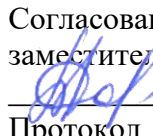
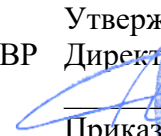


Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение
средняя общеобразовательная школа №1 с.Чекмагуш
муниципального района Чекмагушевский район Республики Башкортостан

Рассмотрено
на заседании педсовета

Согласовано
заместитель директора по УВР
 Давлетова В.В.
Протокол № 1
«22» июля 2022 г.

Утверждено
Директором школы
 Бикмухаметов А.Р.
Приказ № 29
от «22» июля 2022 г.



Дополнительная общеобразовательная программа

"Мультистудия"

по "Точке роста"

Автор-составитель: Гареева Л.Х.,
учитель математики

с.Чекмагуш
2022

1. Пояснительная записка

В целях обеспечения реализации основной образовательной программы общего образования в образовательном учреждении для участников образовательного процесса создаются условия, обеспечивающие возможность использования в образовательном процессе современных образовательных технологий деятельностного типа. В свою очередь внедрение в школе информационных технологий по требованию ФГОС ООО открывает возможность качественного усовершенствования учебного процесса и позволяет вплотную подойти к разработке информационно-образовательной среды обладающей высокой степенью эффективности обучения. В рамках преемственности между ФГОС НОО и ФГОС ООО создана школьная мультстудия.

Актуальность:

Игра, проговаривание и проигрывание различных ситуаций естественны для ребят в школьном возрасте позволяют не только эффективно решать внутренние задачи ребенка, но и создавать интересные, самобытные истории и мультфильмы. Мультфильмы, просмотр видео привлекает детей с самого раннего возраста, телевизор «завораживает» и захватывает всё внимание ребенка. Этот эффект обусловлен особенностью восприятия информации ребенком, и разумное его использование позволяет существенно повысить мотивацию ребенка к занятиям, а также способствует более интенсивному и гармоничному развитию познавательных процессов. В процессе обучения по программе учащиеся научаются «правильно» смотреть мультфильмы.

Цель: создание педагогических условий для самореализации учащихся, активизация личностной позиции детей в образовательном процессе.

1. Развитие метапредметных умений и навыков различных учебных образовательных областей.
2. Знакомство с циклом создания мультфильма - от идеи до её воплощения на экране, воспитание художественного вкуса,
 - а) Знакомство с основными понятиями мультипликации, процессом создания мультфильма, шедеврами мировой мультипликации
 - б) Освоение навыков, необходимых для создания мультфильма
3. Развитие творческих и исследовательских способностей учащихся
 - а) Развитие творческих умений через создание атмосферы свободного самовыражения; умение управлять своим голосом, эмоциями, телом.
4. духовно-нравственное, художественно-эстетическое и профессиональное развитие личности

Планируемые результаты

1. Личностные

- ориентация на осознание своих удач и неудач, трудностей, стремление преодолевать возникающие затруднения; готовность понимать и принимать оценки, советы учителя, одноклассников, родителей, стремление к адекватной самооценке;
- основы экологической культуры, бережное отношение к природе;
- установка на здоровый образ жизни

2. Регулятивные

- принимать и сохранять учебно-познавательную (учебно-практическую) задачу до окончательного её решения;
- планировать (в сотрудничестве с учителем, одноклассниками или самостоятельно) свои действия в соответствии с решаемой задачей;
- использовать речь для регуляции своих действий;
- контролировать процесс и результаты деятельности, вносить необходимые коррективы;
- оценивать свои достижения, осознавать трудности, искать их причины и пути преодоления.

3. Коммуникативные

- участвовать в диалоге, в общей беседе, выполняя принятые правила речевого поведения; задавать вопросы, отвечать на вопросы других;
- формулировать собственные мысли, высказывать и обосновывать свою точку зрения;
- под руководством учителя участвовать в организации и осуществлении групповой работы: распределять роли, сотрудничать, оказывать взаимопомощь взаимоконтроль, проявлять доброжелательное отношение к партнёрам;

4. Предметные

- по завершении первого года обучения основные способы предъявления результатов - индивидуальные мультипликационные этюды и три-четыре мультфильма, выполненные коллективно.
- по завершении второго года обучения основные способы предъявления результатов обучения - индивидуальные мультипликационные фильмы и конкурсный мультфильм, выполненный коллективно, либо авторский.
- Итоговым результатом по предмету у выпускников каждой группы станет сборник авторских произведений, общим результатом работы станет диск с работами всех ребят.

Формы работы

- Занятия ВУД
- Студийные праздники и встречи с участниками мультстудии
 - Творческие выставки работ студии
 - Детский художественный совет

2. СОДЕРЖАНИЕ КУРСА ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

№ п.п.	Разделы программы	Количество часов	Форма работы
1.	Основные понятия мультимедиа	1	Учебная лекция
2.	Работа с внешними устройствами	2	Практическая работа
3.	Стандартные программы для работы со звуком	2	Практическая работа
4.	Запись и обработка звука	3	Практическая работа
5.	Основы работы с графическими изображениями	14	Практическая работа
6.	Основы работы с видео в программе WindowsMovieMaker	11	Практическая работа
7.	Итоговый контроль	1	Защита проектов
	Итого: 34 часа		

Учебно-тематический план

№	Изучаемый раздел, тема учебного материала	Количество часов	Дата проведения	
			Планир.	Факт.
1. Основные понятия мультимедиа		1		
1	Понятие мультимедиа. Этапы разработки мультимедийного продукта.	1		
2. Работа с внешними устройствами		2		
2	Работа с внешними устройствами: правила работы, программы.	1		
3	Работа с цифровым фотоаппаратом, сканером, цифровой видеокамерой.	1		
3. Стандартные программы для работы со звуком		2		
4	Стандартная программа ОС Windows - Звукозапись: запуск, интерфейс, инструментальная панель	1		

5	Работа со звуковыми файлами	1		
4. Запись и обработка звука		3		
6	Настройка устройств записи звука.	1		
7	Запись музыкального фрагмента	1		
8	Редактирование и монтаж звука	1		
5. Основы работы с графическими изображениями		14		
9	Форматы графических файлов	1		
10-13	Работа со встроенными рисунками в программе PowerPoint.	4		
14-18	Создание векторных графических изображений в PowerPoint.	5		
19-20	Microsoft Office Picture Manager Инструменты программы.	2		
21	Microsoft Office Picture Manager Инструменты программы, вставка изображения, изменение размеров, обрезка, поворот изображения.	1		
22	Сохранение изображения в других форматах.	1		
6. Основы работы с видео в программе WindowsMovieMaker		11		
23	Знакомство с программой WindowsMovieMaker.	1		
24	Процесс создания видеофильма	1		
25-27	Подготовка клипов. Монтаж фильма вручную	3		
28-30	Использование видеоэффектов. Добавление видеопереходов	3		
31-32	Вставка титров и надписей. Добавление фонового звука	2		
33	Автоматический монтаж. Сохранение фильма.	1		
7.Итоговый контроль.		1		
34	Защита проектов	1		

	Итого:	34		
--	---------------	-----------	--	--

Ресурсы для обучающихся

1. Технология стоп-моушн: <http://www.adme.ru/tvorchestvo-reklama/stop-motion-stoletnyaya-tehnologiya-v-novoj-reklame-22569/>
2. Азы анимации: <http://photoshopny.net/15489-chetvortyj-vypusk-azy-animacii.html>
3. Азы мультипликации: <http://videosmile.ru/news/read/31>
4. Sony Vegas Pro-программа верстки и обработки видео
5. Pinnacle Studio-программа для создания видео-роликов
6. Adobe Photoshop- программа для обработки фотоматериалов
- 7.

Необходимое оборудование:

1. Фотоаппарат
2. Штатив
3. Съёмный носитель информации (флэш-карта)
4. Кард-ридер или кабель для съёма информации
5. Компьютер со стандартными программами для обработки фото и видео
6. Проектор
7. Приборы искусственного освещения

Материалы:

1. Пластилин
2. Цветная бумага и ножницы