

Муниципальное автономное дошкольное образовательное учреждение
«Малинский центр развития ребёнка – детский сад «Ивушка»
городского округа Ступино Московской области

Рассмотрено на заседании
Совета педагогов
от « 4 » августа 2020 г.
Протокол № 4

УТВЕРЖДАЮ:
Заведующий
МАДОУ Малинский ЦРР – д/с «Ивушка»
Щербакова М.В.
« 4 » августа 2020 г.
н 44

**Дополнительная общеразвивающая программа
технической направленности
«Мультоторигами»
(стартовый уровень)**

Возраст обучающихся: 5 - 7 лет
Срок реализации: 2 года

Авторы-составители:
Власова Марина Сергеевна,
воспитатель высшей
квалификационной категории
Свинина Наталья Сергеевна,
воспитатель высшей
квалификационной категории

р.п. Малино, 2020 г.

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Все дети без исключения любят мультипликационные фильмы. Они расширяют их кругозор, помогают познать окружающую действительность, а так же развивают воображение, пространственное мышление, логику. А еще дети любят конструировать. Каждый из них имеет неограниченную возможность придумывать и создавать различные постройки, конструкции, поделки, проявляя в этом свою смекалку, любознательность и, конечно же, творчество.

Дополнительная общеразвивающая программа «Мульторигами» (далее - Программа) технической направленности создана для обучения дошкольников складыванию моделей из бумаги и основам компьютерной анимации через использование программы Windows Movie Maker.

Мультипликация как вид детского творчества существует давно. Современные компьютерные технологии позволяют делать мультфильмы даже дошкольникам. На занятиях юные мультипликаторы смогут узнать историю мультипликации, познать секреты производства мультфильмов, узнают, как оживают персонажи. В процессе создания мультипликационного фильма им представится возможность попробовать свои силы в качестве сценариста, режиссера, художника и т.д.

Оригами – особый вид конструирования из бумаги, с которым так же познакомятся дошкольники. Они узнают историю появления этого вида искусства, геометрические формы. В ходе практической деятельности удостоверятся, что при помощи перегибания листа, изменения его положения в пространстве можно переходить из одной геометрической фигуры в другую, в результате чего появляется модель-образ.

Таким образом, программа дает развитие технического мышления, способствует развитию творческой активности обучающихся. А также координации движений пальцев и кистей рук, внимания и формирование памяти: дети запоминают термины, приемы и способы складывания из

бумаги, а также последовательности работы в программе Windows Movie Maker и, по мере надобности, воспроизводят сохраненные в памяти знания и умения. Такая форма работы с детьми помогает развивать у дошкольников абстрактное и образное мышление, логику, воображение, улучшает глазомер, умение действовать по правилам точно и аккуратно. Программа способствует развитию коммуникативных способностей: чувства причастности к общему делу, ответственности, умения договориться (выслушать других, высказать и доказать свое мнение), заботливости и доброжелательности (желание помочь соседу, умение предложить и правильно оказать помощь, никого при этом не обидеть). Формирует такие личностные качества ребенка как дисциплинированность (мешая другим, мешаешь сам себе), целеустремленности (начатое должно быть завершено), самостоятельности (каждый старается сделать свою фигурку сам), активности (работать с желанием, предлагать свои идеи, проявлять знания).

Программа построена с учетом эмоциональной отзывчивости дошкольников, любознательности и способности овладевать определенными теоретическими и практическими навыками в области мультипликации и конструирования из бумаги.

Новизна программы заключается в том, что содержание занятий построено на взаимодействии анимации и конструирования из бумаги, объединенных общей целью и результатом – созданием мультипликационного фильма.

Современные условия диктуют и новые требования к человеку: сегодня востребованы активные, коммуникабельные, творческие личности, способные масштабно мыслить и действовать. Искусство анимации и искусство оригами в целом представляет собой совокупность различных видов деятельности, формирующих гармонично развитую личность. Этим объясняется высокая актуальность данной программы.

Целью данной программы является создание короткометражных мультипликационных фильмов через развитие у детей старшего

дошкольного возраста технических и творческих способностей на основе приобретенных ими знаний, умений и навыков в сфере анимации и конструирования из бумаги.

В ходе достижения данной цели решаются следующие задачи:

образовательные:

- ознакомление дошкольников с искусством оригами и мультипликации, их историей;

- обучение элементарным приемам техники оригами, как способам конструирования из бумаги, ознакомление детей с основными геометрическими понятиями и базовыми формами оригами;

- формирование навыков создания мультипликационных фильмов в программе Windows Movie Maker.

развивающие:

- способствовать развитию мышления, воображения, эмоциональных возможностей и творческих способностей обучающихся;

- способствовать развитию коммуникативных навыков обучающихся;

- способствовать развитию эстетического восприятия мира и интереса к мультипликации и оригами.

воспитательные:

- способствовать выработке навыков работы в коллективе, формированию таких качеств личности, как трудолюбие и ответственность;

- воспитание культуры труда и творческого общения;

- воспитание инициативности и настойчивости в преодолении трудностей.

Программа рассчитана на детей старшего дошкольного возраста (5-7 лет).

Психологические особенности детей 5-6 лет.

Дети этого возраста уже менее возбудимы. У них более уравновешены возбудительные и тормозные процессы коры головного мозга. Эти физиологические особенности оказываются благоприятным условием для

успешного развития у детей сосредоточенности, наблюдательности, внимания.

У ребенка этого возраста продолжается процесс окостенения скелета и развитие крупной и мелкой мускулатуры. Главным достижением детей является постепенное овладение своими движениями, особенно мелкими движениями руки, управление не только мелкой, но и крупной мускулатурой, движениями каждого пальца. Это результат не столько процесса созревания необходимых механизмов, сколько итог обучения детей 5-6 лет выполнению различных мелких движений в рисовании, штриховке, сгибании бумаги и др. Об этом необходимо помнить и включать в работу с детьми данного возраста названные виды деятельности.

Психологические особенности детей 6-7 лет.

Нервные связи, образующиеся в коре головного мозга, становятся прочными и устойчивыми.

К концу дошкольного возраста скелет ребенка становится более крепким. Руки становятся не только более сильными, но и значительно более подвижными, ловкими. Координация, точность движений быстро возрастает. Волевая регуляция движений – огромное достижение ребенка данного возраста. Многие выполняемые ребенком движения и действия стали подконтрольны его сознанию. Это говорит о возросших возможностях детей 6-7 лет.

Волевая регуляция движений – огромное достижение семилетнего ребенка. Она говорит о новой ступени в его общем развитии.

У детей совершенствуется вся мыслительная деятельность, включенная в процесс восприятия. Они анализируют предложенные им предметы, выделяют общие для них признаки и находят индивидуальные особенности.

Любая мыслительная операция строится на анализе-синтезе, т.е. дроблении целого на части – элементы или соединении их в единое целое. Выделение связей между ними, что и приводит к более глубокому

пониманию целого. Этому процессу детей надо специально учить, так, чтобы они умели пользоваться каждым приемом в определенных случаях.

Развивающаяся у ребенка способность к произвольному управлению своими действиями особенно отчетливо выступает в их памяти. У 6 – 7-летних детей еще очень велико значение интереса для запоминания нужного материала.

Дети этого возраста способны складывать более сложные базовые формы и игрушки на их основе. Они могут самостоятельно читать чертеж, складывать по нему игрушку.

Обучение по программе рассчитано на два года (с сентября по май). В первый год обучения ребенок знакомится с искусством оригами и мультипликации, изучает функциональные возможности программы Windows Movie Maker. В этот же период узнает основные способы складывания бумаги, знакомится с терминами, принятыми в оригами, с чертежом. Так он учится получать треугольник из прямоугольника, складывать базовые формы и игрушки на их основе.

Во второй год обучения на практическую часть отводится больше времени, чем на теорию, по сравнению с первым годом обучения. Ребенок совершенствует свое мастерство, знакомится с возможностями программы Windows Movie Maker и её инструментарием, совершенствуются практические навыки в работе со звуком, титрами, субтитрами, видеорядом.

Режим занятий: 2 раза в неделю по 30 минут. Общее количество часов – 72. Занятия проводятся вне основной образовательной деятельности во второй половине дня. Количество детей – 12-15 человек.

Формы и методы обучения

Основной формой проведения занятий является фронтальное занятие-практикум, в ходе которого словесные методы сочетаются с наглядными.

Для эффективного осуществления интегрированного подхода на занятиях, кроме общепринятых форм организации занятий, активно используются и нестандартные формы организации учебной работы:

- занятие-путешествие в мир кино и в мир оригами во времени, в пространстве;

- занятие-осмысление;

- серия занятий, связанных одной темой.

Регулярно проводятся инструктажи по технике безопасности. Практическое занятие может включать в себя самостоятельную работу, по которой можно судить о том, насколько хорошо усвоена теория.

При сочетании словесно-наглядных методов с опорой на практический материал используются следующие приёмы:

- дозированная поэтапная помощь взрослого;

- чередование умственного напряжения и разрядки;

- соблюдение охранного режима;

- расчленённость и поэтапность преподнесения материала;

- увеличение объёма тренировочного материала;

- включение заданий для самостоятельной обработки материала;

- организация обучения с основой на мотивацию успеха, доброжелательной обстановки

В ходе занятий используются также стандартные фронтальные, индивидуально-фронтальные, групповые, индивидуальные и другие формы организации деятельности обучающихся на занятиях. А также методы: информативно-рецептивный, репродуктивный, направленный на закрепление знаний и навыков, эвристический, исследовательский, в основе которых лежит уровень деятельности обучающихся.

Механизм оценивания образовательных результатов:

- открытые занятия для родителей;

- презентация творческих проектов;

- выпуск анимационных фильмов;

- участие в конкурсах и фестивалях различного уровня;

- публикации мультфильмов в сети Интернет.

Результативность образовательной деятельности определяется способностью обучающихся на каждом этапе расширять круг задач на основе использования полученной в ходе обучения информации и приобретенных навыков.

Основной формой подведения итогов реализации программы является создание конкретного продукта – мультипликационного фильма.

В результате прохождения программного материала дошкольники будут знать:

- правила техники безопасности, требования к организации рабочего места;
- историю создания мультипликации и возникновения искусства оригами;
- условные знаки, принятые в оригами;

будут уметь:

- складывать самостоятельно базовые формы и игрушки на их основе, работать по схеме;
- работать в программе Windows Movie Maker, работать с микрофоном, видеокамерой и с другими техническими средствами;
- показывать эмоции и речь персонажей;
- смогут разрабатывать собственные сценарии и последовательно их воплощать в небольшие мультфильмы с помощью самых простых и доступных технических средств;

у них будут развиты:

- образное мышление, воображение, творческая активность, фантазия;
- коммуникативные навыки;
- самостоятельность в создании творческого проекта;

будут обладать следующими качествами:

- умение работать в коллективе, трудолюбие и ответственность;
- самокритичность в оценке своих творческих и профессиональных способностей;

- умение воспринимать прекрасное в жизни и в искусстве.

Материально-техническое обеспечение

Для достижения наилучшего результата в усвоении программы необходимы:

- групповое помещение;
- столы для изготовления героев мультфильмов, декораций;
- ножницы для каждого ребенка;
- разноцветная бумага для оригами;
- фото и видеокамера;
- штатив для камеры;
- ноутбук, поддерживающий запись голоса, с выходом в интернет;
- программа для монтажа фильмов Windows Movie Maker;
- микрофон;
- USB-флеш-накопитель.

УЧЕБНЫЙ ПЛАН

1 год обучения

№ п/п	Наименование темы	Кол-во занятий	Формы аттестации
1	Введение в искусство мультипликации и оригами	4	Собеседование
2	Жанр. Сюжет. Написание сценария	3	Творческая работа
3	Базовые формы техники «Оригами»: «Воздушный змей», «Треугольник», «Двойной треугольник»	4	Творческая работа
4	Программа Windows Movie Maker	2	Творческая работа
5	Съемка мультфильма (часть 1)	3	Творческая работа
6	Базовые формы: «Дом», «Рыба», «Блин», «Лягушка»	4	Творческая работа
7	Съемка мультфильма (часть 2)	4	Творческая работа
8	Базовые формы: «Двойной квадрат», «Конверт», «Дверь», «Катамаран»	4	Творческая работа
9	Съемка мультфильма (часть 3)	8	Творческая работа
Итого:		36	

СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОГО ПЛАНА

1 год обучения

Раздел 1. Введение в искусство мультипликации и оригами.

Тема 1.1. Вводное занятие. Знакомство с понятием «Мультипликация».

Теория: Просмотр фрагментов мультипликационных фильмов в разных техниках выполнения.

Практика: Определение техники выполнения мультипликационных фильмов.

Тема 1.2. Техника безопасности.

Теория: Инструктаж по технике безопасности при работе с компьютерной техникой.

Практика: Освоение функциональных возможностей компьютерной техники.

Тема 1.3. Вводное занятие. Знакомство с понятием «Оригами».

Теория: Знакомство с историей возникновения оригами, с видами бумаги и её основными свойствами, с инструментами для обработки.

Практика: Изготовление поделок на свободную тему с целью выявления умений, навыков и интересов воспитанников.

Тема 1.4. Техника безопасности.

Теория: Инструктаж по технике безопасности при работе с ручным инструментом.

Практика: Изготовление поделок на свободную тему с целью выявления умений, навыков и интересов учащихся.

Раздел 2. Жанр. Сюжет. Написание сценария.

Тема 2.1. Знакомство с понятиями сюжет и жанр.

Теория: Ознакомление с видами жанров и алгоритмом построения сюжета.

Практика: Приобретение практических навыков в разработке и записи сюжетной линии, описании сцен. Построение короткого сюжета.

Тема 2.2. Знакомство с понятием сценарий.

Теория: Просмотр профессиональных работ.

Практика: Написание короткого сценария.

Тема 2.3. Написание собственного сюжета и сценария.

Теория: Ознакомление с алгоритмом построения сюжета.

Практика: Написание пробного сюжета и сценария.

Раздел 3. Базовые формы техники «Оригами».

Тема 3.1. Квадрат – основная форма оригами.

Теория: Знакомство с понятием «базовые формы». Знакомство с условными знаками, принятыми в оригами. Инструкционные карты, демонстрирующие процесс складывания.

Практика: Изготовление квадрата из прямоугольного листа бумаги (два способа).

Тема 3.2. Базовая форма «Воздушный змей».

Теория: Изучение базовой формы «Воздушный змей».

Практика: Изготовление персонажей и фоновых объектов на основе базовой формы «Воздушный змей».

Тема 3.3. Базовая форма «Треугольник».

Теория: Изучение базовой формы «Треугольник».

Практика: Изготовление персонажей и фоновых объектов на основе базовой формы «Треугольник».

Тема 3.4. Базовая форма «Двойной треугольник».

Теория: Изучение базовой формы «Двойной треугольник».

Практика: Изготовление персонажей и фоновых объектов на основе базовой формы «Двойной треугольник».

Раздел 4. Программа Windows Movie Maker.

Тема 4.1. Movie Maker 1.

Теория: Изучение и освоение функциональных возможностей программы.

Практика: Создание небольшой анимации в данной программе.

Тема 4.2. Movie Maker 2.

Теория: Изучение и освоение функциональных возможностей программы.

Практика: Создание анимации, запись звука, работа с титрами. Вывод готового проекта в видео файл.

Раздел 5. Съёмка мультфильма (часть 1).

Тема 5.1. Постановка сцены и анимация объектов.

Теория: Ознакомление с правилами анимации объектов.

Практика: Оформление сцены и анимация персонажей.

Тема 5.2. Видеосъемка.

Теория: Ознакомление с работой видеокамеры, с правилами видеосъемки.

Практика: Видеосъемка отдельных кадров.

Тема 5.3. Работа со звуком.

Теория: Ознакомление с принципами записи звука.

Практика: Запись и подборка звуков к готовым видеоматериалам.

Раздел 6. Базовые формы: «Дом», «Рыба», «Блин», «Лягушка».

Тема 6.1. Базовая форма «Дом».

Теория: Изучение базовой формы «Дом».

Практика: Изготовление персонажей и фоновых объектов на основе базовой формы «Дом».

Тема 6.2. Базовая форма «Рыба».

Теория: Изучение базовой формы «Рыба».

Практика: Изготовление персонажей и фоновых объектов на основе базовой формы «Рыба».

Тема 6.3. Базовая форма «Блин».

Теория: Изучение базовой формы «Блин».

Практика: Изготовление персонажей и фоновых объектов на основе базовой формы «Блин».

Тема 6.4. Базовая форма «Лягушка».

Теория: Изучение базовой формы «Лягушка».

Практика: Изготовление персонажей и фоновых объектов на основе базовой формы «Лягушка».

Раздел 7. Съемка мультфильма (часть 2).

Тема 7.1. Постановка сцены и анимация объектов.

Теория: Повторение правил анимации объектов.

Практика: Оформление сцены и анимация персонажей.

Тема 7.2. Видеосъемка.

Теория: Повторение правил анимации объектов.

Практика: Анимация персонажей и фоновых объектов на компьютере.

Тема 7.3. Видеосъемка.

Теория: Повторение правил анимации объектов.

Практика: Анимация персонажей и фоновых объектов на компьютере.

Тема 7.4. Работа со звуком.

Теория: Повторение процесса записи звука.

Практика: Запись и подборка звуков к готовым видеоматериалам.

Раздел 8. Базовые формы: «Двойной квадрат», «Конверт», «Дверь», «Катамаран»

Тема 8.1. Базовая форма «Двойной квадрат».

Теория: Изучение базовой формы «Двойной квадрат».

Практика: Изготовление персонажей и фоновых объектов на основе базовой формы «Двойной квадрат».

Тема 8.2. Базовая форма «Конверт».

Теория: Изучение базовой формы «Конверт».

Практика: Изготовление персонажей и фоновых объектов на основе базовой формы «Конверт».

Тема 8.3. Базовая форма «Дверь».

Теория: Изучение базовой формы «Дверь».

Практика: Изготовление персонажей и фоновых объектов на основе базовой формы «Дверь».

Тема 8.4. Базовая форма «Катамаран».

Теория: Изучение базовой формы «Катамаран».

Практика: Изготовление персонажей и фоновых объектов на основе базовой формы «Катамаран».

Раздел 9. Съемка мультфильма (часть 3).

Тема 9.1. Постановка сцены и анимация объектов.

Теория: Повторение правил анимации объектов.

Практика: Оформление сцены и анимация персонажей.

Тема 9.2. Видеосъемка.

Теория: Повторение правил анимации объектов.

Практика: Анимация персонажей и фоновых объектов на компьютере.

Тема 9.3. Видеосъемка.

Теория: Повторение правил анимации объектов.

Практика: Анимация персонажей и фоновых объектов на компьютере.

Тема 9.4. Работа со звуком.

Теория: Повторение процесса записи звука.

Практика: Запись и подборка звуков к готовым видеоматериалам.

Тема 9.5. Работа со звуком.

Теория: Повторение процесса записи звука.

Практика: Запись и поиск необходимых звуков.

Тема 9.6. Работа с титрами.

Теория: Закрепление знаний о возможности динамично изменять местоположение титров и создание субтитров.

Практика: Создание субтитров и анимация прочих титров.

Тема 9.7. Вывод готового проекта в видео файл.

Теория: Освоение функциональных возможностей программы Windows Movie Maker.

Практика: Вывод готового проекта в видео файл.

Тема 9.8. Презентация мультфильма.

Практика: Демонстрация мультфильма.

УЧЕБНЫЙ ПЛАН

2 год обучения

№ п/п	Наименование темы	Кол-во занятий	Формы аттестации
1	Введение в искусство мультипликации и оригами	4	Собеседование
2	Жанр. Сюжет. Написание сценария	3	Творческая работа
3	Базовые формы техники «Оригами»: «Воздушный змей», «Треугольник», «Двойной треугольник»	4	Творческая работа
4	Программа Windows Movie Maker	2	Творческая работа
5	Анимация «Бумажное королевство» (часть 1)	3	Творческая работа
6	Базовые формы: «Дом», «Рыба», «Блин», «Лягушка»	4	Творческая работа
7	Анимация «Бумажное королевство» (часть 2)	4	Творческая работа
8	Базовые формы: «Двойной квадрат», «Конверт», «Дверь», «Катамаран»	4	Творческая работа
9	Анимация «Бумажное королевство» (часть 3)	8	Творческая работа
Итого:		36	

СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОГО ПЛАНА

Раздел 1. Введение в искусство мультипликации и оригами.

Тема 1.1. Вводное занятие. Знакомство с понятием «Мультипликация».

Теория: Просмотр фрагментов мультипликационных фильмов в разных техниках выполнения.

Практика: Определение техники выполнения мультипликационных фильмов.

Тема 1.2. Техника безопасности.

Теория: Инструктаж по технике безопасности при работе с компьютерной техникой.

Практика: Освоение функциональных возможностей компьютерной техники.

Тема 1.3. Вводное занятие. Знакомство с понятием «Оригами».

Теория: Знакомство с историей возникновения оригами, с видами бумаги и её основными свойствами, с инструментами для обработки.

Практика: Изготовление поделок на свободную тему с целью выявления умений, навыков и интересов учащихся.

Тема 1.4. Техника безопасности.

Теория: Инструктаж по технике безопасности при работе с ручным инструментом.

Практика: Изготовление поделок на свободную тему с целью выявления умений, навыков и интересов воспитанников.

Раздел 2. Жанр. Сюжет. Написание сценария.

Тема 2.1. Знакомство с понятиями сюжет и жанр.

Теория: Ознакомление с видами жанров и алгоритмом построения сюжета.

Практика: Приобретение практических навыков в разработке и записи сюжетной линии, описании сцен. Построение короткого сюжета.

Тема 2.2. Знакомство с понятием сценарий.

Теория: Просмотр профессиональных работ.

Практика: Написание короткого сценария.

Тема 2.3. Написание собственного сюжета и сценария.

Теория: Ознакомление с алгоритмом построения сюжета.

Практика: Написание пробного сюжета и сценария.

Раздел 3. Базовые формы техники «Оригами».

Тема 3.1. Квадрат – основная форма оригами.

Теория: Знакомство с понятием «базовые формы». Знакомство с условными знаками, принятыми в оригами. Инструкционные карты, демонстрирующие процесс складывания.

Практика: Изготовление квадрата из прямоугольного листа бумаги (два способа).

Тема 3.2. Базовая форма «Воздушный змей».

Теория: Изучение базовой формы «Воздушный змей».

Практика: Изготовление персонажей и фоновых объектов на основе базовой формы «Воздушный змей».

Тема 3.3. Базовая форма «Треугольник».

Теория: Изучение базовой формы «Треугольник».

Практика: Изготовление персонажей и фоновых объектов на основе базовой формы «Треугольник».

Тема 3.4. Базовая форма «Двойной треугольник».

Теория: Изучение базовой формы «Двойной треугольник».

Практика: Изготовление персонажей и фоновых объектов на основе базовой формы «Двойной треугольник».

Раздел 4. Программа Windows Movie Maker.

Тема 4.1. Movie Maker 1.

Теория: Изучение и освоение функциональных возможностей программы.

Практика: Создание небольшой анимации в данной программе.

Тема 4.2. Movie Maker 2.

Теория: Изучение и освоение функциональных возможностей программы.

Практика: Создание анимации, запись звука, работа с титрами. Вывод готового проекта в видео файл.

Раздел 5. Съемка мультфильма (часть 1).

Тема 5.1. Постановка сцены и анимация объектов.

Теория: Ознакомление с правилами анимации объектов.

Практика: Оформление сцены и анимация персонажей.

Тема 5.2. Видеосъемка.

Теория: Ознакомление с работой видеокамеры, с правилами видеосъемки.

Практика: Видеосъемка отдельных кадров.

Тема 5.3. Работа со звуком.

Теория: Ознакомление с принципами записи звука.

Практика: Запись и подборка звуков к готовым видеоматериалам.

Раздел 6. Базовые формы: «Дом», «Рыба», «Блин», «Лягушка».

Тема 6.1. Базовая форма «Дом».

Теория: Изучение базовой формы «Дом».

Практика: Изготовление персонажей и фоновых объектов на основе базовой формы «Дом».

Тема 6.2. Базовая форма «Рыба».

Теория: Изучение базовой формы «Рыба».

Практика: Изготовление персонажей и фоновых объектов на основе базовой формы «Рыба».

Тема 6.3. Базовая форма «Блин».

Теория: Изучение базовой формы «Блин».

Практика: Изготовление персонажей и фоновых объектов на основе базовой формы «Блин».

Тема 6.4. Базовая форма «Лягушка».

Теория: Изучение базовой формы «Лягушка».

Практика: Изготовление персонажей и фоновых объектов на основе базовой формы «Лягушка».

Раздел 7. Съемка мультфильма (часть 2).

Тема 7.1. Постановка сцены и анимация объектов.

Теория: Повторение правил анимации объектов.

Практика: Оформление сцены и анимация персонажей.

Тема 7.2. Видеосъемка.

Теория: Повторение правил анимации объектов.

Практика: Анимация персонажей и фоновых объектов на компьютере.

Тема 7.3. Видеосъемка.

Теория: Повторение правил анимации объектов.

Практика: Анимация персонажей и фоновых объектов на компьютере.

Тема 7.4. Работа со звуком.

Теория: Повторение процесса записи звука.

Практика: Запись и подборка звуков к готовым видеоматериалам.

Раздел 8. Базовые формы: «Двойной квадрат», «Конверт», «Дверь», «Катамаран»

Тема 8.1. Базовая форма «Двойной квадрат».

Теория: Изучение базовой формы «Двойной квадрат».

Практика: Изготовление персонажей и фоновых объектов на основе базовой формы «Двойной квадрат».

Тема 8.2. Базовая форма «Конверт».

Теория: Изучение базовой формы «Конверт».

Практика: Изготовление персонажей и фоновых объектов на основе базовой формы «Конверт».

Тема 8.3. Базовая форма «Дверь».

Теория: Изучение базовой формы «Дверь».

Практика: Изготовление персонажей и фоновых объектов на основе базовой формы «Дверь».

Тема 8.4. Базовая форма «Катамаран».

Теория: Изучение базовой формы «Катамаран».

Практика: Изготовление персонажей и фоновых объектов на основе базовой формы «Катамаран».

Раздел 9. Съемка мультфильма (часть 3).

Тема 9.1. Постановка сцены и анимация объектов.

Теория: Повторение правил анимации объектов.

Практика: Оформление сцены и анимация персонажей.

Тема 9.2. Видеосъемка.

Теория: Повторение правил анимации объектов.

Практика: Анимация персонажей и фоновых объектов на компьютере.

Тема 9.3. Видеосъемка.

Теория: Повторение правил анимации объектов.

Практика: Анимация персонажей и фоновых объектов на компьютере.

Тема 9.4. Работа со звуком.

Теория: Повторение процесса записи звука.

Практика: Запись и подборка звуков к готовым видеоматериалам.

Тема 9.5. Работа со звуком.

Теория: Повторение процесса записи звука.

Практика: Запись и поиск необходимых звуков.

Тема 9.6. Работа с титрами.

Теория: Закрепление знаний о возможности динамично изменять местоположение титров и создание субтитров.

Практика: Создание субтитров и анимация прочих титров.

Тема 9.7. Вывод готового проекта в видео файл.

Теория: Освоение функциональных возможностей программы Windows Movie Maker.

Практика: Вывод готового проекта в видео файл.

Тема 9.8. Презентация мультфильма.

Практика: Демонстрация мультфильма.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

I. Нормативно-правовые документы

1. Конституция РФ.
2. Конвенция о правах ребенка, одобренная Генеральной Ассамблеей ООН 20.11.1989 г.
3. Федеральный закон Российской Федерации от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации».
4. Концепция развития дополнительного образования детей (утверждена распоряжением Правительства РФ от 04.09.2014 № 1008).
5. Санитарно-эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации режима работы образовательных организаций дополнительного образования детей (утверждено постановлением Главного государственного санитарного врача РФ от 04.07.2014 № 41).
6. Приказ Минобрнауки РФ от 29.08.2013 № 1008 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеразвивающим программам»
7. Письмо Департамента молодежной политики, воспитания и социальной поддержки Минобрнауки России от 11.12.2006 г. №06-1844// Примерные требования к программам дополнительного образования детей.

II. Основная литература:

1. Анофриков П.И. Принцип работы детской студии мультипликации. Учебное пособие. Детская киностудия «Поиск» / П.И. Ануфриков. - Новосибирск, 2008. – 203 с.
2. Богатеева З.А. «Чудесные поделки из бумаги» М.: Просвещение, 1992 г.
3. Жихарева О. М. Оригами для дошкольников. – «Гном-Пресс», 2005 г.
4. Кирсанова С.В. «Оригами» Детство пресс Санкт-Петербург 2013 г.
5. Красный Ю.Е. Мультфильм руками детей / Ю.Е. Красный, Л.И. Курдюкова. – Москва, 2004. – 89 с.

6. Соколова С.В. Театр оригами: Игрушки из бумаги. М.: Издательство Эксмо; СПб.: Валерии СПД; 2003-240 с.

Муниципальное автономное дошкольное образовательное учреждение
«Малинский центр развития ребёнка – детский сад «Ивушка»
городского округа Ступино Московской области

УТВЕРЖДАЮ:
Заведующий
МАДОУ Малинский ЦРР – д/с «Ивушка»
_____ Щербакова М.В.
«_____» _____ 2020 г.

КАЛЕНДАРНЫЙ УЧЕБНЫЙ ГРАФИК
дополнительная общеразвивающая программа
технической направленности
«Мультоторигами»
(стартовый уровень)
2020 -2021 учебный год

Педагог дополнительного образования
Свинина Наталья Сергеевна, воспитатель высшей
квалификационной категории

№ п/п	Месяц	Время проведения занятия	Форма занятия	Кол-во часов	Тема занятия	Форма контроля
1	сентябрь	15.30-16.00	Ознакомительное занятие	1	Тема 1.1. Вводное занятие. Знакомство с понятием «Мультипликация» - просмотр фрагментов мультипликационных фильмов в различных техниках выполнения; - определение техники выполнения мультипликационных фильмов.	Беседа, наблюдение
2						
3		15.30-16.00	Практическое занятие	1	Тема 1.2. Техника безопасности - техника безопасности при работе с компьютерной техникой, видео и аудио аппаратурой.	Опрос, беседа, практическая
4						
5		15.30-16.00	Ознакомительное занятие	1	Тема 1.3. Вводное занятие. Знакомство с понятием «Оригами» - знакомство с историей возникновения оригами, с видами бумаги и ее основными свойствами, с инструментами для обработки.	Опрос, беседа, практическая
6						
7		15.30-16.00	Практическое занятие	1	Тема 1.4. Техника безопасности - инструктаж по технике безопасности при работе с ручным инструментом; - изготовление поделок на свободную тему.	Опрос, беседа, практическая
8						
9	октябрь	15.30-16.00	Практическое занятие	1	Тема 2.1. Знакомство с понятиями сюжет и жанр. - ознакомление с видами жанров и алгоритмом построения сюжета;	Опрос, беседа, практическая

10					- приобретение практических навыков в разработке и записи сюжетной линии, описании сцен. Построение короткого сюжета.	
11		15.30-16.00	Практическое занятие	1	Тема 2.2. Знакомство с понятием сценарий. - просмотр профессиональных работ; - написание короткого сценария.	Опрос, беседа, практическая
12						
13		15.30-16.00	Практическое занятие	1	Тема 2.3. Написание собственного сюжета и сценария: - написание пробного сюжета и сценария по выбранному жанру.	Опрос, беседа, практическая
14						
15		15.30-16.00	Практическое занятие	1	Тема 3.1. Квадрат – основная форма оригами. - знакомство с понятием «базовые формы»; - знакомство с условными знаками, принятыми в оригами; - инструкционные карты, демонстрирующие процесс складывания; - изготовление квадрата из прямоугольного листа	Опрос, беседа, практическая
16						
17		15.30-16.00	Практическое занятие	1	Тема 3.2. Базовая форма «Воздушный змей». - изучение базовой формы «Воздушный змей»; - изготовление деревьев на основе базовой формы «Воздушный змей».	Опрос, беседа, практическая
18						
19	ноябрь	15.30-16.00	Практическое занятие	1	Тема 3.3. Базовая форма «Треугольник». - изучение базовой формы «Треугольник»; - изготовление деревьев на основе базовой формы	Опрос, беседа, практическая

20					«Треугольник».	
21		15.30-16.00	Практическое занятие	1	Тема 3.4. Базовая форма «Двойной треугольник». - изучение базовой формы «Двойной треугольник»; - изготовление деревьев на основе базовой формы «Двойной треугольник».	Опрос, беседа, практическая
22						
23		15.30-16.00	Практическое занятие	1	Тема 4.1. Movie Maker 1. - изучение и освоение функциональных возможностей программы; - создание небольшой анимации в данной программе.	Опрос, беседа, практическая
24						
25		15.30-16.00	Практическое занятие	1	Тема 4.2. Movie Maker 2. - изучение и освоение функциональных возможностей программы; - создание анимации, запись звука, работа с титрами. Вывод готового проекта в видео файл.	Опрос, беседа, практическая
26						
27		15.30-16.00	Практическое занятие	1	Тема 5.1. Постановка сцены и анимация объектов. - ознакомление с правилами анимации объектов; - оформление сцены и анимация персонажей.	Опрос, беседа, практическая
28	декабрь					
29			15.30-16.00	Практическое занятие	1	Тема 5.2. Видеосъемка. - ознакомление с работой видеокамеры, с правилами видеосъемки;

30					- видеосъемка отдельных кадров.	
31		15.30-16.00	Практическое занятие	1	Тема 5.3. Работа со звуком. - ознакомление с принципами записи звука; - запись и подборка звуков к готовым видеоматериалам.	Опрос, беседа, практическая
32						
33		15.30-16.00	Практическое занятие	1	Тема 6.1. Базовая форма «Дом». - изучение базовой формы «Дом»; - изготовление персонажей и фоновых объектов на основе базовой формы «Дом».	Опрос, беседа, практическая
34						
35		январь	15.30-16.00	Практическое занятие	1	Тема 6.2. Базовая форма «Рыба». - изучение базовой формы «Рыба»; - изготовление персонажей и фоновых объектов на основе базовой формы «Рыба».
36						
37	15.30-16.00		Практическое занятие	1	Тема 6.3. Базовая форма «Блин». - изучение базовой формы «Блин»; - изготовление персонажей и фоновых объектов на основе базовой формы «Блин».	Опрос, беседа, практическая
38						
39	15.30-16.00	Практическое занятие	1	Тема 6.4. Базовая форма «Лягушка». - изучение базовой формы «Лягушка»; - изготовление персонажей и фоновых объектов на	Опрос, беседа, практическая	

40					основе базовой формы «Лягушка».	
41		15.30-16.00	Практическое занятие	1	Тема 7.1. Постановка сцены и анимация объектов. - повторение правил анимации объектов; - оформление сцены и анимация персонажей на компьютере.	Опрос, беседа, практическая
42						
43	февраль	15.30-16.00	Практическое занятие	1	Тема 7.2. Видеосъемка. - повторение правил анимации объектов; - анимация персонажей и фоновых объектов	Опрос, беседа, практическая
44						
45		15.30-16.00	Практическое занятие	1	Тема 7.3. Видеосъемка. - повторение правил анимации объектов; - анимация персонажей и фоновых объектов на компьютере.	Опрос, беседа, практическая
46						
47		15.30-16.00	Практическое занятие	1	Тема 7.4. Работа со звуком. - повторение процесса записи звука; - запись и подборка звуков к готовым видеоматериалам.	Опрос, беседа, практическая
48						
49		15.30-16.00	Практическое занятие	1	Тема 8.1. Базовая форма «Двойной квадрат». - изучение базовой формы «Двойной квадрат»; - изготовление персонажей и фоновых объектов на	Опрос, беседа, практическая

50					основе базовой формы «Двойной квадрат».	
51	март	15.30-16.00	Практическое занятие	1	Тема 8.2. Базовая форма «Конверт». - изучение базовой формы «Конверт»; - изготовление персонажей и фоновых объектов на основе базовой формы «Конверт».	Опрос, беседа, практическая
52						
53		15.30-16.00	Практическое занятие	1	Тема 8.3. Базовая форма «Дверь». - изучение базовой формы «Дверь»; - изготовление персонажей и фоновых объектов на основе базовой формы «Дверь».	Опрос, беседа, практическая
54						
55		15.30-16.00	Практическое занятие	1	Тема 8.4. Базовая форма «Катамаран». - изучение базовой формы «Катамаран»; - изготовление персонажей и фоновых объектов на основе базовой формы «Катамаран».	Опрос, беседа, практическая
56						
57		15.30-16.00	Практическое занятие	1	Тема 9.1. Постановка сцены и анимация объектов. - повторение правил анимации объектов; - оформление сцены и анимация персонажей.	Опрос, беседа, практическая
58						
59	апрель	15.30-16.00	Практическое занятие	1	Тема 9.2. Видеосъемка. - повторение правил анимации объектов; - анимация персонажей и фоновых объектов на	Опрос, беседа, практическая

60					компьютере.	
61		15.30-16.00	Практическое занятие	1	Тема 9.3. Видеосъемка. - повторение правил анимации объектов; - анимация персонажей и фоновых объектов на компьютере.	Опрос, беседа, практическая
62						
63		15.30-16.00	Практическое занятие	1	Тема 9.4. Работа со звуком. - повторение процесса записи звука; - запись и подборка звуков к готовым видеоматериалам.	Опрос, беседа, практическая
64						
65		15.30-16.00	Практическое занятие	1	Тема 9.5. Работа со звуком. - повторение процесса записи звука; - запись и поиск необходимых звуков.	Опрос, беседа, практическая
66						
67		май	15.30-16.00	Практическое занятие	1	Тема 9.6. Работа с титрами. - закрепление знаний о возможности динамично изменять местоположение титров и создание субтитров; - создание субтитров и анимация прочих титров.
68						
69	15.30-16.00		Практическое занятие	1	Тема 9.7. Вывод готового проекта в видео файл. - освоение функциональных возможностей программы Windows Movie Maker;	Опрос, беседа, практическая

70					- вывод готового проекта в видео файл.	
71		15.30-16.00	Практическое занятие	1	Тема 9.8. Презентация мультфильма. - демонстрация мультфильма.	Опрос, беседа, практическая
72						