

Управление образования Кировского района
Департамент образования Администрации города Екатеринбурга
Муниципальное бюджетное учреждение дополнительного образования - центр «Лик».

ПРОГРАММА РЕКОМЕНДОВАНА

методическим советом

Протокол № 1 от «28» 08 2017г

Председатель метод. совета

В.И. Беднова

«УТВЕРЖДАЮ»

Директор МБУ ДО – центр «Лик»

Т.П. Подвозных

Приказ № 100 от «28» 08 2017г.



ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ПРОГРАММА

«ПОСТРОЙ СВОЮ ИСТОРИЮ»

(для детей 7 – 12 лет, срок реализации 2 года)

Составитель: Русакова Елена Владимировна,
педагог дополнительного образования.

г. Екатеринбург
2017

1. **Тип программы** – модифицированная, однопрофильная
2. **Образовательная область** – технология
3. **Направленность** – социально-педагогическая
4. **Возрастной уровень реализации программы** – 7 – 12 лет
5. **Форма реализации программы** – групповая
6. **Продолжительность реализации программы** – двухгодичная

		стр.
1.	Пояснительная записка	4
2.	Учебно-тематическое планирование 1 год обучения	11
3.	Содержание образовательной программы 1 год обучения	12
4.	Ожидаемые результаты 1 год обучения	14
5.	Учебно-тематическое планирование 2 год обучения	15
6.	Содержание образовательной программы 2 год обучения	16
7.	Ожидаемые результаты 2 год обучения	18
8.	Аттестация	20
9.	Перечень учебно-методического обеспечения	21
10.	Материально-техническое обеспечение	23
11.	Список литературы	24
12.	Сведения о составителе	25
13.	Краткая аннотация	26

Данная образовательная программа составлена на основе:

- Федерального закона «Об образовании в Российской Федерации» /№273- ФЗ от 29.12. 2012 г/;
- Концепции развития дополнительного образования /распоряжение Правительства РФ от 4.09 2014 г. № 1726-р 2014/;
- Концепции духовно-нравственного развития и воспитания личности гражданина России / А.Я. Данилюк, А.М. Кондаков, В.А. Тишков.–М.: Просвещение, 2010/;
- Приказа Министерства образования и науки РФ от 29 августа 2013 г. № 1008 “Об утверждении порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам”;
- Примерных требований к программам дополнительного образования детей Министерства образования РФ №06-1844 от 11.12.2006
- Федеральной целевой программы развития дополнительного образования детей в РФ до 2020 года;
- "Стратегии развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года" /распоряжение Правительства РФ от 29 мая 2015 г. N 996-р г/;
- Устава МБУ ДО - центр «Лик».

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА.

Программа «Построй свою историю» социально-педагогической направленности, программа модифицированная, общеразвивающая Программа составлена на основе методического пособия для педагогов по работе с конструктором «Построй свою историю».

ОТЛИЧИТЕЛЬНЫЕ ОСОБЕННОСТИ ПРОГРАММЫ:

Реализация данной программы позволяет стимулировать интерес и любознательность, развивать способности к решению проблемных ситуаций – умению исследовать проблему, анализировать имеющиеся ресурсы, выдвигать идеи, планировать решения и реализовывать их, расширить словарный запас обучающихся.

НОВИЗНА

Заключается в том, что с набором «Построй свою историю» обучающиеся развивают навыки в области русского языка, творческое и критическое мышление во время практических занятий, на которых они работают над созданием своих рассказов. Сценарии обучения, которые можно корректировать согласно уровню подготовки обучающихся, очень разнообразны и стимулируют совместную работу детей и обмен идеями, методами и опытом. Также при работе объединяется классическое и цифровое обучение.

АКТУАЛЬНОСТЬ

Конструктор ЛЕГО «Построй свою историю» предназначен для развития навыков устной речи, чтения, словарного запаса, письма, развития знаний в областях технологий и цифрового обучения.

«Построй свою историю» — это уникальный творческий обучающий инструмент, который позволяет обучающимся освоить навыки повествования и научиться создавать рассказы в естественных условиях. Он способствует развитию навыков устной речи, чтения, письма и языкового восприятия.

Программа «Построй свою историю» включает обучающихся в работу с самого начала, мотивирует их использовать своё воображение для разработки и создания рассказов, персонажей и сюжетных линий.

Рассказ и создание рассказов с опорой на заданную структуру — это мощные инструменты, повышающие грамотность и способствующие тому, чтобы обучающиеся делились своими историями, рассказами и событиями из повседневной жизни. Выстраивание событий в естественном порядке способствует пониманию и стимулирует воображение, развивает творческие способности и помогает обучающимся создавать совершенно новые идеи.

Обучающиеся развивают навыки в области русского языка, творческое и критическое мышление во время практических занятий, на которых они работают над созданием карты событий, сцен, объектов и животных, образов, диалогов, придумывают увлекательное действие и захватывающие сюжетные линии с заранее определённым началом и концом, установленными временными рамками и последовательностью событий. Сценарии обучения, которые можно корректировать согласно уровню подготовки обучающихся, очень разнообразны и стимулируют совместную работу обучающихся и обмен идеями, методами и опытом.

Обучающиеся изучают письмо для описания реальных и вымышленных событий, выражения и обоснования своего мнения, демонстрации понимания предмета изучения. Они учатся понимать, что одна из основных целей письма — это передача информации другой, иногда незнакомой, аудитории простым и понятным способом, и они постепенно учатся адаптировать стиль и содержание своих текстов в соответствии с текущим заданием. Кроме того, обучающиеся развивают способность получать знания в процессе исследования и аналитически подходить к художественным и информационным источникам.

Многие обучающиеся быстро читают, но письмо вызывает у них сложности. У них есть идеи, но недостаточно письменных навыков для создания начала рассказа, выстраивания последовательности идей и написания логического заключения. Таким обучающимся нравится подкреплять своё письмо рисунками и обсуждать свои идеи.

Программное обеспечение Power Point и Movie Maker предоставляет обучающимся новое средство публикации материалов. Благодаря этому программному обеспечению обучающиеся могут легко писать, печатать, публиковать рассказы и делиться ими. Документы можно посылать по электронной почте родителям или публиковать на веб-сайтах.

Программное обеспечение Power Point — это редактор презентаций, позволяющий оформлять свои рассказы, созданные с помощью набора

«Построй свою историю». Благодаря простому и удобному в использовании графическому пользовательскому интерфейсу обучающиеся могут легко создавать высококачественные рассказы, которые можно распечатать или которыми можно поделиться с другими.

Мультипликация предоставляет большие возможности для развития творческих способностей, сочетая теоретические и практические занятия, результатом которых является реальный продукт самостоятельного творческого труда детей. В процессе создания мультипликационного фильма у детей развиваются сенсомоторные 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.

Огромное значение имеет воспитательная роль мультипликации. Сказка для ребенка - энциклопедия жизни, она учит ребенка тому, что доброе начало восторжествует, а зло будет наказано. А возможность самому воплотить сказку наяву, буквально сделать ее своими руками – это и очень важный жизненный опыт, и повышение самооценки, и гармонизация всей личности ребенка.

Программа Movie Maker предназначена для редактирования видео файлов. С её помощью можно быстро отредактировать отснятое видео, обрабатывать его эффектами, которые встроены в программу, достоинство этой программы это её простота, благодаря чему дети быстро её осваивают.

Программное обеспечение Power Point, Movie Maker позволяет обучающимся развивать свои рассказы, используя импортированные изображения, снимки, сделанные веб-камерой, фоны, изображения из коллекции картинок и простые в использовании текстовые инструменты. С помощью этого ПО очень просто улучшить творческие способности пользователей и помочь им реализовывать свои навыки творческого письма

ПЕДАГОГИЧЕСКАЯ ЦЕЛЕСООБРАЗНОСТЬ

Занятия с набором «Построй свою историю» направлены на развитие широкого спектра навыков в процессе активного изучения, создания, строительства, повествования, выяснения и обсуждения. Набор «Построй свою историю» помогает обучающимся развивать навыки, знания и понимание в таких направлениях, как устная речь, чтение, словарный запас и письмо. Каждый ребенок, участвующий в работе по выполнению предложенного задания, высказывает свое отношение к выполненной работе, рассказывает о ходе выполнения задания, о назначении выполненного проекта.

Метапредметный подход объединяет в одно целое задания из разных областей. Работая над построением рассказа, обучающиеся не только пользуются знаниями, полученными на уроках русского языка, литературы, окружающего мира, изобразительного искусства, но и углубляют их.

Целью программы: является саморазвитие и развитие личности обучающихся в процессе освоения мира через его собственную творческую предметную деятельность.

Задачи:

Образовательные

- развитие устной речи и языкового восприятия;
- развитие навыков чтения и письма;
- знакомство обучающихся с редактором презентаций Power Point;
- знакомство обучающихся с основными видами мультипликации, освоение азов кукольной анимации, создание и озвучивание мультфильмов;
- знакомство обучающихся с технологическим процессом создания мультфильмов, планированием собственной индивидуальной и коллективной работы;
- знакомство обучающихся с процессами разработки и изготовления фонов и декораций, установки освещения, раскадровки сюжета и съёмки кадров, озвучивания и сведения в единый итоговый продукт видео- и звукорядов;
- знакомство обучающихся с некоторыми компьютерными технологиям и работе в специальных компьютерных программах.

Воспитательные

- развитие коммуникативной компетентности обучающихся на основе организации совместной продуктивной деятельности (умения работать над проектом в команде, эффективно распределять обязанности,
- развитие навыков межличностного общения и коллективного творчества);

Развивающие

- повышение интереса к учебным предметам посредством конструктора ЛЕГО;
- формирование мотивации успеха и достижений, творческой самореализации на основе организации предметно-преобразующей деятельности;
- формирование внутреннего плана деятельности на основе поэтапной отработки предметно-преобразовательных действий;
- формирование умения искать и преобразовывать необходимую информацию на основе различных информационных технологий (графических – текст, рисунок, схема; информационно-коммуникативных);
- развитие регулятивной структуры деятельности, включающей целеполагание, планирование (умение составлять план действий и применять его для решения практических задач), прогнозирование (предвосхищение будущего результата при различных условиях выполнения действия), контроль, коррекцию и оценку;

- развитие умения излагать мысли в четкой логической последовательности, отстаивать свою точку зрения, анализировать ситуацию и самостоятельно находить ответы на вопросы путем логических рассуждений;
- развитие индивидуальных способностей ребенка;

Ожидаемые результаты

В результате освоения программы у обучающихся будут сформированы следующие компетентности:

Технологические компетентности:

Обучающиеся приобретут умение:

- ориентироваться в своей системе знаний: отличать новое от уже известного; перерабатывать полученную информацию: делать выводы в результате совместной работы группы, сравнивать и группировать предметы и их образы;
- излагать мысли в четкой логической последовательности, отстаивать свою точку зрения, анализировать ситуацию и самостоятельно находить ответы на вопросы путем логических рассуждений;
- определять и формулировать цель деятельности на занятии с помощью педагога;
- работать над проектом в команде, эффективно распределять обязанности.

Образовательные компетентности:

У обучающихся будет сформирован навык:

- уверенно говорить на разные темы;
- создавать, последовательно выстраивать и пересказывать рассказы и истории;
- пополнять словарный запас;
- улучшать навыки устной речи, чтения, письма, творческое мышление;
- анализировать рассказы, персонажей и сюжеты;
- определять и понимать концепции разных жанров.

Личностно-коммуникативные компетентности:

Обучающиеся приобретут умение:

- оценивать жизненные ситуации (поступки, явления, события) с точки зрения собственных ощущений (явления, события), в предложенных ситуациях отмечать конкретные поступки, которые можно оценить как хорошие или плохие;
- называть и объяснять свои чувства и ощущения, объяснять своё отношение к поступкам с позиции общечеловеческих нравственных ценностей;
- самостоятельно и творчески реализовывать собственные замыслы.

ФОРМА ОРГАНИЗАЦИИ УЧЕБНОГО ПРОЦЕССА.

Программа ориентирована на детей 7-12 лет, на два года обучения, 1 раз в неделю по 2 часа, 72 часа в год.

Форма организации обучения – групповая. Группы по 15 человек.

В неделю для обучающихся проводится одно занятие по два блока с перерывом 10 минут. Недельная нагрузка 2 часа. Длительность одного блока 45 минут.

Эффективность обучения зависит от организации занятий проводимых с применением следующих методов по способу получения знаний предложенных В.А. Оганесяном (1980г) и В.П. Беспалько (1995)

- Объяснительно-иллюстративный метод: предъявление информации различными способами.
- Эвристический: создание творческих моделей
- Проблемный: постановка проблемы и самостоятельный поиск решения этой проблемы.
- Программный: набор операций, которые необходимо выполнить в ходе выполнения практических работ.
- Репродуктивный: воспроизводство знаний и способов деятельности
- Частично - поисковый: решение проблемных задач с помощью педагога.
- Поисковый: самостоятельное решение задач.
- Метод проблемного изложения: постановка проблемы педагогом, решение ее самим педагогом, соучастие обучающихся при решении

Занятия, первого года обучения, которые можно провести с набором, делятся на 4 категории:

1. Первые шаги:

- освоение технологии работы с конструктором;
- знакомство с деталями конструктора, возможностями набора;
- построение небольших историй с использованием указателей (настроения, категории);
- первые попытки построения историй (начало - середина-конец).

2. Повседневное повествование:

- педагог и обучающиеся говорят о значимых событиях в жизни обучающихся, а так же обсуждают события в жизни общества, фильмы, книги, телевизионные программы;
- обучающиеся строят 1 сценическую конструкцию, а затем разворачивается какая-то история на ее основе;
- обсуждаются разные точки зрения, обучающиеся показывают свою трактовку событий;
- вводятся элементы взаимооценивания работ.

3. Построение и рассказывание историй:

- работа в группе над одним сюжетом, распределение платформ между участниками, которые создают разные этапы развития сюжета;
- разные методы работы: создание целого рассказа по фрагменту, разные интерпретации одного события.

4. Пересказ и анализ рассказов:

- чтение и анализ рассказов разных жанров, определение их жанрового своеобразия;
- анализ характеров персонажей, выражение их через внешний вид, поведение, речь;
- обучающиеся создают свою историю в рамках определенного жанра.

Каждое занятие имеет выраженную однотипную структуру, что обеспечивает естественный ход процесса обучения.

1. Подготовка к работе:

- чтение вслух или пересказ сценария занятия с опорой на картинку (фотографию);
- определение сюжетной линии рассказа. Обсуждение основной идеи.

2. Построение рассказа:

- построение персонажей и места события с помощью кубиков ЛЕГО.

3. Размышления (часто идут параллельно с п. 2):

- обсуждение обучающимися в группе и между группами о том, как можно изобразить события и как эти события будут развиваться;
- развитие рассказа, додумывание его элементов в процессе строительства;
- определение позиции, с которой будет вестись рассказ, подбор лексики.

4. Совместное использование и оформление:

- представление своего рассказа аудитории;
- обсуждение рассказов, рекомендации авторам, самооценка;
- доработка сценария, представление доработанных версий.

5. Расширение (дополнительные задания):

- идеи для дальнейшего развития истории;
- дополнительные задания и идеи для команд.

Учебно – тематический план первого года обучения.

п/п	Наименование раздела	Теория	Практика	Кол-во часов
1.	Вводная беседа. ТБ. История конструктора ЛЕГО. Ознакомление с конструктором ЛЕГО.	2	2	4
2.	Понятие информации. Устройства ввода и вывода информации. Передача информации.	1	1	2
3.	Редактор презентаций Power Point.	5	5	10
4.	Повседневное повествование.	14	14	28
5.	Построение и рассказывание историй.	4	12	16
6.	Пересказ и анализ рассказов.	3	5	8
7.	Подведение итогов.		2	2
	Итого	29	41	70

Содержание программы первого года обучения.

Тема 1. Вводная беседа. ТБ. История конструктора ЛЕГО. Ознакомление с конструктором ЛЕГО (2 часа).

Задачи, содержание и правила работы. Безопасность труда и правила санитарной гигиены. Что такое конструктор. Виды конструкторов LEGO. Освоение технологии работы с конструктором. Знакомство с деталями конструктора, возможностями набора. Свободное конструирование.

Тема 2. Пересказ сказок (6 часов).

- чтение и анализ сказок разных жанров, определение их жанрового своеобразия;
- обсуждение характеров персонажей, выражение их через внешний вид, поведение, речь;
- обучающиеся создают свою историю в рамках определенного жанра.
- Темы: Теремок, Телефон, Сказка ложь, да в ней намек...

Тема 3. Построение и рассказывание историй (26 часов).

- работа в группе над одним сюжетом, распределение платформ между участниками, которые создают разные этапы развития сюжета;
- разные методы работы: создание целого рассказа по фрагменту, разные интерпретации одного события.
- Темы: Расскажи историю, Подарок старика, Лесной остров, Сбежавший котенок, «Липкие» ситуации, Стеснительный Андрей катается на скейте в парке, Одинокий робот Заклёпка, Мечта Антона.

Тема 4. Повседневное повествование (20 часов).

- педагог и обучающиеся говорят о значимых событиях в жизни обучающихся, а так же обсуждают события в жизни общества, фильмы, книги, телевизионные программы;
- обучающиеся строят 1 сценическую конструкцию, а затем разворачивается какая-то история на ее основе;
- обсуждаются разные точки зрения, обучающиеся показывают свою трактовку событий;
- вводятся элементы взаимооценивания работ.

Темы: Какой прекрасный опыт, Подарок старика, Сбежавший котёнок, Лесной остров, Суперстадион, У костра, Невероятные новости, Классный цирк, Зимний мир чудес, Новогодняя история.

Тема 5. Пересказ и анализ рассказов (6 часов).

- чтение и анализ рассказов разных жанров, определение их жанрового своеобразия;
- анализ характеров персонажей, выражение их через внешний вид, поведение, речь;
- обучающиеся создают свою историю в рамках определенного жанра.

- Темы: Теремок, Русалочка, Моё маленькое стихотворение, Давняя легенда.

Тема 6. Техника безопасности в компьютерном кабинете. Понятие информации. Устройства ввода и вывода информации. Передача информации (2 часа).

Компьютер — универсальная машина для работы с информацией. Основные устройства компьютера и технические средства, с помощью которых может быть реализован ввод информации (текста, звука, изображения) в компьютер.

Мышь, указатель мыши, действия с мышью. Управление компьютером с помощью мыши.

Ввод информации в память компьютера. Клавиатура. Группы клавиш. Основная позиция пальцев на клавиатуре. Как человек получает информацию. Виды информации по способу получения. Формы представления информации. Текст как форма представления информации. Хранение информации. Носители информации. Передача информации. Обработка информации.

Тема 7. Редактор презентаций Power Point (8 часов).

Интерфейс. Этапы создания презентации: макеты слайдов, набор текста, редактирование, форматирование текста и объектов графического изображения.

Художественное оформление презентаций. Подбор изображений.

Стиль презентации. Настройка анимации: анимация текста, картинки

Мультимедийные эффекты: настройка показа, вставка в презентацию звука и видеоклипа, настройка анимации клипа.

Создание управляющих кнопок. Создание гиперссылок.

Тема 8. Пересказ и анализ рассказов (8 часов).

- чтение и анализ рассказов разных жанров, определение их жанрового своеобразия;
- анализ характеров персонажей, выражение их через внешний вид, поведение, речь;
- обучающиеся создают свою историю в рамках определенного жанра.

Темы: Моё маленькое стихотворение, Давняя легенда

Тема 9. Подведение итогов (2 часа).

Подведение итогов работы объединения, результаты, достижения, награждение по итогам года.

ОЖИДАЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

Результатом первого года обучения будет формирование следующих универсальных учебных действий:

Познавательных:

- повышение интереса к учебным предметам посредством конструктора ЛЕГО.

Регулятивных:

Умения:

- работать с конструктором, знать способы скрепления деталей;
- умение искать и преобразовывать необходимую информацию на основе различных информационных технологий (графических – текст, рисунок, схема; информационно-коммуникативных);
- говорить на разные темы;
- создавать, последовательно выстраивать и пересказывать рассказы и истории;
- улучшать навыки устной речи, чтения, письма, творческое мышление;
- анализировать рассказы, персонажей и сюжеты;
- создавать презентации в редакторе презентаций Power Point.

Личностные:

Умения:

- оценивать жизненные ситуации (поступки, явления, события) с точки зрения собственных ощущений (явления, события), в предложенных ситуациях отмечать конкретные поступки, которые можно оценить как хорошие или плохие;
- называть и объяснять свои чувства и ощущения, объяснять своё отношение к поступкам с позиции общечеловеческих нравственных ценностей;
- самостоятельно и творчески реализовывать собственные замыслы.

Программа второго года обучения, включает в себя азы мультипликации. Особенностью обучения является знакомство детей с лучшими образцами отечественной мультипликации.

Проводится как работа над сверхкороткими бессюжетными мультфильмами, в которых происходит только одно какое-то интересное движение, так и создание коротких мультфильмов с сюжетом, определенным детьми. Дети знакомятся с компьютерными программами для создания мультфильмов, с азами фотографии, записи музыки, работой на компьютере в программе «Movie Maker».

Детям предоставляется самостоятельность в изготовлении рисунков, декораций и реквизита, фотосъемке фрагментов (кадров) мультфильма, в компьютерной обработке собранных материалов, в выстраивании медийного итогового продукта – мультфильма.

Учебно - тематический план второго года обучения.

п/п	Наименование раздела	Тео- рия	Прак- тика	Кол-во часов
1.	Вводная беседа. Техника безопасности в компьютерном кабинете.	2		2
2.	Понятие информации. Создание презентации: «Правила поведения за компьютером».	1	1	2
3.	История анимации.	2		2
4.	Основные техники анимации. 12 принципов анимации. Просмотр анимационных роликов.	1	1	2
5.	Значение музыки в анимации. Знакомство с интерфейсом программы Movie Maker.	1	3	4
6.	Создание декораций из подручных материалов. Основные техники прикладного творчества, используемые в анимации.	1	1	2
7.	Мой первый персонаж.	1	1	2
8.	Создание мультфильма по мотивам сказки.	6	6	12
9.	Сверх-короткие анимационные формы. Создание короткого ролика.	1	3	4
10.	Создание мультфильма на тему: «Путешествия по разным странам».	5	15	20
11.	Создание нового мультфильма. (Темы будущих фильмов продумываются в зависимости от интересов детей.)	5	15	20
12.	Подведение итогов.	1	1	2
	Итого	28	46	74

Содержание программы второго года обучения.

Тема №1. Техника безопасности. Техника безопасности в компьютерном кабинете. История анимации. (2 часа)

ТБ: как вести себя в классе, оборудованном компьютерной техникой, электроаппаратурой. Задачи, содержание и правила работы. Безопасность труда и правила санитарной гигиены. История анимации.

Тема № 2. Понятие информации. (2 часа)

Как человек получает информацию. Виды информации по способу получения. Формы представления информации. Текст как форма представления информации. Хранение информации. Носители информации. Передача информации. Обработка информации. Создание презентации.

Тема №3. Основные техники анимации. 12 принципов анимации.

Основные техники анимации. Значение музыки в анимации. (2 часа)

Пластилиновая, песочная, рисованная, Stopmotion (стоп моушен) – основные техники анимации. 12 принципов анимации, на которые опираются все аниматоры и мультипликаторы.

Показ материалов, с которыми предстоит работать (рабочее место, различные подручные средства для создания декораций, фото-видео аппаратура, компьютер). Просмотр анимационных мультфильмов.

Тема №4. Значение музыки в анимации. Знакомство с интерфейсом программы Movie Maker. (2 часа)

Озвучка произведения. Как и какую музыку можно вставить в пластилиновую анимацию. Изучение интерфейса программы Movie Maker. Основные инструменты.

Тема №5. Создание декораций из подручных материалов. Основные техники прикладного творчества, используемые в анимации. (2 часа)

Декорации из пластилина, из ткани, декорации рисованные, из картона, из карандашей и т.д.

Тема №6. Мой первый персонаж.(2 часа)

- Продумывание образа героя, зарисовка
- Знакомство с мимикой или как меняется выражение лица?!
- Создание героя в пластилиновой технике
- Изучение движений рук и ног. Учим персонажа ходить
- Оживление персонажа - фотосъёмка
- Озвучивание персонажа
- Просмотр созданного мультфильма, обсуждение.

Создание первого персонажа, его оживление, первые анимационные съемки.

Тема №7. Создание мультфильма по мотивам сказки.

Разработка сюжета и сценария для анимации. Работа над сюжетом. Раскадровка. Разработка образов. Продумывание и создание декораций. Съемка, монтаж, озвучивание. Просмотр созданного мультфильма, обсуждение проделанной работы. Последние проверки монтажа, озвучки. Сохранение мультфильма на компьютере. Просмотр получившихся фильмов. Обсуждение проделанной работы.

Выбираем сказку, по которой будем работать (одну – если работа будет рассчитана на весь коллектив, несколько сказок – если коллектив поделится на группы). Сказку дети выбирают сами на свой «вкус».

Расписываем на бумаге, какие герои есть в сказке, делаем раскадровку на бумаге. Продумываем и делаем образы и окружение, передние и задние планы. По желанию, ученики могут «подкорректировать» сказку (придумать новую концовку, осовременить героев и т.д.) Продумываем из чего создать декорации и собираем их.

После того как все герои готовы, декорации собраны, начинаем снимать. После окончания съемки, скидываем отснятый материал на компьютер и просматриваем его. Монтируем. Обсуждаем поправки. Если что-то не получилось, снимаем сюжет сначала. Подбираем музыку для нашего мультфильма, записываем звук, накладываем на изображение. Подборку музыки можно производить через интернет, путь скачивания ее на ПК. Последний раз проверяем наш мультфильм, делаем поправки. Сохраняем файл на компьютер. Можно записать на какой-нибудь носитель (CD, DVD диски, флешка) для того чтобы ребенок мог взять с собой свой мультфильм.

Возможно размещение в соц. сетях (по желанию обучающихся).

Тема №8. Сверх-короткие анимационные формы. Создание короткого ролика. (4 часа).

Сверх короткие анимационные формы. Но это уже не простые элементарные и бессюжетные движения, а с применением основ кинодраматургии. Какую историю можно рассказать за 5 секунд? А за 3(!)?

Тема №9. Создание мультфильма на тему: «Путешествия по разным странам».

Обдумывание и обсуждение нового мультфильма. Знакомство с разными странами, изучение достопримечательностей и культур.

Каждый обучающийся (или группа обучающихся) выбирает страну, обычаи и традиции которой, он хотел бы показать. Просматриваем ролики и фотографии с достопримечательностями этой страны. Изучаем культуру и обычаи разных (выбранных) стран. Обдумываем путешествие по стране.

Какие герои будут путешественниками, как они будут передвигаться, что они увидят в выбранной стране. Пишем сценарий, составляем раскадровку.

Продумываем и создаем образ героев. Создаем декорации. После того как мы закончим рисование и создание декораций, начинаем съемку. Далее, скидываем отснятый материал на компьютер и просматриваем его.

Обсуждаем поправки. Если что-то не получилось, переснимаем. Делаем монтаж. Озвучиваем наш фильм. Музыка можно подобрать через интернет. Просматриваем созданные ролики, сравниваем, проговариваем ошибки (если они имеются).

Тема №10. Создание нового мультфильма.

Работа в парах. Обдумывание и обсуждение мультфильма. Выбираем тему для своего мультфильма. Темы будущих фильмов продумываются в зависимости от интересов детей. Тема может родиться от общения педагога с детьми, от сиюминутной потребности разобраться в ситуации, в эмоциях или быть приурочена к празднику, памятной дате или какому-нибудь конкурсу.

Важно сначала обговорить с детьми, как они понимают выбранную тему, есть ли у них ассоциации с их жизненным опытом. Можно посмотреть иллюстрации, обсудить какие ассоциации вызывает эта тема. Вспоминаем изученные техники, выбираем одну из них. Обучающиеся выбрав тему, обдумывают смысл своей будущей работы.

Обучающиеся просматривают, изучают и вспоминают материалы, которые ему пригодятся для съемки. Обсуждаем, что и как можно изобразить.

Сочиняем сценарий, разрабатываем общую концепцию и идею мультфильма, а также образ и характер каждого из героев. Определяем тему, формулируем основную мысль будущего мультфильма, то есть для чего, с какой целью вы его пишете, чему он должен научить. Строим рассказ по схеме. Составляем раскадровку нашего сценария.

Продумываем и создаем образ героев. Создаем декорации (рисуем или создаем из подручных средств).

После того как мы закончим создание героев и декораций, начинаем съемку. Далее, скидываем отснятый материал на компьютер и просматриваем его. Обсуждаем поправки. Если что-то не получилось, переснимаем. Делаем монтаж. Музыка можно подобрать через интернет. Озвучиваем наш фильм. Просматриваем созданные ролики. Обсуждение проделанной работы.

Тема №24. Подведение итогов. (2 часа)

Повторяем все, что мы изучили за год. На примере отснятых нами мультфильмов закрепляем пройденный материал.

ОЖИДАЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

Результатом второго года обучения будет формирование следующих универсальных учебных действий:

Познавательных:

- повышение интереса к учебным предметам посредством конструктора ЛЕГО.

Регулятивных:

Умения:

- находить информацию (извлекать необходимую информацию из

- различных источников);
 - обрабатывать информацию (определение основной и второстепенной информации);
 - передавать информацию (устным, письменным, цифровым способами).
- Знания обучающихся:

- основных видов мультипликации, азов кукольной анимации, знания о создании и озвучивании мультфильмов;
- технологического процесса создания мультфильмов;
- о процессах разработки и изготовления фонов и декораций, установки освещения, раскадровки сюжета и съёмки кадров, озвучивания и сведения в единый итоговый продукт видео- и звукорядов;
- о некоторых компьютерных технологиях и работе в специальных компьютерных программах.

Личностных:

умения:

- оценивать жизненные ситуации (поступки, явления, события) с точки зрения собственных ощущений (явления, события), в предложенных ситуациях отмечать конкретные поступки, которые можно оценить как хорошие или плохие;
- называть и объяснять свои чувства и ощущения, объяснять своё отношение к поступкам с позиции общечеловеческих нравственных ценностей;
- самостоятельно и творчески реализовывать собственные замыслы.

Коммуникативных:

умения:

- работать в паре и в коллективе;
- рассказывать о проекте;
- работать над проектом в команде, эффективно распределять обязанности

Воспитательная работа.

На занятиях с обучающимися проводятся беседы, викторины по темам: «Здоровый образ жизни», «Физическая культура и спорт», «Правила дорожного движения», «Пожарная безопасность», «Искусство и литература», «Любовь к Родине», «Семья», «Наука», «Защита окружающей среды», «Многообразие культур и народов».

Формы подведения итогов и аттестации обучающихся

В процессе изучения программы предполагаются регулярные мероприятия, на которых решение поставленной заранее известной задачи принимается в свободной форме.

По окончании изучения программы проводится итоговая аттестация, на которой обучающиеся защищают творческий проект, требующий проявить знания и навыки по ключевым темам.

Промежуточная и итоговая аттестация обучающихся проводится:

промежуточная аттестация – проводится в конце полугодия (декабрь),
итоговая аттестация – в конце обучения по программе.

Формы проведения аттестации:

- самостоятельные творческие работы;
- выставки;
- контрольные занятия;
- наблюдение в ходе занятий.

Перечень учебно-методического обеспечения

Информационно-методическое обеспечение образовательного процесса включает библиотечный фонд, собственные учебно-методические разработки, электронную библиотеку, видеоматериалы

Методическое обеспечение

№	Название разделов, тем	Формы занятий	Приёмы и методы	Дидактический материал, техническое оснащение	Формы подведения итогов
1	Вводная беседа. ТБ. История конструктора ЛЕГО. Ознакомление с конструктором ЛЕГО.	Ролевая игра	Словесный, наглядный, объяснение	Наглядно-демонстрационный материал, мультимедийная презентация, ноутбук.	
2	Понятие информации. Устройства ввода и вывода информации. Передача информации.	Учебное занятие	Словесный, наглядный, объяснение	Наглядно-демонстрационный материал, мультимедийная презентация, ноутбук.	Фронтальный опрос
3.	Редактор презентаций Power Point.	Учебное занятие Занятие-исследование	Словесный, наглядный, объяснение	Конструктор, ноутбук, ПО редактор презентаций Power Point.	Фронтальный опрос, презентация
4.	Повседневное повествование.	Учебное занятие Занятие-исследование	Частично-поисковый, игровой, работа в парах	Конструктор, ноутбук, ПО редактор презентаций Power Point.	Фронтальный опрос, презентация
5.	Построение и рассказывание историй.	Учебное занятие Занятие-исследование	Частично-поисковый, игровой, работа в парах	Конструктор, ноутбук, ПО редактор презентаций Power Point.	Фронтальный опрос, презентация
6.	Пересказ и анализ рассказов.	Учебное занятие Занятие-исследование	Частично-поисковый, игровой, работа в парах	Конструктор, ноутбук, ПО редактор презентаций Power Point.	Фронтальный опрос, презентация
7.	История анимации.	Проведение экскурсий, участие в праздниках	Словесный, наглядный, объяснение	Наглядно-демонстрационный материал, мультимедийная презентация,	Фронтальный опрос

				ноутбук.	
	Основные техники анимации. 12 принципов анимации. Просмотр анимационных роликов.	Учебное занятие	Словесный, наглядный, объяснение	Наглядно-демонстрационный материал, мультимедийная презентация, ноутбук.	Фронтальный опрос
8.	Значение музыки в анимации. Знакомство с интерфейсом программы Movie Maker.	Учебное занятие	Словесный, наглядный, объяснение	Наглядно-демонстрационный материал, мультимедийная презентация, ноутбук.	Фронтальный опрос
9.	Создание декораций из подручных материалов. Основные техники прикладного творчества, используемые в анимации.	Учебное занятие Занятие-исследование	Словесный, наглядный, объяснение	Бумага, ножницы, клей, краски, кисти, бросовый материал.	Фронтальный опрос
10.	Мой первый персонаж.	Учебное занятие	Частично-поисковый, игровой, работа в группах	Конструктор, фотоаппарат, ноутбук, программа Movie Maker.	Готовый персонаж
11.	Создание мультфильма по мотивам сказки.	Учебное занятие	Частично-поисковый, игровой, работа в группах	Конструктор, фотоаппарат, ноутбук, программа Movie Maker.	Наблюдение в ходе занятий, мультфильм
12.	Сверх-короткие анимационные формы. Создание короткого ролика.	Учебное занятие	Частично-поисковый, игровой, работа в группах	Конструктор, фотоаппарат, ноутбук, программа Movie Maker.	Наблюдение в ходе занятий, мультфильм
13.	Создание мультфильма на тему: «Путешествия по разным странам».	Учебное занятие	Частично-поисковый, игровой, работа в группах	Конструктор, фотоаппарат, ноутбук, программа Movie Maker.	Наблюдение в ходе занятий, мультфильм
14.	Создание нового мультфильма. (Темы будущих фильмов продумываются в зависимости от интересов детей.)	Учебное занятие	Частично-поисковый, игровой, работа в группах	Конструктор, фотоаппарат, ноутбук, программа Movie Maker.	Наблюдение в ходе занятий, мультфильм
15.	Аттестация (начальная, промежуточная)	Контроль знаний	Индивидуальное тестирование	Наглядно-демонстрационный материал,	Защита проектов

	после каждого раздела, итоговая)			конструктор	
16.	Воспитательная работа	Проведение экскурсий, участие в праздниках			

Техническое обеспечение программы

Для реализации программы необходимо следующее оснащение:

- компьютер (ноутбук);
- фотоаппарат;
- штатив для фотоаппарата;
- набор осветительных приборов;
- наушники с микрофоном;
- звуковые колонки;
- набор канцелярских расходных материалов (пластилин, цветная бумага и т.п.);
- конструктор «Построй свою историю».

Программные средства:

- операционная система MS Windows XP;
- MS Office 2003/2007;
- звуковой и видео редактор: Windows Movie Maker;
- графический редактор: «Paint»;
- мультимедиа проигрыватель Windows Media.

Список литературы

1. LEGO ДАСТА «Построй свою историю». Книга для учителя
2. «Большая книга LEGO». Аллан Бедфорд, -Изд-во: Манн, Иванов и Фербер, 2014 г.
3. «LEGO книга игр». Дэниел Липковиц, -«Эксмо», 2014.
4. Т. В. Безбородова «Первые шаги в геометрии», - М.:«Просвещение», 2009.
5. С. И. Волкова «Конструирование», - М: «Просвещение», 2009 .
6. Мир вокруг нас: Книга проектов: Учебное пособие.- Пересказ с англ.- М.: Инт, 2998.
7. Анофриков П.И. Принцип работы детской студии мультипликации Учебное пособие. Детская киностудия «Поиск» / П.И. Ануфриков. – Новосибирск, 2008;
8. Довгялло, Н. Техника и материалы в анимационном фильме. // Искусство в школе. №3. – 2007;

Интернет ресурсы:

- <http://www.lego.com/education/>
- <http://learning.9151394.ru>
- Иткин В. В. Как сделать мультфильм интересным / <http://www.drawmanga;>

Видеоматериалы (отечественные мультфильмы):

- Хитрук Ф. – «Топтыжка», «Винни-Пух», «Каникулы Бонифация»;
- Норштейн Ю. – «Лиса и Заяц», «Цапля и журавль», «Ежик в тумане», «Сказка сказок»;
- Татарский А. и студия «Пилот» - «Следствие ведут колобки»;
- Назаров Э. – «Жил был Пес»;
- Алдашин М. – «Рождество», «Букашки»;
- Иванов-Вано И.– «Сказка о мертвой царевне и семи богатырях», «Сказка о царе Салтане», Мойдодыр";
- Снежко-Блоцкой А. – «Сказка о золотом петушке», «Кот, который гулял сам по себе»;
- Котеночкин С. – «Ну, погоди!»

Сведения о составителе

Русакова Елена Владимировна - педагог дополнительного образования МБОУ ДОД Центр "Лик", педагогический стаж - 2 года.

Окончила Уральский государственный педагогический университет 2006 году по специальности "Учитель информатики".

Домашний адрес: г. Березовский, ул. Зимняя, д.16. Тел.: 8-902-87-72-376.

Краткая аннотация

Данная программа ориентирована на детей 7-12 лет. Рассчитана на один год обучения и ставит своей целью является саморазвитие и развитие личности каждого ребёнка в процессе освоения мира через его собственную творческую предметную деятельность.

Конструктор ЛЕГО «Построй свою историю» предназначен для развития навыков устной речи, чтения, словарного запаса, письма, развития знаний в областях технологий и цифрового обучения.

«Построй свою историю» — это уникальный творческий обучающий инструмент, который позволяет обучающимся освоить навыки повествования и научиться создавать рассказы в естественных условиях. Он способствует развитию навыков устной речи, чтения, письма и языкового восприятия.

Включает обучающихся в работу с самого начала, мотивирует их использовать своё воображение для разработки и создания рассказов, персонажей и сюжетных линий. Выстраивание событий в естественном порядке способствует пониманию и стимулирует воображение, развивает творческие способности и помогает обучающимся создавать совершенно новые идеи. Обучающиеся развивают навыки в области русского языка, творческое и критическое мышление.