

**МУНИЦИПАЛЬНОЕ АВТОНОМНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ СУРГУТСКОГО РАЙОНА
«ЦЕНТР ДЕТСКОГО ТВОРЧЕСТВА»**

Принята
педагогическим советом
протокол № 2
«03» 05 2018г.



Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа
«Мультитворчество»

Направленность: техническая
Возраст детей 5-7 лет
Срок реализации- 1 год

Автор-разработчик: Панкова Т.А.,
педагог дополнительного образования

г.п.Белый Яр
2018 г.

Паспорт программы

Название программы	Мультитворчество
Направленность программы	техническая
Вид программы	Общеразвивающая, модульная
Срок реализации программы	1 год (37 учебных недель, 74 часа/2 часа в неделю)
Кол-во часов на учебный год / в неделю (1 год обучения)	<p>Модуль 1. Исследователь -34ч./2ч. Образовательная задача: формирование умений и навыков работы с графическими редакторами, ознакомление с народным творчеством.</p> <p>Модуль 2. Мультипликатор: 50ч./2ч. Образовательная задача: формирование умений и навыков работы с программой «Фантазеры. Мультитворчество», создания творческих проектов-мультипликационных фильмов</p>
Цель	развитие у обучающихся личностного самоопределения и самореализации по отношению к стремительно развивающимся информационным мультимедийным технологиям и ресурсам через создание мультфильмов.
Образовательный продукт	творческие проекты-короткометражные мультипликационные фильмы
Ожидаемые результаты освоения программы	<p>К концу освоения первого модуля дети овладевают знаниями:</p> <ul style="list-style-type: none"> - правила техники безопасности; - основные устройства ПК; - правила работы за компьютером; - виды информации и действия с ней; - назначение и возможности графического редактора PAINT; - назначение и возможности программы для рисования TuxPaint <p>К концу освоения первого модуля дети погружаются в практики исмогут:</p> <ul style="list-style-type: none"> - соблюдать требования безопасности труда и пожарной безопасности; - включить, выключить компьютер; - работать с устройствами ввода/вывода (клавиатура, мышь, дисководы); - запускать нужные программы, выбирать пункты меню, правильно закрыть программу; - работать с программами Paint, TuxPaint. <p>К концу освоения второго модуля дети овладевают знаниями:</p>

	<ul style="list-style-type: none"> - назначение и возможности программы «Фантазеры. Мультитворчество», - схемы стандартной модели с двумя и четырьмя активными блоками; - архитектура, дизайн, ландшафтный дизайн; - конструирование <p>К концу освоения первого модуля дети погружаются в практики исмогут:</p> <ul style="list-style-type: none"> - работать с программами Paint, TuxPaint, Фантазеры-Мультитворчество; - работать по схеме стандартной модели с двумя и четырьмя активными блоками; - составлять и защищать творческие мини-проекты; - владеть простейшими навыками работы с фотоаппаратом; - создавать и озвучивать простейшие мультфильмы.
Формы занятий	Традиционное, практикум, игровое, комбинированное
Возраст учащихся	5 - 7 лет
Количество учащихся по программе	9 групп по 10- 15 человек

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

В последние годы в образовании произошла переориентация ценностных установок и отношений. Новое содержание образования и новые технологии обучения, стремительно меняющаяся информационная среда изменили социальный статус дошкольного детства. Оно по всем новым логикам становится важнейшим этапом государственного образования, не менее значимым, чем школьный этап. Дополнительное образование сегодня - не только источник определенных знаний, но в первую очередь еще и, фактор роста конкурентоспособности личности, фактор успешной социализации подрастающего поколения.

Новые целевые ориентиры указывают на то, что: ребенок способен к волевым усилиям, может следовать социальным нормам поведения и правилам в разных видах деятельности, во взаимоотношениях с взрослыми и сверстниками, может соблюдать правила безопасного поведения и личной гигиены; умеет подчиняться разным правилам и социальным нормам; способен договариваться, учитывать интересы и чувства других, сопереживать неудачам и радоваться успехам других, адекватно проявляет свои чувства, в том числе чувство веры в себя, стараясь разрешать конфликты.

Одним из важных мотивов занятий с детьми является интерес. Интерес – это активная познавательная направленность на предмет, явление или деятельность, связанная с положительным эмоциональным отношением к ним. Дошкольники выражают большой интерес к работе на компьютере и обладают психологической готовностью к активной встрече с ним. Общение с компьютером увеличивает потребность в приобретении знаний, продолжении образования. Ребенок в современном информационном обществе должен уметь работать на компьютере, находить нужную информацию в различных информационных источниках (электронных энциклопедиях, Интернете), обрабатывать ее и использовать приобретенные знания и навыки в жизни. Именно на это направлена дополнительная общеобразовательная программа технической направленности «Мультитворчество».

Данная программа разработана на основании законодательных и нормативно-правовых документов: Федеральный закон №273-ФЗ от 21.12.2012 года «Об образовании Российской Федерации»; Приказ Министерства образования и науки Российской Федерации от 29 августа 2013 г. 1008 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»; Постановление от 04.07.2014г. № 41 « Об утверждении СанПин 2.2.4.3172-14 (Санитарно-эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации режима работы образовательных организаций дополнительного образования детей); Концепция развития дополнительного образования детей в ХМАО-Югре до 2020 года; Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы) (Минобрнауки г. Москва, АНО ДПО «Открытое образование», 2015 г.). Содержание данной программы соответствует целям и задачам, стоящим перед дополнительным образованием на сегодня.

Цель программы: развитие у обучающихся личностного самоопределения и самореализации по отношению к стремительно развивающимся информационным мультимедийным технологиям и ресурсам через создание мультфильмов.

Для достижения данной цели решаются следующие **задачи:**

Образовательные:

- участие в реализации компьютерных технологий как основе научно-технического прогресса в мультипликации;
- формирование определенных навыков и умений; закрепление их в анимационной деятельности;
- обучение различным видам анимационной деятельности с применением различных художественных материалов.

Развивающие:

- развитие художественно-творческих, индивидуально выраженных способностей личности ребенка;
- развитие художественно-эстетического вкуса, фантазии, изобретательности, логического мышления и пространственного воображения.

Воспитательные:

- воспитание нравственных качеств личности ребенка, эмоционально-эстетического восприятия окружающего мира;
- воспитание внимания, аккуратности, целеустремленности;
- формирование этических норм в межличностном общении;
- обогащение визуального опыта детей через просмотр мультфильмов и участие в мероприятиях.

В старшем дошкольном возрасте происходит постепенная смена ведущей деятельности, переход от игры к учебе. При этом игра сохраняет свою ведущую роль. Поэтому значительное место на занятиях занимают игры. Возможность опоры на игровую деятельность позволяет сделать интересными и осмысленными любую учебную деятельность. Дети при восприятии материала обращают внимание на яркую подачу его, эмоциональную окраску, в связи с этим основной формой объяснения материала является демонстрация. Дошкольный возраст – период, когда начинается процесс социализации ребёнка, устанавливается его связь с ведущими сферами бытия: миром людей, природы, предметным миром; происходит приобщение ребёнка к культуре, к общечеловеческим ценностям. Учитывая то, что современный ребенок живет в век информационных технологий и находится в активной разнообразной медиасреде, представленной телевидением, радио, Интернетом, компьютерными играми и другими носителями информации, одним из главных условий успешности в современном мире становится умение получать информацию и грамотно обрабатывать ее. Различные информационные технологии и мультимедийные средства призваны облегчить и упростить этот процесс. На сегодняшний день почти для каждого ребенка средства массовой

коммуникации стали чем-то вроде игрушки, и являются не только способом времяпровождения, но и своего рода средством воспитания.

В данной программе сделан упор на интерактивную программу «Фантазеры – Мультитворчество». Программно-методический комплекс «Фантазёры-Мультитворчество» включает пять интерактивных мастерских, каждая из которых является творческой, познавательной, развивающей средой, в которой дети могут совместно конструировать, моделировать, экспериментировать, выполнять проектную деятельность:

- Конструирование из природного материала, создание образов и сюжетов из элементов природы.
- Творческая работа с элементами цветочного и растительного орнамента, создание коллажей, открыток, узоров.
- Моделирование из геометрических фигур, работа со строительным материалом.
- Художественно-декоративная деятельность с элементами природных промыслов (Дымка, Гжель, Хохлома, Городец и др.), декоративное рисование.
- Создание макетов бумажных поделок, кукол для сюжетно-ролевых и театрализованных игр, создание мультфильмов.

Каждая мастерская содержит большое количество предметных элементов разной тематики и специальный интерактивный инструментарий, что позволяет использовать программу при изучении разных предметов, а также во внеурочной деятельности. Опыт применения показал возможность эффективной работы с программой на занятиях с детьми 5-7 лет.

Заложенная в программу технология позволяет:

- разместить перед одним монитором от 1 до 6 детей для коллективного выполнения задания;
- не требует дополнительных затрат на технику; для начала работы необходимо приобрести только нужное количество USB-мышей;
- межпредметность программы позволяет педагогам использовать её по всем основным учебным дисциплинам, а также в рамках дополнительного образования;
- для использования программы не требуется специального обучения, прилагаемое Методическое пособие доступно излагает возможности и приемы использования;
- достаточно одного экземпляра программы, чтобы установить её на 30 компьютеров в учреждении.

Уникальная технология программы позволяет организовать совместную творческо-эвристическую работу нескольких детей у одного экрана. Это решение открывает новые формы и методы организации учебной деятельности, дает новые возможности для развития познавательных способностей, гибкости и креативности мышления, формирования коммуникативных навыков и других социально важных качеств личности. Содержание программы представляет собой межпредметную интерактивную среду с мастерскими для совместного

конструирования, моделирования, рисования и дизайна, проектной работы нескольких детей на любую тему.

Программа составлена с учетом санитарно-гигиенических требований, возрастных особенностей старших дошкольников и рассчитана на работу с ноутбуками. Занятия проводятся по группам, 2 раза в неделю по 1 часу. Во время занятия обязательными являются физкультурные минутки, гимнастика для глаз. Занятия проводятся в нетрадиционной форме с использованием разнообразных дидактических игр. Срок освоения программы – 1 год (84 часа), из них – 1 час отводится на индивидуальную работу.

Отличительные особенности данной образовательной программы:

- комплексность (обучение по нескольким разделам), интегрированность (взаимосвязь художественно-эстетического и познавательного развития);
- возможность художественно использовать дополнительные средства (возникают новые идеи, связанные с комбинациями разных материалов, дети начинают экспериментировать и творить).
- создание короткометражных мультфильмов.

Поскольку мультипликация находится на стыке таких видов искусства, как кинематограф, театр, комикс, изобразительное искусство и музыка, то и программа включает разнообразные виды деятельности: рисование, литературное творчество, лепку, аппликацию и, конечно же, съёмку и монтаж мультфильмов! Дети изучают историю мультипликации – от оптических игрушек до современных мультфильмов, знакомятся с техниками мультипликации, с законами монтажа и средствами выразительности, применяемыми в мультипликации, учатся работать с цифровым фотоаппаратом и микрофоном, принимают участие при монтировании мультфильма на компьютере с помощью программы WindowsMovieMaker.

Методы обучения:

- методы организации и осуществления деятельности (словесные, наглядные, практические, самостоятельной работы и работы под руководством педагога);
- методы стимулирования и мотивации учения (методы формирования интереса — познавательные игры, создание ситуаций успеха);
- методы контроля и самоконтроля (фронтальный и дифференцированный, текущий и итоговый).

Каждое занятие по теме программы, как правило, включает теоретическую часть и практическое выполнение задания. Работы, выполненные детьми, будут размещаться на официальном сайте учреждения и примут участие в различных конкурсах и фестивалях, имеющих техническую или художественную направленность.

Ожидаемые результаты

Образовательные

- обучающиеся получают начальные навыки умения формулировать и удерживать учебную задачу;
- научатся преобразовывать практическую задачу в познавательную;
- научатся ставить новые учебные задачи в сотрудничестве с педагогом;
- научатся выбирать действия в соответствии с поставленной задачей и условиями её реализации;
- выработают умение выполнять учебные действия в устной форме;
- научатся использовать речь для регуляции своего действия;
- научатся сравнивать способ действия и его результат с заданным эталоном с целью обнаружения отклонений и отличий от эталона;
- смогут адекватно воспринимать предложения педагога, товарищей, родителей и других людей по исправлению допущенных ошибок;
- научатся выделять и формулировать то, что уже усвоено и что еще нужно усвоить, определять качество и уровня усвоения;

Предметные

Обучающиеся научатся

- соблюдать требования безопасности труда и пожарной безопасности;
- включить, выключить компьютер;
- работать с устройствами ввода/вывода (клавиатура, мышь);
- запускать нужные программы, выбирать пункты меню, правильно закрывать программы.
- работать с программами Paint, TuxPaint, «Фантазеры. МУЛЬТИтворчество».
- составлять и защищать творческие мини-проекты.
- владеть простейшими навыками работы с фотоаппаратом.
- работать в группе, учитывать мнения партнеров, отличные от собственных;
- ставить вопросы;
- обращаться за помощью;
- формулировать свои затруднения;
- предлагать помощь и сотрудничество;
- договариваться о распределении функций и ролей в совместной деятельности;
- слушать собеседника;
- договариваться и приходить к общему решению;
- формулировать собственное мнение и позицию;
- осуществлять взаимный контроль;
- адекватно оценивать собственное поведение и поведение окружающих.

Компетентностные

обучающиеся

- смогут продемонстрировать сформированные умения и навыки работы на компьютере и применять их в практической деятельности и повседневной жизни.
- научатся самостоятельно осуществлять творческие проекты - мультфильмы.

Формы контроля

Анкетирование, тестирование. Теоретические знания оцениваются через участие в мероприятиях - игра «Умники и умницы», игра по станциям «Веселая информатика», игра «Открытие видов информации», «Путешествие в страну Зазеркалье», «Юные информатики».

Материально-техническое обеспечение программы

1. Графический редактор Paint.
2. TuxPaint —программа для рисования, ориентированная на детей дошкольного и младшего школьного возраста.
3. Фантазеры. МУЛЬТИтворчество. Программно-методический комплекс.
4. <http://school-collection.edu.ru/> сайт «Коллекция цифровых образовательных ресурсов» – ЦОР к занятиям.
5. Программа WindowsMovieMaker

Примерная структура занятия

- Организационный момент (2 мин)
- Объяснение нового материала или фронтальная работа по решению новых задач (10 мин)
- Физкультминутка (2 мин)
- Работа за компьютером (12 мин)
- Релаксация (2 мин)
- Подведение итогов (2 мин)

Содержание по тематическим модулям

Модуль 1. Исследователь

Образовательная задача: формирование умений и навыков работы с графическими редакторами, ознакомление с народным творчеством.

К концу освоения первого модуля дети овладевают знаниями:

- правила техники безопасности;
- основные устройства ПК;
- правила работы за компьютером;
- виды информации и действия с ней;
- назначение и возможности графического редактора PAINT;
- назначение и возможности программы для рисования TuxPaint

К концу освоения первого модуля дети погружаются в практики и смогут:

- соблюдать требования безопасности труда и пожарной безопасности;
- включить, выключить компьютер;
- работать с устройствами ввода/вывода (клавиатура, мышь, дисководы);

- запускать нужные программы, выбирать пункты меню, правильно закрыть программу;
- работать с программами Paint, TuxPaint.

Учебно-тематический план

№п/п	Раздел, тема	Количество часов
Модуль 1. Исследователь		34
Раздел 1. Учимся рисовать		6
1.	Введение в программу. Правила техники безопасности.	2
2.	Графический редактор Paint.	2
3.	Программа TuxPaint	2
Раздел 2. Мастерская «Сказки природы»		16
4.	Интерактивная программа «Фантазеры. Мультитворчество»	2
5.	Живопись.	2
6.	Графика. Компьютерная графика	2
7.	Скульптура.	2
8.	Декоративно-прикладное искусство.	4
9.	Фотоискусство.	4
Раздел 3. Мастерская «Народное творчество»		12
10.	Основные направления и техники русского народного творчества.	2
11.	Дымковская игрушка.	2
12.	Городецкие узоры.	2
13.	Голубая гжель. Гжельская керамика.	2
14.	Золотая хохлома. Хохломские узоры.	2
15.	Индивидуальная работа. Русские народные потешки.	2
	ИТОГО	34

Содержание программы **Модуль1. «Исследователь»** **Раздел 1. Учимся рисовать**

Тема 1. Введение в программу. Правила техники безопасности

Теория: Введение в предмет. Правила техники безопасности, правила поведения при работе с ноутбуком. История создания компьютера. Ноутбук и его основные устройства. Знакомство с мышью и клавиатурой.

Практика: Демонстрация возможностей персональных компьютеров.

Тема 2. Графический редактор Paint.

Теория: Знакомство с программой Paint. Интерфейс, главное меню, панель инструментов, окно программы. Особенности работы с инструментами рисования. Основы растровой графики. Использование цветовых палитр и текста.

Практика: Разработка и выполнение тематических рисунков в редакторе Paint.

Тема 3. Программа TuxPaint

Теория: Программа TuxPaint: рисование кистью, линиями, фигурами, штампами, рисование искрами и радугой, стирание. Программа TuxPaint: раскрасим картинку.

Практика: Проект «Изготовление открытки к празднику» в программе TuxPaint.

Раздел 2. Мастерская «Сказки природы»

Тема 4. Интерактивная программа «Фантазеры. Мультитворчество»

Теория: Знакомство с рабочей средой, интерфейсом программы «Фантазеры. Мультитворчество». Знакомство с понятием «изобразительное искусство». Жанры изобразительного искусства.

Практика: Творческая работа в парах «Цветочная фантазия» – орнамент из цветов и растений.

Тема 5. Живопись.

Теория: Живопись. Цифровая живопись. Понятие цвета. Сочетаемость цветов.

Практика: Работа в мастерской «Сказки природы». Творческая работа в парах «Сказки природы» – конструирование из природного материала.

Тема 6. Графика. Компьютерная графика.

Теория: Графика. Компьютерная графика: назначение, применение, основные средства, перспективы.

Практика: Работа в мастерской «Сказки природы». Раскраска компьютерных рисунков, работа с цветом. Игра «Сказочное существо».

Тема 7. Скульптура.

Теория: Скульптура. Глиптика. Памятники.

Практика: Работа в мастерской «Сказки природы». Создание рисунка с помощью панели инструментов в программе Paint, работа с палитрой.

Тема 8. Декоративно-прикладное искусство.

Теория: Декоративно-прикладное искусство. Узоры.

Практика: Создание рисунка с помощью панели инструментов в программе Paint, работа с палитрой. Создание цветочных узоров. Работаем в мастерской «Сказки природы».

Тема 9.Фотоискусство.

Теория: Фотоискусство. Коллаж. Киноискусство и мультипликация.

Практика: Создание рисунка с помощью панели инструментов в программе Paint, работа с палитрой. Работа в группах: создание мини-коллажа. Работаем в мастерской «Сказки природы».

Раздел 3. Мастерская «Народное творчество»

Тема 10.Народное творчество

Теория: Знакомство с понятием творчество. Народное творчество. Особенности декоративно-прикладного искусства России, его истоки Основные направления и техники русского народного творчества.

Практика: Работаем в мастерской «Народное творчество». Создание цветочных узоров.

Тема 11.Дымковская игрушка.

Теория: Волшебная Дымка. Дымковская игрушка.

Практика: Работаем в мастерской «народное творчество», создание дымковской игрушки

Тема 12.Городецкие узоры.

Теория: История возникновения Городецкой росписи. Городецкие узоры: история, особенности, виды. Основные сюжеты. Особенности выполнения рисунка в стиле Городца. Основные элементы Городецкой росписи – круги, скобки, точки, капли, дуги, штрихи, спирали.

Практика: Работаем в мастерской «народное творчество». Оформление городецкого узора.

Тема 13.Гжель.

Теория: История возникновения Гжели.Голубая гжель. Гжельская керамика.Гжельская роспись. Промысел - "гжельская керамика". Красота посуды, скульптуры малой формы, особенности цвета и его оттенка. Оттенки разных тонов.

Практика: Работаем в мастерской «народное творчество». Составление узоров из тонких линий и мазков в разных вариантах, составление композиций из гжельских цветов и птиц, роспись объемных изделий по мотивам гжельской росписи.

Тема 14. Хохломские узоры.

Теория: История возникновения Хохломской росписи. Золотая хохлома.Техника хохломской окраски. Виды хохломской росписи. Традиционный хохломской орнамент - сочные красные ягоды земляники и рябины, цветущие ветки.

Практика: Работаем в мастерской «народное творчество». Роспись объемных изделий по мотивам хохломской росписи— травка, ягоды земляники и рябины, затейливые узоры «кудрины».

Тема 15. Русские народные потешки.

Теория: Введение в мир фольклора. Жанры фольклора. Разнообразие фольклорных жанров. Русские народные потешки.

Практика: Работаем в мастерской «театр из бумаги».

Методическое и дидактическое обеспечение

Методическое обеспечение: Леонов В.П. Персональный компьютер. Карманный справочник. – М.: ОЛМА-ПРЕСС, 2004. – 928 с.; Горячев А.В. Информатика и ИКТ (Мой инструмент компьютер). Учебник для учащихся 3 класса. – М.: Баласс, 2007. – 80 с.; Книга игр для детей. Кроссворды, ребусы, головоломки /сост. Г. Коненкина. – М.: Астрель, 2003. – 192 с.; Ковалько В. И. Здоровьесберегающие технологии: школьник и компьютер: 1-4 классы. В. И. Ковалько. – М.: ВАКО, 2007. – 304 с.; Кравцов С. С., Ягодина, Л. А. Компьютерные игровые программы как средство стабилизации эмоционального состояния дошкольников. С. С. Кравцов, Л. А. Ягодина//Информатика. – 2006. - №12.

Дидактическое обеспечение: Графический редактор Paint; TuxPaint — программа для рисования, ориентированная на детей дошкольного и младшего школьного возраста; Фантазеры. МУЛЬТитворчество. Программно-методический комплекс. Программа WindowsMovieMaker, тесты, карточки-задания, образцы, иллюстрации.

Модуль 2. Мультипликатор

Образовательная задача: формирование умений и навыков работы с программой «Фантазеры. Мультитворчество», создания творческих проектов-мультипликационных фильмов

К концу освоения второго модуля дети овладевают знаниями:

- назначение и возможности программы «Фантазеры. Мультитворчество»;
- схемы стандартной модели с двумя и четырьмя активными блоками;
- архитектура, дизайн, ландшафтный дизайн;
- конструирование

К концу освоения первого модуля дети погружаются в практики и смогут:

- работать с программами Paint, TuxPaint, Фантазеры-Мультитворчество;
- работать по схеме стандартной модели с двумя и четырьмя активными блоками;
- составлять и защищать творческие мини-проекты;
- владеть простейшими навыками работы с фотоаппаратом;
- создавать и озвучивать простейшие мультфильмы.

Учебно-тематический план

№п/п	Раздел, тема	Количество часов
Модуль 2. Мультипликатор		50
Раздел 1. Архитектура и Дизайн		20
1.	Архитектура как вид искусства	4
2.	Деревянная архитектура. Зодчество.	4
3.	Каменная архитектура.	4
4.	Дизайн.	4
5.	Ландшафтный дизайн	4
Раздел 2. Конструирование		12
6.	Конструирование.	4
7.	Построение по схеме стандартной модели с двумя и четырьмя активными блоками.	4
8.	Активный блок «Королева», его особенности и функции.	4
Раздел 3. Основы мультипликации		18
9.	Теоретические основы мультипликации	4
10.	Операции с предметами	2
11.	Проработка сценария с изготовленными персонажами	2
12.	Работа с фотоаппаратом	2
13.	Знакомство с WindowsMovieMaker	4
14.	Создание и озвучивание простейшего мультфильма	4
	Итого в год:	84 часа

Содержание программы

Модуль 2. «Мультипликатор»

Раздел 1. Архитектура и Дизайн

Тема 1. Архитектура как вид искусства

Теория: Понятие «архитектура». Архитектура как вид искусства. Бумажная архитектура. Оригами.

Практика: Работаем в мастерской «строитель»

Тема 2. Деревянная архитектура

Теория: Деревянная архитектура. Зодчество. Терема.

Практика: Работаем в мастерской «строитель»

Тема 3. Каменная архитектура.

Теория: Каменная архитектура. Крепости, Дворцы, Замки.

Практика: Работаем в мастерской «строитель». «Создаем по образцу» – работа с геометрическими фигурами

Тема 4. Дизайн.

Теория: Дизайн. Виды дизайна. Профессия «Дизайнер». Дизайн интерьера. Мозаика. Витраж.

Практика: Работаем в мастерской «строитель»

Тема 5. Ландшафтный дизайн.

Теория: Ландшафтный дизайн. Ландшафтная архитектура.

Практика: Работаем в мастерской «сказки природы»

Раздел 2. Конструирование

Тема 6. Конструирование

Теория: Понятие «Конструирование». Конструктор. Пассивные детали, активные блоки, свойства и функции.

Практика: Конструирование моделей для выполнения заданных условий

Тема 7. Построение по схеме стандартной модели с двумя и четырьмя активными блоками.

Теория: Построение по схеме стандартной модели с двумя и четырьмя активными блоками. Основы теории управления. Управление движением модели с двумя активными блоками. Построение по схеме стандартной модели с четырьмя активными блоками. Построение по схеме стандартной модели с четырьмя активными блоками. Управление движением модели с четырьмя активными блоками.

Практика: Конструирование моделей для выполнения заданных условий

Тема 8. Активный блок королевы

Теория: Основные принципы командной работы. Активный блок королевы, его особенности и функции. Конструирование моделей с использованием блока-королевы.

Практика: Конструирование моделей для выполнения заданных условий.

Раздел 3. Основы мультипликации

Тема 9. Теоретические основы мультипликации.

Теория: Теоретические основы мультипликации. Немного из истории анимации. Виды анимации и этапы создания мультфильмов. Мультипликация на бумаге.

Практика: Знакомство с видами анимации и этапами создания мультфильмов. Игровые технологии на сплочение коллектива. Создание мультипликации на бумаге.

Тема 10. Операции с предметами.

Теория: Закрепление операций за рабочими парами с пошаговым действием. Обсуждение сценария, декораций и героев.

Практика: Изготовление из бумаги декораций, героев сказки.

Тема 11. Проработка сценария с изготовленными персонажами.

Теория: Выбор сюжета и сценария для нового мультфильма из предложенных сказок и музыкальных композиций. Проработка сценария с изготовленными персонажами. Распределение ролей.

Практика: Написание сюжета. Работа по сценарию с участием персонажей.

Тема 12. Работа с фотоаппаратом.

Теория: Работа с фотоаппаратом. Создание анимации на бумаге». Знакомство с процессом цветной цифровой фотосъемки и покадровой съемки сюжета.

Практика: Покадровая съемка сюжета мультфильма.

Тема 13. Знакомство с WindowsMovieMaker.

Теория: Знакомство с операциями фильма: создание, открытие, сохранение, удаление, перемещение по кадрам, сохранение и просмотр фильма как любого видеофильма, выход из программы.

Практика: Покадровая съемка сюжета мультфильма и монтаж (Создание целостного мультфильма (монтаж) самого фильма осуществляет руководитель). Выпуск анимационного фильма, показ в группах и размещение на официальном сайте.

Тема 13. Создание и озвучивание простейшего мультфильма.

Теория: Знакомство с микрофоном и правилами записи голоса. Создание и озвучивание простейшего мультфильма.

Практика: Операции со звуком и музыкой. Выпуск анимационного фильма. Презентация проекта (мультфильма).

Методическое и дидактическое обеспечение

Методическое обеспечение: Анофриков П.И. Принцип работы детской студии мультипликации Учебное пособие. Детская киностудия «Поиск» / П.И. Ануфриков. - Новосибирск, 2011.; Комарова И.И., Туликов А.В. Информационно-коммуникативные технологии в дошкольном образовании, Издательство Мозайка-Синтез-М., 2013.; Веракса Н.Е., Веракса А.Н. Проектная деятельность дошкольников М.: Издательство Мозайка-Синтез-М., 2014.; Комарова Т.С., Размыслова А.В. Цвет в детском изобразительном творчестве дошкольников- М: 2005.; Интернет- ресурс wikipedia.org. Мастер-класс для педагогов. "Создание мультфильмов вместе с детьми".

Дидактическое обеспечение: Графический редактор Paint; TuxPaint — программа для рисования, ориентированная на детей дошкольного и младшего школьного возраста; Фантазеры. МУЛЬТИтворчество. Программно-методический комплекс. Программа WindowsMovieMaker, тесты, карточки-задания, образцы, иллюстрации.

Список литературы

1. Леонов В.П. Персональный компьютер. Карманный справочник. – М.: ОЛМА-ПРЕСС, 2004. – 928 с.
2. Горячев А.В. Информатика и ИКТ (Мой инструмент компьютер). Учебник для учащихся 3 класса. – М.: Баласс, 2007. – 80 с.
3. Горячев А.В. Информатика и ИКТ (Мой инструмент компьютер). Учебник для учащихся 4 класса. – М.: Баласс, 2007. – 80 с.
4. Книга игр для детей. Кроссворды, ребусы, головоломки /сост. Г. Коненкина. – М.: Астрель, 2003. – 192 с.
5. Ковалько В. И. Здоровьесберегающие технологии: школьник и компьютер: 1-4 классы. В. И. Ковалько. – М.: ВАКО, 2007. – 304 с.
6. Кравцов С. С., Ягодина, Л. А. Компьютерные игровые программы как средство стабилизации эмоционального состояния дошкольников. С. С. Кравцов, Л. А. Ягодина//Информатика. – 2006. - №12.
7. Санитарно-эпидемиологические правила и нормативы.
8. Анофриков П.И. Принцип работы детской студии мультипликации Учебное пособие. Детская киностудия «Поиск» / П.И. Ануфриков. - Новосибирск, 2011.
9. Комарова И.И., Туликов А.В. Информационно-коммуникативные технологии в дошкольном образовании, Издательство Мозайка-Синтез-М., 2013.
10. Веракса Н.Е., Веракса А.Н. Проектная деятельность дошкольников М.: Издательство Мозайка-Синтез-М., 2014.
11. Комарова Т.С., Размыслова А.В. Цвет в детском изобразительном творчестве дошкольников- М: 2005.

Ресурсы Интернет:

1. Электронная газета «Интерактивное образование» статья Л.Т.Якубенко (руководителя методического объединения воспитателей Калининского района г. Новосибирск) «Использование мультипликационных фильмов с целью социализации детей в работе воспитателя детского сада», выпуск № 56, декабрь 2014. <http://io.nios.ru/articles2/57/10/ispolzovanie-multiplikacionnyh-filmov-s-celyu-socializacii-detey-v-rabote>.
2. Интернет- ресурс wikipedia.org. Мастер-класс для педагогов.

3. "Создание мультфильмов вместе с детьми" (Фестиваль педагогических идей «открытый урок» <http://festival.1september.ru/articles/643088>).
4. 4.Проект пластилиновый мультфильм http://www.docme.ru/doc/272791/proekt-plastilinyj-mul._tfil._m.
5. Мини-проект «Пластилиновый мультфильм» (педагогический интернет – портал «О детстве»)