Муниципальное автономное дошкольное образовательное учреждение
«Центр развития ребенка – детский сад № 35»

Принята
на Педагогическом совете
Протокол № 1
от «01» сентября 2015 г

Утверждена
приказ № 154
от «01» сентября 2015 г
заведующий _____ Е.И.Гарбулева

«Создаем мультфильм из скороговорки»
Программа краткосрочной образовательной практики
для детей подготовительной к школе группе
(пять встреч)

Автор:
учитель-логопед
Колотова Ирина Леонидовна

Пермь, 2015 год

Цель: Освоение ребенком основных принципов работы по созданию коллективного продукта – мультфильма по скороговорке с использованием интерактивной доски и программ SmartNotebook и CamtasiaStudio.

Задачи:

обучающие:

- познакомить с основами монтажа фильма из нескольких заготовок в программе CamtasiaStudio;
- научить приемам рисования в программе SmartNotebook, цветоподачи, оформления с помощью маркеров и перьев;
- формировать и развивать зрительно-пространственную ориентацию при создании композиции слайда;
- формировать умение самостоятельно выполнять работу согласно алгоритмам действий и задания педагога.
- упражнять в составлении рассказа по заданному алгоритму.
- закреплять произношение сложных звуков в процессе создания и демонстрации готового мультфильма.
- научить использовать интерактивную доску, как средство для творческого самовыражения;

развивающие:

- подготовить сознание дошкольников к системно-информационному восприятию мира, развитие стремления к самообразованию, обеспечение в дальнейшем социальной адаптации в информационном обществе и успешную личную самореализацию.
- раскрывать способности, подготовить к художественно-эстетическому восприятию окружающего мира;
- прививать интерес к мультипликации, как к искусству;
- развивать композиционное мышление, художественный вкус.
- развивать способность к выражению в творческих работах своего отношения к окружающему миру.
- развивать и формировать зрительно-пространственную ориентацию;
- формировать и развивать произвольные психические функции (произвольное внимание, мышление, память и поведение);
- развивать абстрактное, наглядно-образное мышление;
- формировать и развить логическое мышление (классификация, сравнение, обобщение);

воспитательные:

- формировать нравственные качества личности и культуры поведения в обществе: прививать навыки общения друг с другом, умение организованно заниматься в коллективе, проявлять дружелюбное отношение к товарищам;
- развивать мотивации личности к познанию;
- воспитывать культуру работы на компьютере;
- воспитывать уважение к людям, создающим мультфильмы;
- привитие детям видения красоты окружающего мира на электронных носителях.

Первая встреча
Знакомство с программой SmartNotebook
«Мы художники»

- Просмотр мультфильма из скороговорки «Плывет по морю рыба карп…», проговаривание скороговорки по ходу действий персонажей.
- Знакомство детей с интерфейсом программы SmartNotebook: панель инструментов, инструмент перья.
- Показ напечатанного алгоритм создания фона и персонажей для слайда с помощью маркеров и перьев (пальцем). Рисование по нему картинки.
- Выполнение задания: придумать сюжет, договориться, кто, что будет рисовать. И с помощью маркеров, и с помощью перьев (пальцем) создать картинку в соответствии с выбранным сюжетом.
- Объяснение и показ алгоритма закрепления фона.
- Выполнение задания: закрепить все неподвижные объекты на слайде.
- Объяснение и показ алгоритма: как поменять размер у объектов, поворачивать, перемещать и размножать – клонировать их.
- Выполнение задания: придумать рассказ по своей картинке и обыграть, манипулируя персонажами, используя алгоритмы действий.
- Объяснение и показ, как сохранить готовый рисунок с помощью алгоритма действий.
- Подведение итога встречи: как называется программа, в которой мы рисовали; чему вы сегодня научились, какие инструменты использовали, что надо сделать, чтобы изменять и перемещать объекты, как называется профессия человека, создающего слайд.

Вторая встреча
Мы декораторы

- Вопросы к детям: как открыть программу SmartNotebook, что такое панель инструментов, какими инструментами мы рисовали, что можно делать с нарисованными объектами?
- Объяснение и показ алгоритма создания фона и персонажей для слайда с помощью готовых картинок из галереи.
- Выполнение заданий: придумать сюжет (например, «Зима»); договориться, кто, что будет рисовать; создать рисунок с помощью готовых картинок - клипартов из галереи в соответствии с выбранным сюжетом; закрепить все неподвижные объекты на слайде.
- Объяснение и показ алгоритма, как у объектов можно делать прозрачный фон, обрезать рисунок с помощью маски и менять порядок расположения на слайде.
- Выполнение задания: сохранить готовый рисунок с помощью алгоритма действий.
- Подведение итога встречи: чему вы сегодня научились, какие инструменты использовали, что надо сделать, чтобы изменять объекты, как называется профессия человека, который использует готовые рисунки для слайда?

Третья встреча
«Мы аниматоры»

- Вопросы к детям: как создать фон и персонажей из готовых картинок, как удалить фон, как обрезать картинку, как изменить порядок расположения персонажей.
- Объяснение и показ алгоритмов: способы передвижения персонажа по слайду (анимация, произвольное передвижение); как сделать запись анимации.
- Выполнение заданий: договориться, кто, какую анимацию будет делать и делают запись.
- Сохранение готового рисунка с помощью алгоритма действий.
- Подведение итога встречи: чему вы сегодня научились, какие инструменты использовали, чтобы записать действия на слайде, как называется профессия человека, который создает движение (одушевляет) персонажа, разыгрывая действия на слайде?

Четвертая встреча
«Мы режиссеры»

- Вопросы к детям: как можно передвигать персонажей по слайду, как сделать запись передвижения?
- Выполнение заданий: выбрать одну скороговорку из нескольких, чтобы создать для нее мультфильм; обсудить сюжет, способ создания (рисованный или из готовых картинок, смешанный) мультфильма, количество слайдов.
- Выполнение задания: создать слайды к скороговорке, сделать анимацию и запись
- Объяснение и показ алгоритма сохранения записи в формате мультимедиа.
- Выполнение задания: сохранить готовые мультимедиа на компьютере по алгоритму.
- Итог встречи: какие задания вы сегодня выполняли, как называется человек, который руководит процессом создания мультфильма, и определяет последовательность сцен в будущем мультфильме?

Пятая встреча
«Мы монтажеры»

Вопросы к детям: в какой программе мы создавали видео, как сохранить видео на компьютере?

Объяснение и показ алгоритма, как сделать монтаж видео и готовых слайдов в программе CamtasiaStudio.

Выполнение задания: согласно алгоритму сделать монтаж видео из нескольких сцен; озвучить видео, сопровождая действия персонажей на экране.

Выполнение задания: создать алгоритм рассказа о процессе создания и использования мультфильма.

Итог встречи: в какой программе делают монтаж видео, как сохраняют готовый мультфильм, как называется профессия человека, который делает монтаж из нескольких сцен?

Шестая встреча
«Мы мультипликаторы»

Вопросы к детям, пришедшим на презентацию мультфильма задают дети ДОП: А вы знаете, ребята?

Кто такой режиссёр?
Декоратор? Аниматор?
И конечно монтажер?
Что такое план и кадр?
Что значит декорация?
Мы расскажем вам друзья
О нашей мультипликации!
Очень много мы узнали –
Познавая волшебство.
Мастерим мультфильмы сами
И покажем Вам кино!

Выполнение задания: рассказать приглашенным ребятам по цепочке с помощью алгоритма о процессе создания и использования мультфильма.

Выполнение задания: предложить приглашенным детям посмотреть мультфильм, сопровождая действия персонажей в скороговорке. Презентация мультфильма демонстрируется детям 2-3 раза.

Итоги встречи: понравился или нет, созданный детьми мультфильм, понравилось ли детям создавать мультфильм, хотят ли дети создать новый мультфильм?

Список литературы

1. Горвиц Ю.М. и др. Новые информационные технологии в дошкольном образовании. /Ю. М. Горвиц, А. А. Чайнова, Н. Н. Поддъяков. – М.: Линка-Пресс, 1998. – 328 с.
2. Горячев А В., Ключ Н.В. Все по полочкам.: пособие для дошкольников 5-6 дет /А. В. Горячев, Н. В. Ключ. – 2-е изд., испр. – М.: Баласс, 2008. – 64 с.
3. Горячев А.В., Ключ Н.В. Все по полочкам. Методические рекомендации к курсу информатики для дошкольников. /А. В. Горячев, Н. В. Ключ. – М.: Баласс, 2004. – 64 с.
4. Компьютер для дошколят, Е.Я. Кривич, 2005
5. Леонова Л.А., Макарова Л.В. Как подготовить ребенка к общению с компьютером. (Ваш ребенок: азбука здоровья и развития от 4 до 6). - М.: Вента-Графт, 2004.
6. Саватеева С.С. Как помочь ребенку сохранить хорошее зрение. (Ваш ребенок: азбука здоровья и развития от 6 до 10). - М.: Вента-Графт, 2004.
7. Санитарно-эпидемиологические правила и нормативы (Санпин 2.4.2. 178-020), рег. №3997
8. Тур С. Н., Бокучава Т. П. Первые шаги в мире информатики. - М.: Айрис Пресс, 2004.