

Муниципальное бюджетное учреждение дополнительного образования  
«Кировский Центр информационных технологий»

---

Принята на заседании  
педагогического совета  
МБУДО «Кировский ЦИТ»  
От 31 августа 2017 г  
Протокол №1

«УТВЕРЖДЕНА»  
Приказом директора  
МБУДО «Кировский ЦИТ»  
От 31 августа 2017 г. №174  
Директор МБУДО «Кировский ЦИТ»

 Н.Н.Вахренева

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая  
программа художественной направленности

## «Пластилиновая ворона»

Возраст обучающихся: 6-11 лет

Срок реализации: 1 год

Автор-составитель:  
**Камалова Татьяна Геннадиевна,**  
педагог дополнительного образования

г. Кировск  
2017 г.

## Оглавление:

Пояснительная записка .....	2
Планируемые результаты и способы их проверки.....	5
Учебно-тематический план .....	7
Содержание дополнительной образовательной программы «Пластилиновая ворона» .....	8
Методическое обеспечение .....	13
Информационные источники .....	15
Приложения .....	17

## **Пояснительная записка**

Дополнительная общеразвивающая программа **художественной** направленности **«Пластилиновая ворона» разработана на основе:**

- Федерального закона от 29 декабря 2012 года № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;
- Концепции развития дополнительного образования детей (утверждена Распоряжением Правительства Российской Федерации от 04 сентября 2014 года № 1726-р);
- Приказа Министерства образования и науки Российской Федерации от 29 августа 2013 года № 1008 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;
- Письма Министерства образования и науки Российской Федерации от 18 ноября 2015 г. N 09-3242 «О направлении информации «Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ»;
- Письма Комитета общего и профессионального образования Ленинградской области от 1 апреля 2015 года № 19-2174/15-0-0 «О методических рекомендациях по разработке и оформлению дополнительных общеразвивающих программ различной направленности».

Программа «Пластилиновая ворона» предназначена не только для знакомства с компьютером как техническим инструментом, но, в первую очередь, как инструментом для самовыражения. На занятиях дети смогут сочетать свои умения рисовать, лепить из пластилина, сочинять веселые и поучительные истории и умения использовать компьютерные технологии для творчества.

### ***Цель программы***

Развитие личности детей, способных к исследовательской деятельности, в процессе изучения возможностей компьютерной анимации, приобретения учащимися опыта работы на компьютере, приобщения к творческой коллективной работе.

### ***Задачи***

#### ***Образовательные:***

- Сформировать навыки работы с ПК и с цифровым фотоаппаратом;
- Познакомить с понятием компьютерной анимации и основами работы в редакторе Paint, программах GIF-аниматор, PICTURE MANAGER, MOVIE MAKER;
- Сформировать понимание необходимости оценки и самооценки выполненной работы по предложенным критериям.

#### ***Развивающие:***

- Развивать мелкую моторику рук;
- Развивать образное мышление;
- Развивать навыки планирования деятельности;
- Формировать познавательный интерес учащихся к изучению компьютерных технологий, возможностей мультипликации.

#### ***Воспитательные:***

- Воспитать у детей установки на позитивную социальную деятельность в информационном обществе;

- Воспитать у детей стремление выразить свои творческие способности в мультипликации;
- Воспитать самостоятельность при выполнении заданий;
- Воспитать аккуратность и собранность при работе с техникой.

### **Актуальность**

В мире современных технологий компьютерная анимация становится все популярнее. Все большее число учащихся проявляют желание творить свою виртуальную реальность, используя различные компьютерные технологии. Данная программа развивает у детей творческие способности, фантазию, способствует развитию речи, развитию мелкой моторики, обучает умению работать в коллективе, использовать проектные методики, использовать компьютер как инструмент творчества.

### **Новизна**

Новизна программы заключается: в использовании интегрированных занятий, сочетающих изучение компьютерных технологий (создания графики, анимации в программе PP и GIF- аниматор, программы MOVE MAKER) с созданием пластилиновых героев и рисованных объектов, написанием сценария и практических занятий, связанных с фотосъемкой;

### **Педагогическая целесообразность**

Программа «Пластилиновая ворона» сочетает в себе различные формы проведения занятий: аудиторные – учебное занятие, защита проекта.

Такое сочетание форм позволяет как качественно сформировать предметные навыки (работа в программе Movie Maker), так и поддерживать на высоком уровне познавательный интерес обучающихся, готовность к творческой деятельности.

Самостоятельное планирование, организация и проведение исследований и обработка снятых материалов развивают навыки исследовательской деятельности и творческие способности обучающихся.

В качестве методов используется объяснение нового материала и постановка задачи, выполнение задания учениками по шагам под руководством учителя или самостоятельно. Практические занятия с фотоаппаратом. Творческие занятия по обсуждению и разработке сценария будущего мультфильма.

В качестве методов используется объяснение нового материала и постановка задачи, выполнение задания учениками по шагам под руководством учителя или самостоятельно. Практические занятия с фотоаппаратом. Творческие занятия по обсуждению и разработке сценария будущего мультфильма.

Создание индивидуальных и групповых работ, подготовка работ к выставкам, презентация результатов своей работы на конференциях и конкурсах разного уровня.

### **Возраст обучающихся**

Программа предназначена для детей 9-14 лет. Специального отбора для обучения по данной программе не предусмотрено.

### **Сроки реализации программы**

Программа рассчитана на 1 год обучения, занятия проводятся по два часа в неделю.

**Форма организации деятельности** учащихся на занятии – групповая.

**Форма обучения** – очная.

**Формы проведения занятий** – аудиторные: учебное занятие, проектная работа, защита проекта.

### **Ожидаемые результаты**

- **личностные:**
  - формирование готовности обучающихся к целенаправленной познавательной деятельности;
  - формирование целостного, социально ориентированного взгляда на мир в его органичном единстве и разнообразии природы, народов, культур и религий;
  - развитие самостоятельности и личной ответственности за свои поступки, в том числе в информационной деятельности, на основе представлений о нравственных нормах, социальной справедливости и свободе.
  
- **метапредметные:**
  - формирование умения планировать, контролировать и оценивать учебные действия в соответствии с поставленной задачей и условиями ее реализации; определять наиболее эффективные способы достижения результата;
  - формирование умения понимать причины успеха/неуспеха учебной деятельности и способности конструктивно действовать даже в ситуациях неуспеха;
  - освоение начальных форм познавательной и личностной рефлексии;
  - овладение логическими действиями сравнения, анализа, синтеза, обобщения, классификации по родовидовым признакам, установления аналогий и причинно-следственных связей, построения рассуждений, отнесения к известным понятиям;
  - овладение базовыми предметными и межпредметными понятиями, отражающими существенные связи и отношения между объектами и процессами;
  
- **предметные:**

#### **после изучения программы обучающиеся должны знать:**

- Назначение программы Movie Maker
- Понятие « монтажный стол» и методы управления.
- Назначение основных инструментов программы.
- Варианты вывода видео- файлов;
- Правила поведения и безопасности труда в компьютерном кабинете.

#### **В результате изучения курса учащиеся должны уметь:**

- Уметь работать в программах редакторе Paint, GIF-аниматор, PICTURE MANAGER, MOVIE MAKER;
- Уметь работать с раздаточным материалом учителя;
- Уметь создавать законченный сюжет по заданной теме;
- Уметь монтировать свои мультфильмы на ПК.

## **Планируемые результаты и способы их проверки**

<b>Образовательные результаты</b>	<b>Параметры</b>	<b>Критерии</b>	<b>Показатели</b>	<b>Методики</b>
<b>Личностные:</b> навыки сотрудничества со сверстниками и взрослыми в исследовательской и проектной деятельности	Умение работать в команде	Умение распределять и исполнять различные функции при работе над исследованием и проектом в составе команды	Самостоятельное <ul style="list-style-type: none"> <li>• распределение функций участников группы при планировании исследования (проекта);</li> <li>• выполнение части исследования в соответствии с распределенными функциями</li> </ul>	Наблюдение за обучающимися в ходе работы над проектом
<b>Метапредметные:</b> формирование готовности обучающихся к целенаправленной познавательной деятельности	Развитие познавательной деятельности	Самостоятельность при разработке плана исследования, отборе материала и его обработке	Хорошее усвоение учебного материала, отсутствие пропусков занятий, качественные авторские работы, участие в конкурсах.	Анализ практических работ
	Логическое мышление, память, воображение, наблюдательность	Уровень развития зрительной и др. видов памяти, способность фантазировать, логичность и оригинальность сюжетов	Способность быстро запоминать информацию, способность отображать замыслы в сценарии и постановке мультфильма, оригинальные приемы в постановке и монтаже мультфильма	Беседы, наблюдение, анализ работ, коллективное обсуждение
	Развитие речи	Содержательность, выразительность, словарный запас	Грамотная речь, правильное употребление терминов, связанных с компьютером и умение точно и кратко изложить свою точку зрения. Логичность и оригинальность сценариев, умение выразить основную	Беседы, индивидуальные собеседования, коллективное обсуждение

<b>Образовательные результаты</b>	<b>Параметры</b>	<b>Критерии</b>	<b>Показатели</b>	<b>Методики</b>
			мысль, прослеживать достижение в фрагментах сюжета основной цели.	
<b>Предметные</b>	Практические умения и навыки	Уровень выполнения практических работ	Соблюдение ТБ при работе за компьютером, самостоятельность выполнения работы	Анализ практических работ

Промежуточная аттестация проводится 2 раза в течение учебного года: по окончании 1 полугодия и в конце года, результаты аттестации фиксируются в таблицах (КИМ) – см. Приложение 3.

### **Условия реализации программы**

#### **Организационно-педагогические**

Компьютерный класс, соответствующий санитарным нормам (СанПиН 2.4.4.1251-03) с индивидуальными рабочими местами для обучающихся и отдельным рабочим столом для педагога, с постоянным доступом в Интернет, с мультимедийным проектором.

Формирование групп и расписания занятий в соответствии с требованиями СанПиН и программой.

Пространственно-предметная среда (стенды, наглядные пособия, выставка детских работ).

#### **Кадровые**

Педагог дополнительного образования. Системный администратор.

#### **Материально-технические**

Персональные компьютеры с процессорами класса Intel Core с тактовой частотой не ниже 2 ГГц, оперативной памятью не ниже 1Гб, объем жесткого диска не менее 40 ГБ, объединенные в локальную сеть и содержащие на жестких дисках необходимое программное обеспечение с выходом в сеть интернет.

Сканер, принтер (цветной и черно-белый), наушники, цифровые фото-, видеокамеры, мультимедиа проектор, экран, школьная доска, локальная сеть.

Наборы для конструирования роботов, содержащие основные компоненты конструкторов ЛЕГО.

#### **Методические**

Дидактический материал (раздаточный материал по темам занятий программы, наглядный материал, мультимедийные презентации, технологические карты). Медиатека (познавательные игры, музыка, энциклопедии, видео). Компакт-диски с обучающими и информационными материалами по основным темам программы. Видеоуроки. Архив видео и фотоматериалов. Методические разработки занятий, УМК к программе.

## Учебно-тематический план дополнительной образовательной программы

### «Пластилиновая ворона»

№ п/п	Тема	Количество часов			Формы промежуточной аттестации
		всего	теория	практика	
1.	Программа Paint. Инструменты и возможности программы Paint.	4	1	3	Практическое выполнение рисунка в программе Paint
2.	История анимации. Программа GIF-аниматор. Анимация рисунка.	4	1	3	Практическое задание: создание анимации
3.	Сценарий. Описание раскадровки. Программа PP. Раскадровка сюжета. Анимация.	8	2	6	Коллективное обсуждение сценариев
4.	Мой первый проект «Поздравление»	4	0	4	Фестиваль поздравлений
5.	Цифровой фотоаппарат. Съёмка, сохранение изображения на компьютере. Коррекция фотографии в редакторе PICTURE MANAGER.	4	2	2	Съёмка, сохранение изображения на компьютере
6.	Сценарий мультфильма. Герои мультфильма. Рисованные объекты и пластилиновые герои. Описание действий. Раскадровка.	6	1	5	Заполнение КИМов за первое полугодие
7.	Проект «Пластилиновая сказка». Съёмки фрагментов. Запись звука.	20	2	18	Наблюдение
8.	Программа MOVIE MAKER Сборка частей мультфильма. Наложение звука.	8	3	5	Заполнение КИМов по итогам года
9.	Подведение итогов. Представление лучших работ	2	0	2	Участие в весенней конференции
	<b>Итого:</b>	<b>60</b>	<b>12</b>	<b>48</b>	

## Содержание дополнительной образовательной программы

### «Пластилиновая ворона»

Курс состоит из девяти тем:

**Тема 1.** Программа Paint. Инструменты и возможности программы Paint (4 часа).

В первой теме курса изучаются основные приемы работы с компьютером и редактором PAINT.

Тема	№ занятия	Теоретическая часть	Практическая часть
Программа Paint. Инструменты и возможности программы Paint.	1.	ТБ. Знакомство с программой Paint. Запуск программы. Панель инструментов.	Знакомство с интерфейсом редактора Paint. Создание рисунка – фантазии.
	2.	Панель инструментов. Выделение. Копирование.	Создание рисунка с многократно повторяющимися объектами.
	3.		Создание персонажей мультфильма.
	4.		Создание персонажей мультфильма.

**Учащиеся должны знать –**

- Интерфейс, основные инструменты программы Paint;

**Учащиеся должны уметь –**

- Иметь навыки работы с мышкой;
- Уметь пользоваться инструментами (использовать панель инструментов Paint);
- Уметь создавать рисунки в программе Paint.

**Тема 2.** История анимации. Программа GIF-аниматор. Анимация рисунка (4 часа).

Во второй теме курса изучаются история анимации, основные приемы работы в программе GIF-аниматор.

Тема	№ занятия	Теоретическая часть	Практическая часть
Программа GIF-аниматор. Анимация рисунка	1.	История анимации. Знакомство с программой GIF-аниматор.	Знакомство с интерфейсом редактора GIF-аниматор
	2.	Запуск программы. Панель инструментов. Экспорт рисунков. Настройка анимации.	Создание анимации. Создание анимированного героя мультфильма
	3.		Создание анимированного героя мультфильма
	4.		Создание анимированного героя мультфильма

**Учащиеся должны знать:**

- Понятие «анимация»
- Основные принципы создания анимации в программе GIF-аниматор
- Способы настройки анимации в программе GIF-аниматор.

**Учащиеся должны уметь:**

- Создавать простейшие анимации.
- Сохранять свои работы.

**Тема 3.** Сценарий. Описание раскадровки. Программа Power Point. Раскадровка сюжета. Анимация (8 часов).

В третьей теме курса изучаются основные приемы работы в программе Power Point, понятия «сюжет», «раскадровка».

Тема	№ занятия	Теоретическая часть	Практическая часть
Сценарий. Описание раскадровки. Программа Power Point. Раскадровка сюжета. Анимация.	1.	Сценарий. Описание раскадровки. Знакомство с программой PP. Панель инструментов. Работа с картинками	Создание плана работы. Создание слайдов
	2.		Создание слайдов
	3.	Анимация. Переходы. Звук.	Создание слайдов с анимацией
	4-8		Создание презентации

**Учащиеся должны знать:**

- Основные инструменты, принципы работы в программе Power Point.
- Основные понятия: сюжет, раскадровка

**Учащиеся должны уметь:**

- Создавать простые презентации со звуком.
- Работать с рисунком, со звуком в программе Power Point.

**Тема 4.** Мой первый проект «Поздравление» (4 часа).

В четвертой теме курса создается проект «Поздравление» в программе Power Point.

Тема	№ занятия	Теоретическая часть	Практическая часть
Мой первый проект «Поздравление»	1.		Создание проекта
	2.		Создание проекта
	3.		Создание проекта
	4.		Создание проекта

**Учащиеся должны знать:**

- Основные принципы работы в программе Power Point

**Учащиеся должны уметь:**

- Создавать простые презентации со звуком.
- Работать с рисунком, со звуком в программе Power Point

**Тема 5.** Цифровой фотоаппарат. Съёмка, сохранение изображения на компьютере. Коррекция фотографии в редакторе PICTURE MANAGER (4 часа).

В пятой теме курса изучаются основные приемы работы с цифровым фотоаппаратом, обработки изображения в редакторе PICTURE MANAGER.

Тема	№ занятия	Теоретическая часть	Практическая часть
Цифровой фотоаппарат. Съёмка, сохранение изображения на компьютере. Коррекция фотографии в редакторе PICTURE MANAGER	1.	Цифровой фотоаппарат. Съёмка, сохранение изображения на компьютере	
	2.		Съёмка, сохранение изображения на компьютере
	3.	Коррекция фотографии в редакторе PICTURE MANAGER.	
	4.		Коррекция своих фотографий

**Учащиеся должны знать:**

- Основные принципы работы с цифровым фотоаппаратом.
- Способ сохранения фотографий на компьютер
- Способы коррекции фотографий в редакторе PICTURE MANAGER

**Учащиеся должны уметь:**

- Пользоваться цифровым фотоаппаратом.
- Корректировать фотографии в программе PICTURE MANAGER.

**Тема 6.** Сценарий мультфильма. Герои мультфильма. Рисованные объекты и пластилиновые герои. Описание действий. Раскадровка (6 часов).

В шестой теме изучаются понятия «идея», «сценарий», «декорация». Создается сценарий будущего мультфильма, декорации, герои.

Тема	№ занятия	Теоретическая часть	Практическая часть
Сценарий мультфильма. Герои мультфильма. Рисованные объекты и пластилиновые герои. Описание действий. Раскадровка.	1.	Идея мультфильма. Разработка сценария. Обсуждение главных героев.	Создание сценария мультфильма. Описание действий.
	2.		Создание декораций, персонажей мультфильма.
	3.		Создание декораций, персонажей мультфильма.
	4.		Создание декораций, персонажей мультфильма.
	5.		Создание декораций, персонажей мультфильма.
	6.		Установка декораций, света.

**Учащиеся должны знать:**

- Основные понятия: идея, сценарий, декорация.

**Учащиеся должны уметь:**

- Создавать сценарий, декорации.

**Тема 7.** Проект «Пластилиновая сказка». Съёмки фрагментов. Запись звука (20 часов).

В восьмой теме курса снимаются сцены из мультфильма. Записывается звук к мультфильму.

Тема	№ занятия	Теоретическая часть	Практическая часть
Проект «Пластилиновая сказка». Съёмки фрагментов. Запись звука.	1.	Основные приемы съёмки. Штатив. Свет. Проект «Пластилиновая сказка».	Съёмки фрагментов.
	2.		Съёмки фрагментов.
	3.		Съёмки фрагментов.
	4.		Съёмки фрагментов.
	5.		Съёмки фрагментов.
	6.		Съёмки фрагментов.
	7.		Съёмки фрагментов.
	8.		Съёмки фрагментов.
	9.		Съёмки фрагментов.
	10.		Съёмки фрагментов.
	11.		Съёмки фрагментов.
	12.		Съёмки фрагментов.
	13.		Съёмки фрагментов.
	14.		Съёмки фрагментов.
	15.		Съёмки фрагментов.
	16.		Съёмки фрагментов.
	17.	Работа со звуком. Запись звука.	Запись звука. Съёмки фрагментов.
	18.		Запись звука. Съёмки фрагментов.
	19.		Запись звука. Съёмки фрагментов.
	20.		Запись звука. Съёмки фрагментов.

**Учащиеся должны знать:**

- Основные приемы съёмки на цифровой фотоаппарат с помощью штатива
- Способы записи звука на компьютер

**Учащиеся должны уметь:**

- Пользоваться штативом
- Устанавливать свет
- Записывать звук

**Тема 8.** Программа MOVIE MAKER. Возможности программы MOVIE MAKER. Сборка частей мультфильма. Наложение звука. (8 часов).

Изучаются основные приемы работы в программе MOVIE MAKER.

Тема	№ занятия	Теоретическая часть	Практическая часть
Программа MOVIE MAKER. Возможности	1.	Знакомство с программой Movie Maker. Запуск программы. Панель	Знакомство с интерфейсом программы. Создание видеоряда.

Тема	№ занятия	Теоретическая часть	Практическая часть
программы MOVIE MAKER.		инструментов. Ключевые понятия. Импорт изображений. Шкала раскадровки. Шакала времени. Панели. Окно монитора. Сохранение проекта.	Сохранение проекта.
	2.	Видеопереходы. Видеоэффекты. Обрезка клипов. Название. Титры.	Создание видеоряда. Работа с переходами и видеоэффектами. Создание названия и титров.
	3.	Работа со звуком. Сохранение и отправка фильмов. Настройка параметров.	Наложение звука на видеоряд. Запись звука. Наложение комментариев на видеоряд. Сохранение фильма на компьютере.
	4-8		Работа над проектом

**Учащиеся должны знать:**

- Основные принципы работы в программе MOVIE MAKER.
- Основные понятия: проект, фильм.

**Учащиеся должны уметь:**

- Создавать, изменять, сохранять проект.
- Работать со звуком
- Изменять длительность кадра
- Создавать клипы в программе MOVIE MAKER

**Тема 9.**

Подведение итогов. Представление лучших работ (2 часа)

В десятой теме курса идет подведение итогов.

Тема	№ занятия	Теоретическая часть	Практическая часть
Подведение итогов. Представление лучших работ	1.		Просмотр получившихся фильмов.
	2.		Подведение итогов.

**Учащиеся должны знать:**

- Основные приемы работы в программах редакторе Paint, программах GIF-аниматор, PICTURE MANAGER, MOVIE MAKER

**Учащиеся должны уметь:**

- Создавать клипы из фотографий
- Уметь создавать законченный сюжет по заданной теме;
- Уметь монтировать свои мультфильмы на ПК.
- оценивать выполненную работу по предложенным критериям.

## Методическое обеспечение дополнительной образовательной программы

### «Пластилиновая ворона»

№ п/п	Тема	Форма занятий	Методы	Дидактические материалы и ТСО	Форма подведения итогов
1.	Программа Paint. Инструменты и возможности программы Paint.	Лекция, практическая работа на компьютере	Словесные, наглядные, практические и репродуктивные методы, самостоятельная работа	Компьютерный кабинет, видеопроектор, экран, редактор PowerPoint, презентации PowerPoint	Просмотр результатов на компьютере, анализ результатов работы. Самопроверка и взаимопроверка.
2.	История анимации. Программа GIF-аниматор. Анимация рисунка.	Лекция, практическая работа на компьютере	Словесные, наглядные, практические и репродуктивные методы, самостоятельная работа	Компьютерный кабинет, видеопроектор, экран, GIF-аниматор, презентации PowerPoint	Просмотр результатов на компьютере, анализ самостоятельных работ. Самопроверка и взаимопроверка
3.	Сценарий. Описание раскадровки. Программа PowerPoint. Раскадровка сюжета. Анимация.	Лекция, практическая работа на компьютере, демонстрация	Словесные, наглядные, практические и репродуктивные методы, самостоятельная работа	Компьютерный кабинет, видеопроектор, экран, редактор PowerPoint, презентации PowerPoint, раздаточный материал.	Просмотр результатов на компьютере, анализ самостоятельных работ. Самопроверка и взаимопроверка.
4.	Мой первый проект «Поздравление»	Лекция, практическая работа на компьютере	Самостоятельная работа.	Компьютерный кабинет, видеопроектор, редактор PowerPoint	Представление проекта в группе, коллективное обсуждение работ.

5.	Цифровой фотоаппарат. Съёмка, сохранение изображения на компьютере. Коррекция фотографии в редакторе PICTURE MANAGER.	Лекция, демонстрация, самостоятельная работа на компьютере	Словесные, наглядные, практические и репродуктивные методы, самостоятельная работа.	Компьютерный кабинет, видеопроектор, экран, фотоаппарат, штатив, редактор PICTURE MANAGER, презентации PowerPoint, раздаточный материал.	Просмотр результатов на компьютере, анализ самостоятельных работ, самопроверка и взаимопроверка, наблюдение, коллективное обсуждение работ.
6.	Сценарий мультфильма. Герои мультфильма. Рисованные объекты и пластилиновые герои. Описание действий. Раскадровка.	Лекция, самостоятельная работа на компьютере, индивидуально-групповая деятельность, обсуждение	Словесные, наглядные, самостоятельная работа, проблемно-поисковые методы.	Компьютерный кабинет, видеопроектор, экран, фотоаппарат, штатив, редактор PICTURE MANAGER, программа MOVIE MAKER, презентации PowerPoint	Просмотр результатов на компьютере, анализ самостоятельных работ, наблюдение, коллективное обсуждение работ.
7.	Проект «Пластилиновая сказка». Съёмки фрагментов. Запись звука.	Лекция, самостоятельная работа на компьютере, индивидуально-групповая деятельность, обсуждение	Словесные, наглядные, самостоятельная работа, проблемно-поисковые методы..	Компьютерный кабинет, видеопроектор, экран, фотоаппарат, штатив, микрофон, редактор PICTURE MANAGER, программа MOVIE MAKER, презентации PowerPoint, раздаточный материал.	Просмотр результатов на компьютере, анализ самостоятельных работ, наблюдение, коллективное обсуждение работ..
8.	Программа MOVIE MAKER. Возможности программы MOVIE MAKER. Сборка частей мультфильма. Наложение звука	Лекция, практическая работа на компьютере Самостоятельная работа на компьютере	Словесные, наглядные, практические и репродуктивные методы, самостоятельная работа.	Компьютерный кабинет, видеопроектор, экран, микрофон, программа MOVIE MAKER, презентации PowerPoint, раздаточный материал.	Просмотр результатов на компьютере, анализ самостоятельных работ, наблюдение, самопроверка и взаимопроверка, коллективное обсуждение работ.
9.	Представление работ. Подведение итогов.	Мультфестиваль	Самостоятельная работа.	видеопроектор, экран	Представление работ, коллективное обсуждение

## **Информационные источники для педагога**

1. Э. Эрикссон Оживляй-ка поживей // Шведский канал Учебного Вещания АБ 2003. 79 с.
2. Создание видеоклипов из цифровых фотографий с помощью программы Windows Movie Maker <http://wmm5.narod.ru/>
3. Gif-анимация - как это делается? <http://shkolazhizni.ru/archive/0/n-26678/>
4. Кратко о процессе создания рисованного мультфильма. <http://www.diary.ru>
5. Клуб сценаристов <http://forum.screenwriter.ru>
6. Правила работы с фотоаппаратом и штативом <http://www.profotovideo.ru>
7. <http://ru.wikipedia.org>
8. Что такое сценарий <http://www.kinotime.ru/>
9. Раскадровка <http://www.kinocafe.ru/>
10. Как делают мультфильмы – технология <http://ulin.ru/whatshow.htm>
11. Мультипликационный Альбом <http://myltyashki.com/multiphoto.html>

## **— Информационные источники для учащихся**

1. Э. Эрикссон. Оживляй-ка поживей // Шведский канал Учебного Вещания АБ 2003. 79 с.
2. Правила работы с фотоаппаратом и штативом <http://www.profotovideo.ru>
3. Мультипликационный альбом <http://myltyashki.com/multiphoto.html>

## **Мультимедийные презентации**

### **1. Мультимедийные презентации:**

- «История анимации»;
- «Сценарий, раскадровка»;
- «Создание анимации PowerPoint»;
- «Технологии создания анимации»;
- «Как создаются современные мультфильмы»;
- «Работа с фотоаппаратом и штативом»;
- «Обработка изображений»;
- «Знакомство с программой Movie Maker»;

### **2. Практические работы.**

### **3. Методики, применяемые на занятиях по программе «Пластилиновая ворона»**

Приложения в электронном виде расположены на сервере МБУДО «Кировский ЦИТ».

## Приложение 1

### Календарный учебный график реализации программы «Пластилиновая ворона»

№ занятия	Месяц	Число (неделя)	Время проведения занятия	Форма проведения занятия	Кол-во часов	Тема занятия	Место проведения	Форма контроля
1, 2	сентябрь	2	По расписанию	Учебное занятие	2	Программа Paint. Инструменты и возможности программы Paint.	Комп. класс	
3,4	сентябрь	3	По расписанию	Учебное занятие	2	Программа Paint. Инструменты и возможности программы Paint.	Комп. класс	Самостоятельная работа
5,6	сентябрь	4	По расписанию	Учебное занятие	2	Программа GIF-аниматор. Анимация рисунка.	Комп. класс	
7,8	октябрь	1	По расписанию	Учебное занятие	2	Программа GIF-аниматор. Анимация рисунка.	Комп. класс	Самостоятельная работа
9,10	октябрь	2	По расписанию	Практическая работа	2	Сценарий. Описание раскадровки.	Комп. класс	
11,12	октябрь	3	По расписанию	Учебное занятие	2	Программа PP. Раскадровка сюжета. Анимация.	Комп. класс	
13,14	октябрь	4	По расписанию	Учебное занятие	2	Сценарий. Описание раскадровки.	Комп. класс	
15,16	ноябрь	2	По расписанию	Учебное занятие	2	Программа PP. Раскадровка сюжета. Анимация.	Комп. класс	
17,18	ноябрь	3	По расписанию	Учебное занятие	2	Мой первый проект «Поздравление»	Комп. класс	Самостоятельная работа
19,20	ноябрь	4	По расписанию	Практическая работа	2	Мой первый проект «Поздравление»	Комп. класс	Самостоятельная работа
21,22	ноябрь	5	По расписанию	Учебное занятие	2	Цифровой фотоаппарат. Съёмка, сохранение изображения на компьютере. Коррекция фотографии в редакторе PICTURE MANAGER.	Комп. класс	
23,24	декабрь	1	По	Учебное занятие	2	Цифровой фотоаппарат. Съёмка,	Комп. класс	

№ занятия	Месяц	Число (неделя)	Время проведения занятия	Форма проведения занятия	Кол-во часов	Тема занятия	Место проведения	Форма контроля
			расписанию			сохранение изображения на компьютере. Коррекция фотографии в редакторе PICTURE MANAGER.		
25,26	декабрь	2	По расписанию	Учебное занятие	2	Сценарий мультфильма. Герои мультфильма. Рисованные объекты и пластилиновые герои. Описание действий. Раскадровка.	Комп. класс	
27,28	декабрь	3	По расписанию	Учебное занятие	2	Сценарий мультфильма. Герои мультфильма. Рисованные объекты и пластилиновые герои. Описание действий. Раскадровка.	Комп. класс	
29,30	январь	2	По расписанию	Учебное занятие	2	Сценарий мультфильма. Герои мультфильма. Рисованные объекты и пластилиновые герои. Описание действий. Раскадровка.	Комп. класс	
31,32	январь	3	По расписанию	Учебное занятие	2	Проект «Пластилиновая сказка». Съемки фрагментов.	Комп. класс	
33,34	январь	4	По расписанию	Учебное занятие	2	Проект «Пластилиновая сказка». Съемки фрагментов.	Комп. класс	Самостоятельная работа
35,36	январь	5	По расписанию	Практическая работа	2	Проект «Пластилиновая сказка». Съемки фрагментов.	Комп. класс	Самостоятельная работа
37,38	февраль	1	По расписанию	Учебное занятие	2	Проект «Пластилиновая сказка». Съемки фрагментов.	Комп. класс	Самостоятельная работа
39,40	февраль	2	По расписанию	Учебное занятие	2	Проект «Пластилиновая сказка». Съемки фрагментов.	Комп. класс	Самостоятельная работа
41,42	февраль	3	По расписанию	Учебное занятие	2	Проект «Пластилиновая сказка». Съемки фрагментов.	Комп. класс	Самостоятельная работа
43,44	февраль	4	По расписанию	Учебное занятие	2	Проект «Пластилиновая сказка». Съемки фрагментов.	Комп. класс	Самостоятельная работа

№ занятия	Месяц	Число (неделя)	Время проведения занятия	Форма проведения занятия	Кол-во часов	Тема занятия	Место проведения	Форма контроля
45,46	март	1	По расписанию	Практическая работа	2	Проект «Пластилиновая сказка». Съёмки фрагментов.	Комп. класс	Самостоятельная работа
47,48	март	2	По расписанию	Учебное занятие	2	Проект «Пластилиновая сказка». Съёмки фрагментов.	Комп. класс	Самостоятельная работа
49,50	март	3	По расписанию	Учебное занятие	2	Проект «Пластилиновая сказка». Съёмки фрагментов.	Комп. класс	Самостоятельная работа
51,52	апрель	1	По расписанию	Практическая работа	2	Программа MOVIE MAKER. Сборка частей мультфильма. Наложение звука.	Комп. класс	
53,54	апрель	2	По расписанию	Учебное занятие	2	Программа MOVIE MAKER. Сборка частей мультфильма. Наложение звука.	Комп. класс	
55,56	апрель	3	По расписанию	Учебное занятие	2	Программа MOVIE MAKER. Сборка частей мультфильма. Наложение звука.	Комп. класс	Самостоятельная работа
57,58	апрель	4	По расписанию	Учебное занятие	2	Программа MOVIE MAKER. Сборка частей мультфильма. Наложение звука.	Комп. класс	Самостоятельная работа
59,60	май	1	По расписанию	Защита проекта	2	Подготовка к участию и участие в итоговой конференции ЦИТ	Комп. класс	Анализ итогового проекта

## Приложение 2

### Контрольно-измерительные материалы полугодического контроля по программе «Пластилиновая ворона»

Группа №

Педагог – \_\_\_\_\_.

Таблица 1

№ п/п	УДД	Параметры контроля	Методы контроля	Критерии контроля	Сроки контроля
1.	познавательные	Правильная терминология при названии устройств компьютера	Наблюдение	Правильно или неправильно в разговоре с ребятами и педагогом называет устройства компьютера	Полугодовой контроль
2.		Умение использовать основные инструменты программы Paint (кисточка, заливка, ластик, надпись, линия, прямоугольник, овал, многоугольник, распылитель).	Анализ итоговой работы	А – умеет самостоятельно, рационально использует основные инструменты В – умеет с подсказкой педагога или друга С – использует инструменты нерационально.	Полугодовой контроль
3.		Умение создавать и настраивать анимацию в программе GIF-аниматор	Анализ итоговой работы	А – умеет самостоятельно; В – умеет с подсказкой педагога или друга С – не умеет	Полугодовой контроль
4.		Умение применять основные инструменты, знание принципов работы в программе Power Point	Анализ итоговой работы	А – самостоятельно создает простые презентации В – создает с помощью педагога или друга С – не умеет создавать презентации	Полугодовой контроль
5.		Умение создавать презентации со звуком и анимацией	Анализ итоговой работы	А – самостоятельно создает простые презентации В – создает с помощью педагога или друга С – не умеет создавать презентации	Полугодовой контроль

№ п/п	УДД	Параметры контроля	Методы контроля	Критерии контроля	Сроки контроля
6.	регулятивные	Умение планировать работу	наблюдение	<p>А - Самостоятельно ставит цель. Составляет план работы, с определением задач. Придерживается составленного плана. Самостоятельно вносит необходимые дополнения и изменения в проект.</p> <p>В - Самостоятельно ставит цель. Составляет план работы, с определением задач. Сроки выполнения не всегда совпадают с планом. Не всегда видит необходимость коррекции в исполняемом проекте.</p> <p>С - Самостоятельно ставит цель. План работы и определение задач составлены при помощи педагога. Инициатором необходимых изменений является педагог.</p>	Полугодовой контроль
7.		Способность к рефлексии	Наблюдение	<p>А – умеет адекватно оценивать деятельность на занятии</p> <p>В – оценивает деятельность на занятии с помощью педагога и товарищей</p> <p>С – не умеет адекватно оценивать деятельность на занятии</p>	Полугодовой контроль

№ п/п	УДД	Параметры контроля	Методы контроля	Критерии контроля	Сроки контроля
8.	Коммуникативные	Умение выражать свои мысли в соответствии с поставленными задачами	наблюдение	А - с достаточной полнотой и точностью выражать свои мысли в соответствии с задачами и условиями коммуникации В - для выражения своих мыслей требуется мотивация от педагога С - не всегда может четко выразить свои мысли, даже при мотивации педагога	Полугодовой контроль

Параметры контроля	Фамилия и Имя							
	1.	2.	3.	4.	5.	6.	7.	8.
Правильная терминология при названии устройств компьютера								
Умение использовать основные инструменты программы Paint (кисточка, заливка, ластик, надпись, линия, прямоугольник, овал, многоугольник, распылитель).								
Умение создавать и настраивать анимацию в программе GIF-аниматор								
Умение применять основные инструменты, знание принципов работы в программе Power Point								
Умение создавать презентации со звуком и анимацией								
Умение планировать работу								
Способность к рефлексии								
Умение выражать свои мысли в соответствии с поставленными задачами								

**Контрольно-измерительные материалы итогового контроля по программе  
«Пластилиновая ворона»**

Группа №

Педагог – \_\_\_\_\_.

**Таблица 1**

№ п/п	УДД	Параметры контроля	Методы контроля	Критерии контроля	Сроки контроля
9.	познавательные	Правильная терминология при названии устройств компьютера	Наблюдение	Правильно или неправильно в разговоре с ребятами и педагогом называет устройства компьютера	Итоговый
10.		Умение фотографировать цифровым фотоаппаратом и сохранять фотографии на компьютере	Наблюдение	А – самостоятельно фотографирует и сохраняет фотографии В – фотографирует и сохраняет фотографии с помощью педагога или друга С – не умеет фотографировать или сохранять фотографии	Итоговый
11.		Умение корректировать фотографии в редакторе PICTURE MANAGER	Анализ итоговой работы	А – умеет самостоятельно В – умеет с подсказкой С – не умеет без посторонней помощи	Итоговый
12.		Работа над созданием декораций и персонажей мультфильма	Анализ итоговой работы	А – активно участвовал в создании декораций и персонажей мультфильма; В – создавал с помощью педагога; С – не участвовал в создании декораций и персонажей мультфильма	Итоговый
13.		Установка декораций, света	Анализ итоговой работы	А – участвовал в установке декораций и света; С – не участвовал в установке декораций и света.	Итоговый
14.		Умение снимать сцены фильма на цифровой фотоаппарат с помощью штатива	Анализ итоговой работы	А – самостоятельно или в составе группы снимает сцены В – снимает сцены с помощью педагога; С – не умеет.	Итоговый

№ п/п	УДД	Параметры контроля	Методы контроля	Критерии контроля	Сроки контроля
15.		Умение искать в Интернете необходимые звуковые файлы	Анализ итоговой работы	А – самостоятельно осуществляет поиск звуковых файлов; В – осуществляет поиск звуковых файлов с помощью педагога С – не умеет.	Итоговый
16.		Умение записывать звук на компьютер	Анализ итоговой работы	А – самостоятельно или в составе группы записывает звук В – записывает звук с помощью педагога; С – не умеет.	Итоговый
17.		Умение накладывать звук на видеоряд	Анализ итоговой работы	А – самостоятельно осуществляет поиск звуковых файлов; В – осуществляет поиск звуковых файлов с помощью педагога С – не умеет.	Итоговый
18.		Умение собирать мультфильм из отснятого материала	Анализ итоговой работы	А – самостоятельно собирает мультфильм; В – создает с помощью педагога или друга С – не умеет.	Итоговый
19.		Умение создавать, изменять, сохранять проект в программе MOVIE MAKER		А – самостоятельно создает простые проекты В – создает с помощью педагога или друга С – не умеет создавать презентации	Итоговый
20.		регулятивные	Умение планировать работу	наблюдение	А - Самостоятельно ставит цель. Составляет план работы, с определением задач. Придерживается составленного плана. Самостоятельно вносит необходимые дополнения и изменения в проект. В - Самостоятельно ставит цель. Составляет план работы, с определением задач. Сроки выполнения не всегда совпадают с планом. Не всегда видит необходимость коррекции в исполняемом проекте. С - Самостоятельно ставит цель. План работы и определение задач составлены при помощи

№ п/п	УДД	Параметры контроля	Методы контроля	Критерии контроля	Сроки контроля
				педагога. Инициатором необходимых изменений является педагог.	
21.		Способность к рефлексии	Наблюдение	А – умеет адекватно оценивать деятельность на занятии В – оценивает деятельность на занятии с помощью педагога и товарищей С – не умеет адекватно оценивать деятельность на занятии	Итоговый
22.	Коммуникативные	Умение выражать свои мысли в соответствии с поставленными задачами	наблюдение	А - с достаточной полнотой и точностью выражать свои мысли в соответствии с задачами и условиями коммуникации В - для выражения своих мыслей требуется мотивация от педагога С - не всегда может четко выразить свои мысли, даже при мотивации педагога	Итоговый
23.		Умение работать в группе при разработке сценария фильма или индивидуальная разработка сценария	Наблюдение	А – активно участвовал в работе группы: <ul style="list-style-type: none"> <li>• проявлял лидерские качества,</li> <li>• ответственно относится к порученной лидером группы работе,</li> <li>• сделал всю работу добросовестно и в срок.</li> </ul> <b>или</b> индивидуально разработал сценарий В – участвовал в работе группы, но не сделал порученную работу в срок или сделал недостаточно качественно; <b>или</b> разработал сценарий с индивидуально, но с помощью педагога; С – не участвовал в разработке сценария	Итоговый

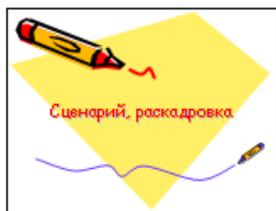
№ п/п	УДД	Параметры контроля	Методы контроля	Критерии контроля	Сроки контроля
24.		Навык публичного выступления	Участие в конференции	А – активно участвовал в подготовке к выступлению, выступал с сообщением, держался уверенно. В – выступал с сообщением недостаточно уверенно, не смог ответить на возникшие вопросы С – не смог представить свою работу (свою часть в проекте)	Итоговый

Таблица 2

1.	Фамилия и Имя	Параметры контроля															
		Правильная терминология при названии устройств компьютера	Умение фотографировать цифровым фотоаппаратом и сохранять фотографии на компьютере	Умение корректировать фотографии в редакторе PICTURE MANAGER	Работа над созданием декораций и персонажей мультфильма	Установка декораций, света	Умение снимать сцены фильма на цифровой фотоаппарат с помощью штатива	Умение искать в Интернете необходимые звуковые файлы	Умение записывать звук на компьютер	Умение накладывать звук на видеоряд	Умение собирать мультфильм из отснятого материала	Умение создавать, изменять, сохранять проект в программе MOVIE MAKER	Умение планировать работу	Способность к рефлексии	Умение выразить свои мысли в соответствии с поставленными задачами	Умение работать в группе при разработке сценария фильма или индивидуальная разработка сценария	Навык публичного выступления



«Сценарий, раскадровка»  
 (Методические материалы → занятие сценарий → Основной материал Сценарий, раскадровка.ppt)



1



2



3



4



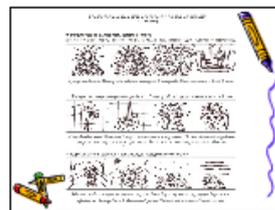
5



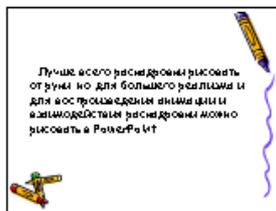
6



7



8



9



10



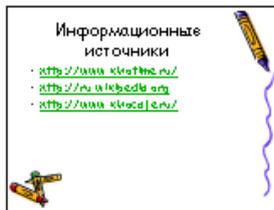
11



12



13



14

«Создание анимации PowerPoint»  
 (Методические материалы → технологии создания мультфильмов → Основной материал - создание анимации в PP.ppt)

<p>Создание анимации в программе PowerPoint</p>		<p>Выделить объект, к которому хотите применить анимацию.</p>	
1	2	3	4
<p>настройте параметры анимации, которые подходят для вашего объекта (начало, путь, скорость, порядок появления и исчезновения)</p>			<p>Существует другой способ создания анимации в программе PowerPoint, необходимо скопировать объект с небольшим смещением на слайде.</p>
5	6	7	8
		<p>настроенные время смены слайдов, назначен применить ко всем слайдам.          начислен помет слайдов.          Анимация готова! Человек идет!</p>	
9	10	11	12
00:01 13	00:01 14	00:01 15	00:01 16
00:01 17	00:01 18	00:01 19	

«Технологии создания анимации»  
 (Методические материалы → технологии создания мультфильмов → Основной материал Технологии создания анимации.ppt)

1

2

3

4

5

6

7

8

9

«Как создаются современные мультфильмы»  
 (Методические материалы → технологии создания мультфильмов → Основной материал Как создаются современные мультфильмы.ppt)

1

2

3

4

5

# «Работа с фотоаппаратом и штативом»

(Методические материалы → Фотографирование и обработка изображений → основной материал работа с фотоаппаратом.ppt)

**Работа с фотоаппаратом и штативом**

1

**Дрожание фотокамеры из-за неустойчивого положения**

Ненавязно фотографировать. Дрожание фотокамеры является причиной и весьма распространенной проблемой. Причины дрожания бывают разные, но в большинстве случаев причиной являются неустойчивым положением фотоаппарата, особенно в камере. Если при этом объектив будет постоянно прыгать вправо, то вы рискуете получить фотокамеру, которая не будет работать. Если же фотоаппарат будет постоянно прыгать влево и фотоаппарат будет вращаться.

2



Вы должны фотографировать так, чтобы вы и камера не задрожали. Фотоаппарат и объектив не должны быть настолько неустойчивыми, чтобы вы могли увидеть дрожание.

3

**Дополнительное освещение предметов, освещаемых сверху**

При фотографировании предметов с помощью дополнительного освещения, особенно если вы используете дополнительный свет, вы должны использовать дополнительный свет. Это позволит избежать тени и избежать нежелательных эффектов. Помните, что в данном случае объект должен находиться в пределах зрения камеры и объектива.

4



5

**Фотосъемка прозрачных объектов**

Качество снимка зависит от того, как вы снимаете объект. Если вы снимаете объект, который находится в воде, вы должны использовать дополнительный свет. Это позволит избежать тени и избежать нежелательных эффектов. Помните, что в данном случае объект должен находиться в пределах зрения камеры и объектива.

6



7

**Штатив**

- Штатив (Tripod) — это устройство, которое используется для поддержки камеры и объектива. Штативы используются для съемки в студийных условиях.



8

**Работа со штативом**

- Для начала убедитесь, что объект съемки находится на нужном уровне. Если вы используете штатив, убедитесь, что штатив установлен правильно и выберите лучший угол обзора.
- Установите штатив так, чтобы одна нога была направлена на объект съемки, в этом положении у вас будет достаточно пространства, чтобы комфортно стоять у штатива и делать снимки.

9

**Работа со штативом**

- На большинстве штативов есть переключатель уровня, который поможет убедиться, ровно ли установлен штатив и полна ли камера. Чтобы сделать снимки.
- Разложите штатив на требуемую высоту и только потом присоедините фотоаппарат. Так легче и безопаснее.

10

**Информационные источники**

- <http://nikkonus.com.ru>
- <http://www.prophoto.ru>

11

## «Обработка изображений»

(Методические материалы → Фотографирование и обработка изображений → Основной материал обработка изображений.ppt)



1



2



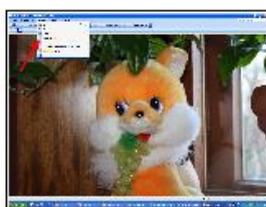
3



4



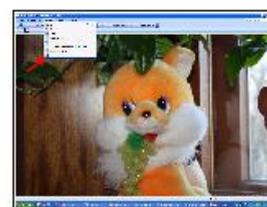
5



6



7

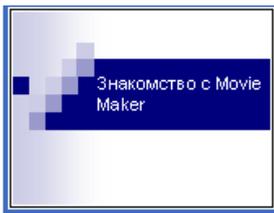


8

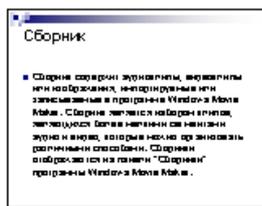


9

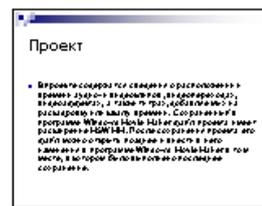
«Знакомство с программой Movie Maker»  
 (Методические материалы → Movie Maker → Основной материал Movie Maker 1.ppt)



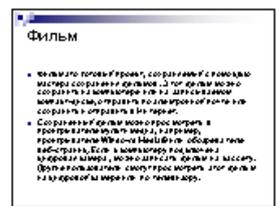
1



2



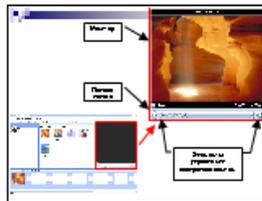
3



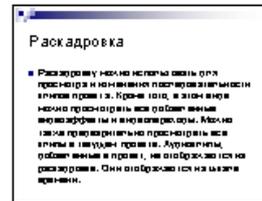
4



5



6



7



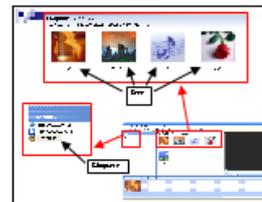
8



9

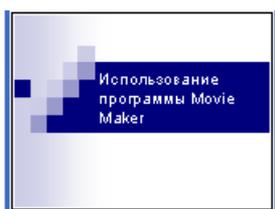


10

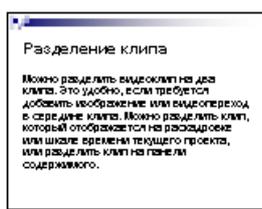


11

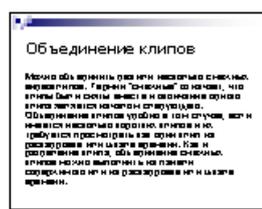
«Работа с программой Movie Maker»  
 (Методические материалы → Movie Maker → Основной материал Movie Maker 2.ppt)



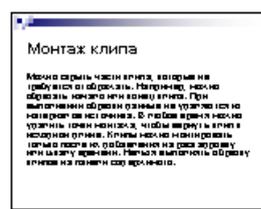
1



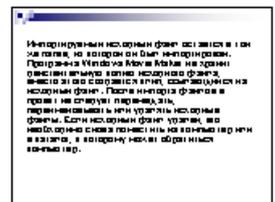
2



3



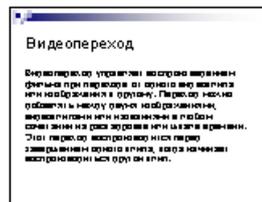
4



5



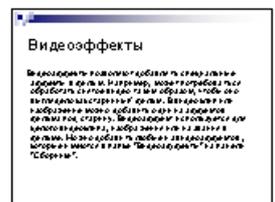
6



7



8



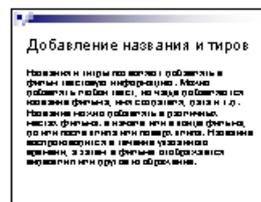
9



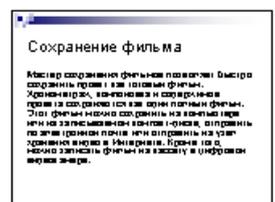
10



11



12



13

## Практические работы

Практическая работа «Обработка изображений»

(Методические материалы → Фотографирование и обработка изображений →

Практическая работа Picture Manager)

Необходимые файлы для выполнения практической работы

1.jpg – обрезка

2.jpg – Яркость, контрастность

**YOU WON'T BELIEVE YOUR EYE**



Disney • PIXAR  
**MONSTERS, INC.**  
In Theaters Nov. 2

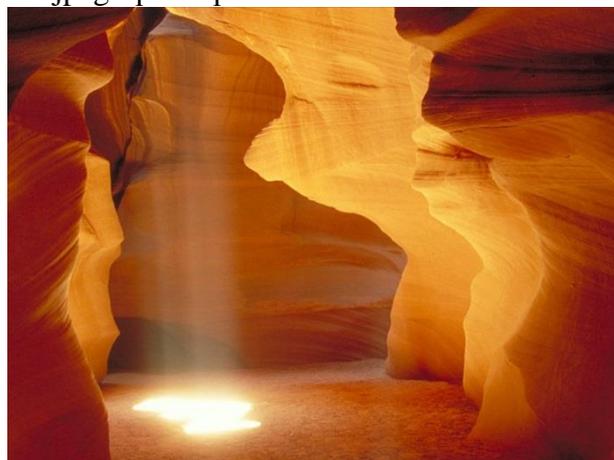
© 2001 Disney/Pixar



3.jpg – эффект красных глаз



4.jpg – размер



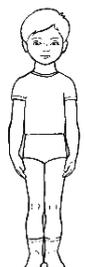
## Практическая работа «Гимнастика»

Необходимо создать анимацию «Гимнастика», используя изображения из папки «Практическая работа гимнастика»

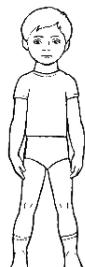
(Методические материалы→технологии создания мультфильмов→Практическая работа гимнастика)



**Рис. 13**



**Рис. 1**



**Рис. 2**



**Рис. 3**



**Рис. 4**



**Рис. 5**



**Рис. 6**



**Рис. 7**



**Рис. 8**



**Рис. 9**



**Рис. 10**



**Рис. 11**



**Рис. 12**

## Практическая работа «Создание фидеоролика в программе MovieMaker»

Необходимые аудиофайлы находятся: Методические материалы→ Movie Maker→ практическая работа Movie Maker→ звук.

## Методики, применяемые на занятиях по программе «Пластилиновая ворона»

### *Метод передачи новых знаний*

Занятие-лекция по теме «История мультипликации» (Приложение стр. 26, Методические материалы → History of animation → Основной материал История анимации.ppt).

Занятие по теме «Работа с фотоаппаратом и штативом»

#### **Цели занятия:**

Научиться, с помощью цифрового фотоаппарата, получать качественные снимки и сохранять их в своей рабочей папке.

#### **Задачи:**

##### *обучающие:*

- систематизировать теоретические знания о работе с цифровым фотоаппаратом
- закрепить навыки работы с фотоаппаратом

##### *развивающие:*

- развитие познавательного интереса к процессу получения качественных фотоснимков
- развивать творческое мышление учащихся;
- развивать политехнические навыки работы с фотоаппаратом.

##### *воспитательные:*

- воспитывать познавательную потребность, потребность сопереживания и взаимопомощи, ответственность за выполняемую работу.

**Оборудование:** компьютеры, мультимедийный проектор, фотоаппарат, штатив.

**Тип занятия:** комбинированное (изучение нового материала и закрепление на практике полученных знаний).

**Методические материалы** к занятию: обучающая презентация «Работа с фотоаппаратом и штативом». (Приложение стр.30, Методические материалы → Фотографирование и обработка изображений → основной материал работа с фотоаппаратом.ppt)

#### **1. Организационный момент**

*Педагог.* Изучение темы: «Работа с фотоаппаратом и штативом». Мы продолжим изучением проблемы получения качественных снимков.

**Штатив** (Stativ) — переносная опора (тренога) для фото- видео- камер. Служит для точного наведения и сохранения их положения в процессе работы.

Для начала обойдите объект съемки, посмотрите на него с нескольких ракурсов, посмотрите в видоискатель и выберите лучший угол обзора.

Установите штатив так, чтобы одна нога была направлена на объект съемки, в этом положении у вас будет достаточно пространства, чтобы комфортно стоять у штатива и делать снимки. На большинстве штативов есть пузырьковый уровень, который поможет увидеть, ровно ли установлен штатив и готов ли к тому, чтобы делать снимки.

Разложите штатив на требуемую высоту и только потом присоединяйте фотоаппарат. Так легче и безопаснее.

## 2. Основная часть

*Учитель.* Основная проблема у начинающих фотографов – это нечеткая фотография.

Дрожание фотокамеры является типичной и весьма разочаровывающей проблемой. Причины дрожания бывают самыми разными, но в большинстве случаев дрожание вызвано неустойчивым положением фотографа, держащего камеру. Ваши локти должны быть плотно прижаты к телу, чтобы рука, держащая фотокамеру, была неподвижна. Но если положение будет слишком застывшим, то ваше тело и фотокамера также могут вздрогнуть.

Посмотрите, пожалуйста, на экран.



Вы видите, как должны быть расположены руки, чтобы они не дрожали. Главная ваша задача – найти такое положение, чтобы локти имели надежный упор.

Ученики пробуют, следуя советам учителя, сделать фотоснимки и самостоятельно анализируют их на предмет четкости. (7 мин)

*Учитель.* При фотосъемке портретов с задней подсветкой необходим дополнительный источник света, так как в противном случае лицо объекта может оказаться затемненным.

Этого легко добиться, если вместе с естественным освещением использовать вспышку. Понятно, что в таком случае объект должен находиться в пределах эффективного диапазона вспышки.



Посмотрите, пожалуйста, на экран.

Ученики пробуют, следуя советам учителя, сделать фотоснимки и самостоятельно анализируют их на предмет освещенности. (7 мин)

*Учитель.* Самым сложным является съемка прозрачных объектов. Качество стекла невозможно увидеть, если при съемке вспышка была расположена слишком близко.

Разместите камеру таким образом, чтобы предмет частично освещался сзади и чтобы материал привлекательно искрился. Любой дополнительный источник света, падающего на передний план, должен быть мягким, чтобы получился естественный эффект. Резкость от прямого действия вспышки разрушит нежный эффект прозрачности, поэтому старайтесь ее не применять.

Посмотрите, пожалуйста, на экран



Ученики пробуют, следуя советам учителя, сделать фотоснимки и самостоятельно анализируют их на предмет четкости, освещенности и «эффекта прозрачности». (7 мин)

*Учитель.* Молодцы! С поставленной задачей вы справились замечательно.

Теперь пересядьте, пожалуйста, за компьютеры. Вам предстоит перенести полученные фотографии с фотоаппарата на компьютер и сохранить полученные фотографии в своих рабочих папках.

### 3. Подведение итогов занятия:

*Учитель.* Ребята! Вы сегодня хорошо поработали. Я вами довольна. Спасибо за работу. Но мне хочется узнать, как вы оцените свою работу на занятии. Заполните, пожалуйста, карточку самооценки. С помощью смайлика, весёлого или грустного оцените свою работу: если вы считаете, что вам ещё нужно поработать над этой темой, то нарисуйте грустного смайлика, если легко справились со всеми заданиями, нарисуйте улыбающийся смайлик.

Знаю как сделать четкую фотографию	Знаю как сделать фотографию с правильной освещенностью	Знаю как сделать фотографию прозрачного объекта	Умею делать четкую фотографию	Умею делать фотографию с правильной освещенностью	Умею делать фотографию прозрачного объекта

### Метод отработки и закрепления навыков и умений

Занятие по теме «Обработка изображений в программе Microsoft Office Picture Manager» (Приложение стр.31, Методические материалы → Фотографирование и обработка изображений → Основной материал обработка изображений.ppt)

**Цели занятия:** Научиться обработке на компьютере фотоизображений для использования в мультфильме

#### Задачи:

*обучающие:*

- Продолжение изучения возможностей программы *Microsoft Office Picture Manager*
- Закрепить навыки работы с программой *Microsoft Office Picture Manager*

*развивающие:*

- развитие познавательного интереса к процессу обработки фотоснимков
- развивать творческое мышление учащихся;
- развивать навыки работы с программой *Microsoft Office Picture Manager*.

*воспитательные:*

- воспитывать познавательную потребность, потребность сопереживания и взаимопомощи, ответственность за выполняемую работу.

**Оборудование:** компьютеры, мультимедийный проектор.

**Тип занятия:** *практическое занятие.*

**Методические материалы** к занятию: папка с фотографиями, обучающая презентация о работе в программе *Microsoft Office Picture Manager*. (Приложение Методические материалы → Фотографирование и обработка изображений → Основной материал обработка изображений.ppt)

## 1. Организационный момент

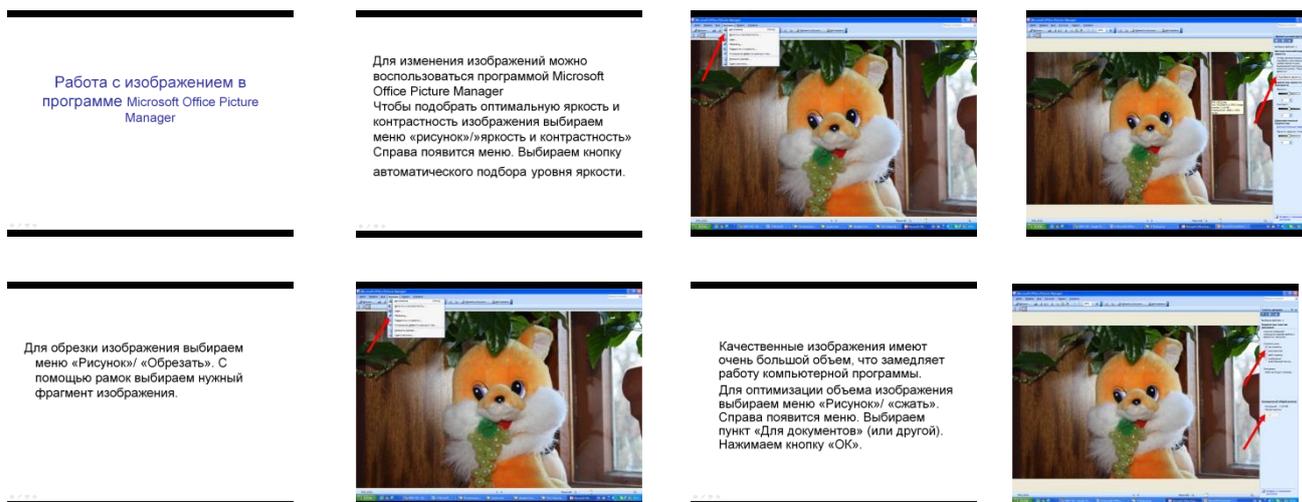
*Педагог.* Изучение темы: «*Обработка изображений*». Мы продолжим изучение возможностей программы *Microsoft Office Picture Manager*

Фотографии, получаемые с помощью цифрового фотоаппарата, имеют большое разрешение, и, следовательно, большой объем информации, которую обрабатывает компьютер. Для создания мультфильма нам потребуется очень большое количество фотографий и не требуется слишком большого разрешения. Кроме того в программе *Microsoft Office Picture Manager* можно *корректировать яркость и контрастность фотографий*.

## 2. Основная часть

*Учитель.* Мы должны научиться быстро и просто подготавливать фотографии для создания мультфильма.

Посмотрите, пожалуйста, презентацию «*обработка изображений*» и вспомните основные приемы работы с программой *Microsoft Office Picture Manager*.



*Учитель.* Каждому из вас предстоит выполнить практическую работу. Все материалы расположены в вашей рабочей папке. Задание практической работы лежит перед вами на листочках. Приступаем к выполнению работы.

**Практическая работа по теме: «Обработка изображений в программе Microsoft Office Picture Manager»**

1. Войдите в свою рабочую папку. Откройте папку «Практическая работа *Picture Manager*»
2. Графический файл «1» откройте с помощью программы Microsoft Office Picture Manager.
3. Произведите обрезку фотографии так, чтобы посторонние элементы, вошедшие в кадр, были удалены.
4. Сохраните изображение под именем «1 исправленный»
5. Графический файл «2» откройте с помощью программы Microsoft Office Picture Manager.
6. Исправьте изображение с помощью настроек яркости и контрастности.
7. Сохраните изображение под именем «2 исправленный».
8. Графический файл «2» откройте с помощью программы Microsoft Office Picture Manager.
9. Исправьте изображение с помощью кнопки «подобрать яркость».
10. Сохраните изображение под именем «2 автоисправленный».
11. В режиме просмотра сравните качество фотографий «2 исправленный» и «2 автоисправленный». Сделайте вывод какие настройки лучше.
12. Графический файл «3» откройте с помощью программы Microsoft Office Picture Manager.
13. Исправьте изображение с помощью настроек «удаление эффекта красных глаз».
14. Сохраните изображение под именем «3 исправленный».
15. Графический файл «4» откройте с помощью программы Microsoft Office Picture Manager.
16. Исправьте изображение с помощью настроек «сжать рисунок» и выберите вариант «для документов».
17. Сохраните изображение под именем «4 исправленный».
18. Сравните размер файлов «4» и «4 исправленный».
19. Время выполнения работы 20 минут.

### 3. Подведение итогов занятия

*Учитель.* Ребята! Вы сегодня хорошо поработали. Спасибо за работу. Но мне хочется узнать, как вы оцените свою работу на занятии. Заполните, пожалуйста, карточку самооценки. С помощью смайлика, весёлого или грустного оцените свою работу: если вы считаете, что вам ещё нужно поработать над этой темой, то нарисуйте грустного смайлика, если легко справились со всеми заданиями, нарисуйте улыбающийся смайлик.

Умею изменять яркость фотографии	Умею изменять контрастность фотографии	Умею делать обрезку фотографии	Умею удалять эффект красных глаз с фотографии	Умею изменять размер фотографии	Умею сохранять фотографию с новым именем в нужную папку

## Метод выработки новых знаний

Занятие по теме «Создание видеоролика».

**Цели занятия:** научиться сборке озвученного видеоролика в программе Movie Maker.

**Задачи:**

*обучающие:*

- закрепление навыков работы с программой Movie Maker;
- закрепление навыков поиска информации в сети Интернет.

*развивающие:*

- развитие воображения – в распоряжении ребенка различные герои, музыка, смешные звуки. Все эти отдельные образы необходимо преобразовать в целостное и законченное действие, сочинить собственную сказку;
- развитие навыков сборки тематического видеоролика.

*воспитательные:*

- Обучение приемам групповой работы, взаимодействию, сотрудничеству;
- Воспитание самостоятельности при выполнении заданий;
- Воспитание аккуратности и собранности при работе с ПК

**Оборудование:** компьютеры, с доступом в сеть Интернет.

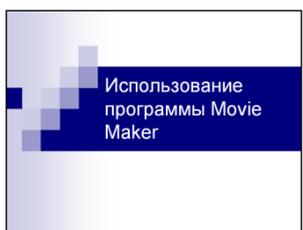
**Тип занятия:** *Творческая лаборатория.*

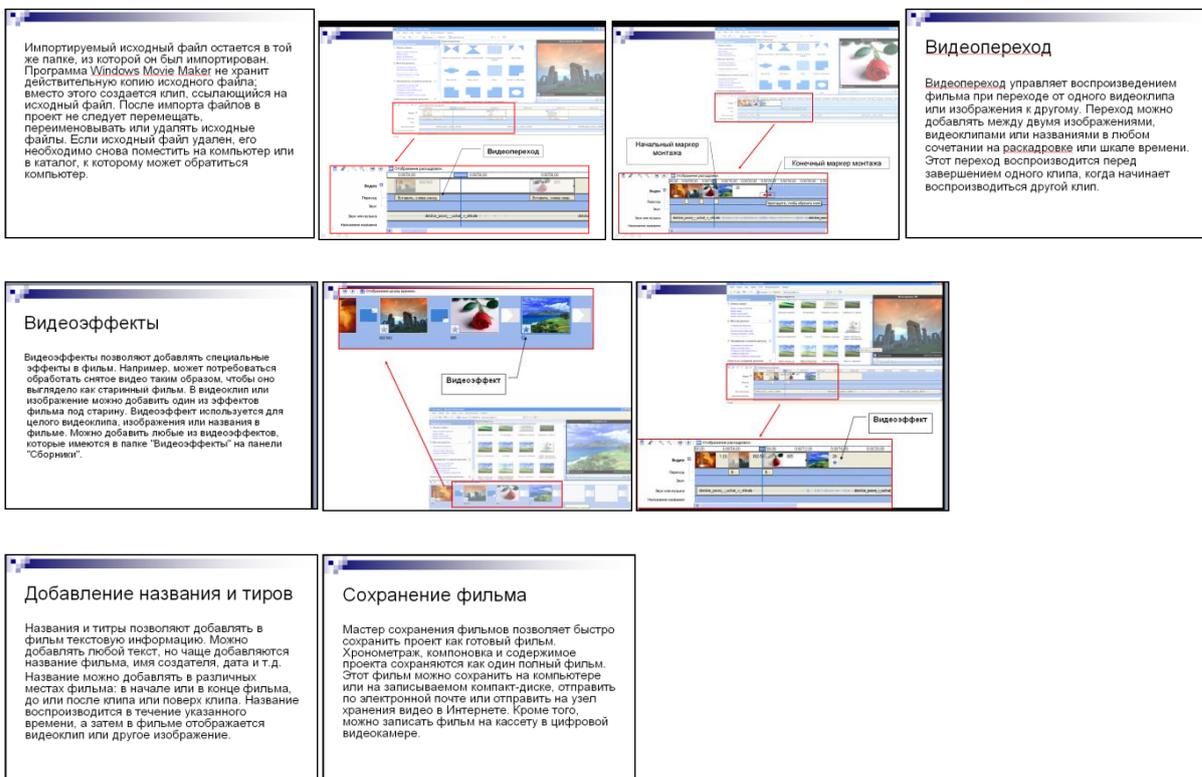
**Методические материалы** к занятию: папка со звуковыми файлами, обучающая презентация о работе в программе Movie Maker (Приложение стр.33, Методические материалы → Movie Maker → Основной материал Movie Maker 2.ppt)

### 1. Организационный момент

*Педагог.* Изучение темы: «Создание видеоролика». Мы продолжим изучение возможностей программы Movie Maker

В программе Movie Maker можно довольно просто собрать озвученный видеоролик. Все подсказки работы с программой можно посмотреть в презентации в вашей рабочей папке.

	<p><b>Разделение клипа</b></p> <p>Можно разделить видеоклип на два клипа. Это удобно, если требуется добавить изображение или видеопереход в середине клипа. Можно разделить клип, который отображается на раскадровке или шкале времени текущего проекта, или разделить клип на панели содержимого.</p>	<p><b>Объединение клипов</b></p> <p>Можно объединить два или несколько смежных видеоклипов. Термин "смежные" означает, что клипы были сняты вместе и окончание одного клипа является началом следующего. Объединение клипов удобно в том случае, если имеется несколько коротких клипов и их требуется просмотреть как один клип на раскадровке или шкале времени. Как и разделение клипа, объединение смежных клипов можно выполнить на панели содержимого или на раскадровке или шкале времени.</p>	<p><b>Монтаж клипа</b></p> <p>Можно скрыть части клипа, которые не требуются отображать. Например, можно обрезать начало или конец клипа. При выполнении обрезки данные не удаляются из материалов источника. В любое время можно удалить точки монтажа, чтобы вернуть клип к исходной длине. Клипы можно монтировать только после их добавления на раскадровку или шкалу времени. Нельзя выполнять обрезку клипов на панели содержимого.</p>
---	--	---	---



## 2. Основная часть

*Учитель.* Мы должны научиться создавать озвученный видеоролик. Приступаем к выполнению работы.

1. Выберите песню в папке «звук» в рабочей папке. Прослушайте.
2. Создайте в своей рабочей папке папку «видеоролик». Скопируйте в нее выбранную песню.
3. Из ресурсов сети Интернет в папку «видеоролик» сохраните фотографии и рисунки, которые по вашему мнению смогут проиллюстрировать выбранную песню.
4. Придумайте сценарий ролика. Приветствуется наличие оригинальных элементов, юмора, аллегорий и т.д.
5. Откройте программу Movie Maker. Создайте свой видеоролик.
6. Придумайте оригинальное название.
7. Создайте спецэффекты.
8. Создайте титры со ссылкой на использованные материалы.
9. Сохраните проект в папку «видеоролик».
10. Сохраните проект как фильм в папку «видеоролик».

## 3. Подведение итогов занятия:

*Учитель.* Ребята! Чтобы оценить вашу творческую работу, проведем взаимопроверку. Делимся на пары. Оценим работу товарища согласно критериям, приведенным в таблице.

## Критерии оценки

№	Наименование критерия	Максимальное число баллов	Оценка
1.	Оригинальность формулировки названия ролика	3	
2.	Соответствие содержания названию	3	
3.	Эмоциональный эффект от просмотра ролика	5	
4.	Использование оригинальных спецэффектов	4	
5.	Дизайн (цветовая гамма, стиль, шрифт, качество графических объектов)	2	
6.	Законченность темы.	3	
7.	Нужно ли доработать ролик? Твои предложения автору.		