмов. |
|  |  | Презентация мультфильмов. |
| **Создание мультфильмов в программе «Конструктор мультфильмов».** | | |

|  |  |
| --- | --- |
|  | Разработка сценария. |
|  | Выбор фона. Работа с предметами. |
|  | Выбор актѐра. Коллекция действий актѐра. |
|  | Анимация актѐра. Смена действия актера. |
|  | Одновременное действие актеров. |
|  | Выбор звука и музыкального сопровождения. |
|  | Работа с текстом. Анимация текста. |
|  | Работа над созданием индивидуальных проектов - мультфильмов. |
|  | Работа над созданием индивидуальных проектов– мультфильмов. |
|  | Работа над созданием индивидуальных проектов– мультфильмов. |
|  | Работа над созданием индивидуальных проектов– мультфильмов. |
|  | Презентация мультфильмов. |

|  |  |
| --- | --- |
| **Тема «Натурная мультипликация».** | |
|  | Обсуждение темы проекта. Проработка сюжета. |
|  | Составление плана рассказа и видеоряда, иллюстрирующего рассказ. |
|  | Проработка образов и изготовление персонажей. |

**Учебно-тематический план первого года обучения**

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Уроки | Тема урока | Кол-во часов | В том числе | | | | |
| теория | | практика | | |
| 1 | Введение в информационную культуру. Техника безопасности в компьютерном классе  Основы информационной грамотности | 1 | 0,5 | | 0,5 | | |
| 2 | Теоретические основы мультипликации  История мультипликации | 1 | 0,5 | | 0,5 | | |
| 3 | Создание анимации на бумаге | 1 | 0,5 | | 0,5 | | |
| 4 | Покадровое рисование элементов анимации | 1 | - | | 1 | | |
| 5 | Основы компьютерной графики  История компьютерной графики | 1 | 1 | | - | | |
| 6 | Знакомство с графическим редактором | 1 | 0,5 | | 0,5 | | |
| 7 | Рабочее поле Paint, инструменты, палитра | 1 | 0,5 | | 0,5 | | |
| 8-9 | Создание простейших рисунков. Цвет. | 2 | 0,5 | | 0,5 | | |
| 10-11 | Рисование плоских объектов. Раскраска | 2 | 1 | | 1 | | |
| 12-13 | Рисование объемных изображений. Раскраска | 2 | 1 | | 1 | | |
| 14-15 | Конструирование с помощью Paint. | 2 | 1 | | 1 | | |
| 16 | Просмотр компьютерных рисунков (слайд-шоу) | 1 | - | | 1 | | |
| 17 | Знакомство с Power Point | 1 | | 0,5 | | 0,5 |
| 18-19 | Рабочее поле Power Point, инструменты, панели | 2 | | 1 | | 1 |
| 20-21 | Создание простейших рисунков. Раскраска. | 2 | | 1 | | 1 |
| 22-23 | Рисование плоских объектов. Раскраска | 2 | | 1 | | 1 |
| 24-25 | Рисование объемных изображений. Раскраска | 2 | | 1 | | 1 |
| 26-27 | Конструирование с помощью Power Point. | 2 | | 1 | | 1 |
| 28-29 | Настройка анимации в презентации | 2 | | 1 | | 1 |
| 30-31 | Другие способы создания анимации в Power Point. | 2 | | 1 | | 1 |
| 32-34 | Индивидуальная творческая работа | 3 | | - | | 3 |
|  | Итого: | 34 | | 12 | | 22 |