**Департамент образования Администрации городского округа Самара**

**муниципальное бюджетное учреждение**

**дополнительного образования**

**«Центр детского творчества «Восход»**

**городского округа Самара**

Россия, 443080 г. Самара, ул. Блюхера, 23

тел./факс (846) 224-08-19

E-mail: [voshod97@yandex.ru](mailto:voshod97@yandex.ru)

http: voshod23.ru

**Проект по созданию мультипликационных фильмов**

**«Футбол - вчера, сегодня, завтра»**

**Основной целью** создания проекта являются:

- развитие и популяризация футбола, повышение его роли во всестороннем и гармоничном развитии личности,

- укрепление здоровья граждан, формирование здорового образа жизни

- использование нетрадиционных техник рисования в изобразительном искусстве и соединение классической школы рисунка с современными компьютерными технологиями.

**Задачи проекта:**

Для детей:

- Формировать навыки здорового образа жизни

- Познакомить с футбольным движением

- Развивать мотивацию и познавательный интерес детей к физической культуре, изобразительному искусству

- Привить интерес к познавательной деятельности на занятиях с применением ИКТ-технологий.

Для педагогов:

- Формировать навыки коллективной работы через вовлечение в совместную творческую деятельность, развитие навыка работы в команде

- Создать условия для совместной деятельности детей, родителей, педагогов, социальных партнеров

- Развивать творческие способности учащихся.

**Концептуальные подходы**

Одним из важных мотивов обучения школьников является интерес. Он характеризуется познавательной активностью. Ребенок ищет интересующую его информацию, посвящает свободное время предмету познавательного интереса. Направляя интерес детей, их личную заинтересованность к этому предмету, педагог тем самым повышает познавательную активность. Предметом такой заинтересованности может стать создание мультипликационного фильма. Сегодня мультипликация уже перестала быть просто впечатляющим зрелищем, которое можно лишь воспринимать со всё большего числа окружающих человека экранов. Она – элемент «новой грамотности».

С 2014 года в МБУ ДО «ЦДТ «Восход» работает студия прикладного и компьютерного творчества «Калейдоскоп» (педагог – Петренко Н.Э.), особенностью которой является то, что она состоит из трех взаимосвязанных разделов:

- начальное техническое моделирование;

- прикладное творчество;

- компьютерное творчество.

Каждый из представленных разделов нацелен на формирование творческой активности ребенка, на то, чтобы показать ему возможность для самореализации в любой сфере искусства. Так, в разделе компьютерного творчества учащиеся студии не только изучают возможности различных компьютерных программ, но и создают работы при помощи графических редакторов в сочетании с нетрадиционными техниками классической школы изобразительного искусства, используют компьютер для создания оригинальных и самобытных произведений.

**Новизна проекта**: проект разработан с учетом особенностей первой ступени общего образования, возможностей применения ИКТ в учебном процессе, но и в реализации творческой деятельности.

Сочетание начального технического моделирования с декоративно – прикладным и компьютерным творчеством предоставляет широкую возможность не только для адаптации учащихся к условиям социальной среды, но и содействует развитию потребности активно преобразовывать окружающую среду в соответствии со своими интересами. Используя нестандартные формы проведения занятий и методы работы с творческими детьми, у детей появляется возможность свободного творчества как в изобразительном, так и в компьютерном творчестве, что демонстрирует возможности реализации их творческих способностей в разных сферах искусства.

Проект учитывает возрастные и психологические особенности учащихся, соответствие содержанию изучаемого материала и его эффективность.

**Основное содержание:**

Детское творчество – одна из форм самостоятельной деятельности ребёнка, в процессе которого он отступает от привычных и знакомых ему способов проявления окружающего мира, экспериментирует и создает нечто новое для себя и других.

Компьютер за время своей эволюции не раз сменил роль. Если раньше его покупали для того, чтобы созидать, то сейчас он превратился в центр мультимедийных развлечений. На компьютере можно смотреть фильм, слушать музыку, играть – и большинству людей этого достаточно. Но только не тем, кто хочет творить.

**Сейчас, в современное время, компьютерная графика является средством развития творческого потенциала, который позволяет сочетать в себе классическую школу рисования с 3D-технологиями.**

Настоящий художник немыслим без художественного образования, должен прекрасно владеть техникой рисунка (карандаш, уголь), графики (акварель, гуашь, карандаш, тушь и др.), живописи (гуашь, акварель, темпера, акрил, масло). Но компьютерной графикой способен овладеть каждый. Компьютер в руках обычного человека может превратиться в послушный инструмент воплощения его художественной мысли — той самой, которую он не может воплотить на бумаге.

Компьютерная анимация — вид мультипликации, создаваемый при помощи компьютера. Она получила широкое применение как в области развлечений, так и в производственной, научной и деловой сферах, являясь производной от компьютерной графики. Мультфильмы – это прекрасный и удивительный мир фантазии, который оживает на экране. Рисованные, кукольные персонажи ведут себя как живые: они радуются, грустят, действуют. С ними происходят невероятные чудеса.

Вряд ли найдется хоть один ребенок, который не любит смотреть мультики. Мультфильмы для детей – это увлекательное погружение в волшебный мир, яркие впечатления.

Изучая и выбирая нетрадиционные техники рисования в изобразительном искусстве, создании героев мультипликационных фильмов, объединяются два основных направления в искусстве — это классическая школа рисунка и современные компьютерные технологии. Все это позволяет показать учащемуся возможности новых технологий, закладывает основы аналитической работы, воспользовавшись при этом средствами художественной выразительности.

**Этапы и сроки реализации:**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Этапы** | **Сроки** | **Задачи и содержание деятельности** |
| **Организационно-диагностический** | 2014 год | * знакомство с понятием компьютерная графика и мультимедийная презентация; * знакомство с назначением и возможностями графических редакторов; * знакомство интерфейсом графических редакторов; * знакомство с основными возможностями графических редакторов по созданию графических объектов; * обучение по настройке панели инструментов; * создание простейших рисунков с помощью инструментов; * знакомство с историей зарождения мультипликации. |
| **Документально-организационный** | 2015 год | * знакомство и технологией создания мультфильмов; * изучение и выбор нетрадиционных техник рисования в изобразительном искусстве для создания героев мультипликационных фильмов; * разработка сюжета истории; * разработка этапов создания мультипликационных фильмов. |
| **Практический** | 2016 год | - посещение музея самарского футбола (г. Самара, ул. Молодогвардейская,148) - первого общественного музея футбола, находящегося в России, где основная часть музейных выставок посвящена самарскому футбольному клубу «Крылья Советов»   * изготовление серии мультфильмов:   - «Мы ждем тебя, чемпионат!»  - «На футбольном стадионе»  - «Кто футболом занимается - тот силы набирается»  -«Что мы знаем о футболе?»  - подготовка материалов для печати сборника документов, архивных материалов;   * изготовление брошюр для выпуска CD/DVD дисков с мультипликационными фильмами; * организация и проведение городского семинара для педагогов изо и информационных технологий по теме: «Технология создания анимационных мультфильмов посредством компьютерной графики» с демонстрацией серии мультипликационных фильмов. |
| **Продуктивный** | 2017 год | * изготовление и выпуск пригласительных для фестиваля короткометражных мультипликационных фильмов «Мы ждем тебя, чемпионат!»; * организация и проведение фестиваля короткометражных мультипликационных фильмов «Мы ждем тебя, чемпионат!»; * показ серии мультипликационных фильмов для учащихся и родителей учащихся начальных классов школ №№ 66, 91, 152, «Яктылык» и МБУ ДО «ЦДТ «Восход» * выпуск сборника анимационных фильмов «Футбол вчера, сегодня, завтра». |
| **Обобщающий** | 2018 год | - показ мультипликационных фильмов учащимся школ и детских садов Советского района;  - обобщение итогов работы проекта;  –подготовка отчета о проделанной работе и оформление материалов;  - планирование и работа над выпуском новых мультипликационных фильмов:  - «Путешествие в страну сказок»;  - «Самара - космическая»;  - «Русское зодчество на улицах моего города»;  - «Самара в годы Великой Отечественной войны»;  - «Самара - город будущего».  - подготовка материалов для печати сборника документов, архивных материалов. |

**Механизмы реализации:**

В настоящее время в рамках проекта по созданию мультипликационных фильмов «Футбол - вчера, сегодня, завтра» учащиеся познакомились с технологией создания мультфильмов, рассмотрели нетрадиционные техники рисования в изобразительном искусстве для создания мультипликационных фильмов. Силами учащихся студии прикладного и компьютерного творчества «Калейдоскоп» создан сборник мультипликационных фильмов «Путешествие в страну сказок».

Показателем эффективности реализации проекта является формирование и развитие у детей, подростков социальной активности, которая проявляется в социально-культурном воспитании на основе тщательной подготовки мультипликационных фильмов и хорошо подобранного тематического и музыкального материала организаторами проекта.

Информация о проекте осуществляется посредством афиш, флаеров, изготовленных участниками проекта.

Проект может быть субсидирован на средства учреждения, родителей и выпускников учащихся (по договоренности).

**Кадровое обеспечение:**

Проект будет реализовываться на базе детского объединения прикладного и компьютерного творчества «Калейдоскоп» МБУ ДО «ЦДТ «Восход» под руководством педагога дополнительного образования Н.Э. Петренко.

Непосредственными участниками проекта станут учащиеся объединения, их родители, учащиеся МБУ ДО «ЦДТ «Восход», представители общественности (социальные партнеры).

**Схема управления проектом, участники:**

* **Руководитель проекта и художественный руководитель:** педагог дополнительного образования высшей категории Наталья Эдуардовна Петренко.
* **Соавторы проекта:** директор МБУ ДО «ЦДТ «Восход» Фаина Владимировна Городецкая.
* **Техническое обеспечение:** руководитель Центра информационного развития «GeNesis» Быкова Елена Александровна;
* **Главные участники и исполнители проекта:** учащиеся детского объединения прикладного и компьютерного творчества «Калейдоскоп».
* **Участники:** родители учащихся детского объединения «Калейдоскоп», учащиеся школ Советского района, которые будут вовлечены для реализации проекта на основе добровольности

**Ожидаемые результаты:**

- Развитие и популяризация футбола, повышение его роли во всестороннем и гармоничном развитии личности

-Разработка и выпуск серии мультипликационных фильмов, посвященных чемпионату мира по футболу и родному городу Самара.

- Приобретение опыта социально - значимой деятельности.

**Обоснование социально – экономической значимости проекта:**

На сегодняшний день все актуальнее звучит вопрос о новых технологиях в обучении. В настоящее время дополнительное образование способствует формированию таких качеств личности, как инициативность, способность творчески мыслить и находить нестандартные решения. Именно эти качества востребованы обществом в настоящее время.

Главной целью педагога является развитие творческой, конкурентноспособной личности. Для этого необходимо создавать благоприятное пространство, способствующее успешному развитию каждого ребенка через мотивацию учения, воспитание интереса к познавательной деятельности на занятиях с применением ИКТ-технологий и выработку потребности и умения учиться.

В настоящее время нововведения стали реальностью повседневной жизни. Основной задачей является решение не «заставлять выучиться», а «помочь развиваться». Внедрение ИКТ на занятиях даёт возможность осознать место и роль компьютера, оценить возможности новых компьютерных технологий как средства обучения.

По мере компьютеризации нашей жизни, по мере наполнения образовательных учреждений современной техникой, всё больше и больше появляется людей, осознающих образовательные и просто коммуникационные возможности новых технологий и их большую доступность. И эти технологические изменения приводят постепенно к изменениям в наших представлениях о том, что такое грамотный человек.

Понятие грамотности во всё большей степени включает в себя, кроме традиционных чтения и письма, ещё и умение набирать текст на клавиатуре, записывать звук, создавать цифровую фотографию и видео, работать с электронными документами. Мультипликация, безусловно, один из активных элементов в этом ряду мультимедийных возможностей.

Создание мультфильма на занятиях в учреждении дополнительного образования - это, по сути, проектное обучение. Личностный смысл деятельности ученика повышает его мотивацию в учении и развивает его творческий потенциал. Ребенок получает возможность не копировать, а моделировать пространство, создавать новый мир, делать новые открытия выразительных возможностей, сочетая изобразительное искусство и компьютерные технологии.

В процессе создания мультипликационных фильмов учащиеся знакомятся с графическими программами (TUX Paint, Paint, Paint net, GIMP2, «Арт студия»), программой для создания презентаций Power Point, текстовым редактором MS Word, изучают разновидности инструментов, режим их работы в данных программах, создают иллюстрации к мини-книжкам и мультфильмам, работают с текстовым редактором MS Word, выступают авторами текста, сами подбирают музыкальное оформление и озвучивают роли героев мультфильмов.

Главными итогами реализации проекта должно стать:

* участие каждого учащегося в создании мультфильма
* навыки работы в творческом коллективе с распределением ролей и задач
* раскрытие творческого потенциала ребенка;
* развитие навыков работы в команде;
* проявление индивидуальности ребенка;
* повышение общего культурного уровня;
* развитие чувства кадра, композиции, цвета, масштаба;
* прививание понятий о нравственности.

В результате обучения учащихся созданию мультфильмов формируются универсальные учебные действия.

**Личностные универсальные учебные действия:**

* широкая мотивационная основа учебной деятельности;
* способность к самооценке на основе критерия успешности деятельности;
* ориентация в нравственном содержании и смысле поступков как собственных, так и окружающих людей;
* установка на здоровый образ жизни;
* чувство прекрасного и эстетические чувства на основе знакомства с историей футбола.

**Регулятивные универсальные учебные действия:**

* умение принимать и сохранять поставленную педагогом задачу;
* умение планировать свое действие в соответствии с поставленной задачей и условиями ее реализации, в том числе во внутреннем плане;
* умение осуществлять итоговый и пошаговый контроль по результату;
* умение вносить необходимые коррективы в действие после его завершения на основе его оценки и учета характера сделанных ошибок.

**Познавательные универсальные учебные действия:**

* осуществление поиска необходимой информации;
* построение  речевого высказывания в устной и письменной форме;
* формирование смыслового чтения художественных и познавательных текстов, выделение существенной информации из текстов разных видов;
* осуществление анализа объектов с выделением существенных и несущественных признаков.

**Коммуникативные универсальные учебные действия:**

* умение учитывать разные мнения и стремиться к координации различных позиций в сотрудничестве;
* умение договариваться и приходить к общему решению в совместной деятельности, в том числе в ситуации столкновения интересов;
* умение строить понятные для партнера высказывания;
* умение контролировать действия партнера;
* умение адекватно использовать речевые средства для решения различных коммуникативных задач, строить монологическое высказывание, владеть диалогической формой речи.