

МУНИЦИПАЛЬНОЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
«СРЕДНЯЯ ШКОЛА № 140
СОВЕТСКОГО РАЙОНА ВОЛГОГРАДА»

02-13

СОГЛАСОВАНО

Методист

Дуб. - Н.И. Дубинина

24.08.21

УТВЕРЖДАЮ

Директор МОУ СШ №140

М.С. Брусенская



Приказ №01-10/223
от 31.08.2021

ПРОГРАММА
ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ ДЕТЕЙ

«АНИМАШКА»

(СОЦИАЛЬНО – ГУМАНИТАРНОЕ НАПРАВЛЕНИЕ)

Возраст детей

2-4 класс

Срок реализации-1 год

Программа рассмотрена
на заседании учителей
предметной кафедры.
Протокол № 6 от 29.06.2021.
Разработчик программы
Борисова Е.В.

Программа дополнительного образования социально-гуманитарной направленности «Анимашка» составлена для организации внеурочной деятельности учащихся 2-4 классов основной школы и ориентирована на обучающихся, проявляющих интересы и склонности в области информатики, компьютерной графики. Данный курс направлен на знакомство с графической программой по созданию анимационных роликов.

Программа составлена в соответствии с основной образовательной программой основного общего образования.

Основное направление программы – художественно - эстетическое и нацелена она на создание короткометражных мультфильмов с помощью конструктора мультфильмов «Студия Мульти-Пульти», а также в видеоредакторе MovieMaker с использованием разных видов анимации: пластилиновая, кукольная, бумажная, песочная и т. д.

Данная программа представляет собой курс, предназначенный для знакомства детей с различными способами создания анимационных роликов. Выполняя практические задания, учащиеся научатся творческие проекты. Работая над мультимедийными проектами и представляя их, дети научатся придумывать сюжеты.

Актуальность программы заключается в реализации системно - деятельностного подхода на практике, что позволяет сформировать ИКТ - компетентности, которые являются фундаментом для формирования универсальных учебных действий. Тем самым позволяет раскрыть особенности каждого учащегося, почувствовать себя более успешными. Программа осуществляет освоение умений работать с информацией (сбор, получение, преобразование, создание новых объектов) и использовать инструменты ИКТ (текстовые и графические редакторы, видеоредакторы и др.).

Процесс создания творческих работ воспитывает у учащихся усидчивость и развивает их творческий поиск. Подталкивает на создание работ воспитывающего характера, которые можно использовать для проведения классных часов, внеклассных мероприятий и т.д., учит детей обсуждать проекты, работать в коллективе (прислушиваться к мнению товарищей, отстаивать свое мнение), учит находить и использовать в своей работе необходимую информацию.

Мультипликация – это групповой творческий процесс. Как и во взрослой команде мультипликаторов, дети пробуют разные функции: режиссёра, оператора, сценариста, художника-мультипликатора и т.д. В ходе работы происходит распределение функций и ролей между участниками в соответствии с теми работами, которые необходимо выполнить, а именно: написание текста сценария, выбор музыки, озвучивание. Качественная подготовка литературно-художественной части является залогом успешности будущей работы, поэтому при планировании данной деятельности выделено достаточно времени на разработку предварительного сценария и подготовку художественного оформления. Завершается данная работа просмотром и обсуждением готовых результатов, что является необходимым шагом к созданию новых работ.

На занятиях курса дети шаг за шагом создают собственный проект (мини-мультфильма, видеоклипа, аппликационной работы и т.п.). Творчество детей проявляется в создании своей сказки, стихотворения, рассказа. Поэтому работы каждого ребенка уникальны и неповторимы. Такие занятия создают условия для самостоятельной творческой деятельности.

Цель программы - реализация творческого потенциала личности ребенка через освоение информационно-коммуникативных технологий, воспитание интереса к познавательной деятельности в процессе совместной деятельности по созданию мультфильмов.

Задачи:

- овладение умением работать с различными видами информации, в том числе графической, текстовой, звуковой, приобщение к проектно-творческой деятельности;
- освоение инструментальных компьютерных сред для работы с информацией разного вида (текстами, изображениями, анимированными изображениями, схемами предметов, сочетаниями различных видов информации в одном информационном объекте);

- создание завершенных проектов с использованием освоенных инструментальных компьютерных сред (создание мини-мультфильма, видеоклипа, аппликационной работы и т. п.);
- ознакомление со способами организации и поиска информации;
- развитие пространственного воображения, логического и визуального мышления.

Данная программа рассчитана на 17 учебных часов. Занятия проходят 1 час в неделю. Продолжительность занятий 45 минут, включая физминутки и зрительную гимнастику.

В процессе обучения дети:

- знакомятся с разными видами искусства, такими, как кинематограф, театр, комиксы, изобразительное искусство
- знакомятся с разными видами деятельности: конструирование, лепка, рисование, съёмка, монтаж, озвучка.
- учатся работать с разными программами и оборудованием (Word, MovieMaker, Internet, документкамера, принтер, сканер, планшет и т.д.)
- применяют на практике знания, умения и навыки по математике, информатике, технологии, ИЗО и литературе.
- учатся организовывать свою деятельность (ставить цель, планировать, контролировать и оценивать)
- осознают, что компьютер предназначен не только для развлечений (человек - потребитель), а также для самореализации (человек - созидатель)

На практических занятиях реализуется принцип межпредметных связей.

Освоение любой программной среды осуществляется в процессе реализации (решения) конкретной задачи. Большое внимание уделяется исследованию. С этой целью учащиеся занимаются моделированием объектов, процессов, явлений из любых предметных областей в ранее освоенной программной среде.

Дети научатся рисовать и сохранять файлы в графическом редакторе, создавать анимации из созданных ими же рисунков. Так же научатся создавать маленькие рисованные фильмы. Для этого следует научить работать в MovieMaker. Здесь больше возможности проявить себя в подаче материала, творческом оформлении. Кроме этого, создавая проект по какому-либо предмету, учащийся глубже вникает и в другие предметы. Озвучивая свои проекты, учащиеся учатся читать тексты четко, эмоционально. К тому же появляется необходимость освоить работу со сканером, звукозаписью.

Планируемые результаты

Личностные: у обучающегося будут сформированы: широкая мотивационная основа творческой деятельности, включающая социальные, учебно-познавательные и внешние мотивы; ориентация на понимание причин успеха в создании мультфильма; учебно-познавательный интерес к новому учебному материалу и способам решения новой частной задачи; получит возможность для формирования выраженной устойчивой учебно-познавательной мотивации учения и адекватного понимания причин успешности/неуспешности учебной деятельности.

Метапредметные:

Регулятивные: обучающийся научится принимать и сохранять учебную задачу, планировать своё действие в соответствии с поставленной задачей и условиями её реализации в сотрудничестве с учителем; вносить необходимые коррективы в действие после его завершения на основе его оценки и учёта характера сделанных ошибок; получит возможность научиться самостоятельно учитывать выделенные учителем ориентиры действия в новом учебном материале.

Коммуникативные: обучающийся научится договариваться и приходить к общему решению в совместной деятельности, в том числе в ситуации столкновения интересов; получит возможность научиться учитывать и координировать в сотрудничестве отличные от собственной позиции других людей.

Познавательные: обучающийся научится осуществлять поиск необходимой информации для выполнения учебных заданий с использованием учебной литературы, освоит навыки

неписьменного повествования языком компьютерной анимации и мультипликации; получит возможность научиться осуществлять расширенный поиск информации с использованием ресурсов библиотек и Интернета, осознанно и произвольно строить речевое высказывание в устной и письменной форме; осуществлять синтез как составление целого из частей, самостоятельно достраивая и восполняя недостающие компоненты.

Предметные: обучающийся научится осуществлять под руководством учителя элементарную проектную деятельность в малых группах: разрабатывать замысел мультфильма, искать пути его реализации, воплощать его в продукте, демонстрировать готовый продукт; определять последовательность выполнения действий; приобретёт навыки создания анимационных объектов в подходящей для младшего школьного возраста компьютерной программе; создавать собственный текст на основе художественного произведения, репродукции картин, по серии иллюстраций к произведению; создавать видеочепочки как сообщение в сочетании с собственной речью; приобретёт навыки покадровой съёмки и монтажа кадров с заданной длительностью, освоит операции редактирования видеоряда: разделение видеофрагмента, удаление видеофрагмента, наложение титров, спецэффектов, голосового и музыкального сопровождения; получит возможность научиться создавать иллюстрации, диафильмы и видеоролики по содержанию произведения.

Основная деятельность: создание мультфильмов путём формирования последовательностей отдельных кадров – снимков физической реальности, а также, путём непосредственного пространственно-временного редактирования; создание видеосочинения с аудиосопровождением и текстовым сопровождением в соответствии с поставленной учебной задачей.

Формы и методы обучения: лекции, групповые занятия, демонстрация-объяснение, практические занятия, фото и видеосъёмки на природе или персонажей с декорацией, экскурсии.

Содержание курса

Тема 1. Теоретические основы мультипликации (1ч)

Профессии и специальности, связанные с созданием анимации. История анимационных фильмов. Виды и основные принципы создания мультфильмов. Этапы работы над созданием мультфильма.

Тема 2. Основные понятия компьютерной графики и анимации (3ч)

Особенности растровой и векторной графики. Виды анимации. Принципы создания и сохранения анимированных изображений. Программы для работы с растровыми и векторными изображениями, для создания компьютерной анимации. Процесс создания анимации с точки зрения производства продукта (создания творческого проекта).

Тема 3. Работа в конструкторе «Мульти-пульти» (4 часа)

Освоить основные способы создания анимационных фильмов при помощи имеющихся инструментов. Познакомиться с героями и встречными возможностями конструктора. Научиться создавать сюжет.

Тема 4. Flash-анимация (9ч)

Покадровая анимация. Понятие слоя, средства редактирования слоев. Анимация формы. Анимация движения. Вращение. Движение по траектории. Работа с текстом. Библиотека и символы. Статические и анимированные символы. Сложная анимация. Понятие сцены. Слой-маска. Работа со звуком. Сохранение, экспорт и публикация фильма.

Тематическое планирование.

№ п\п	Наименование раздела	Кол-во часов	Наименование темы	Кол-во часов	Планируемые результаты	Формы контроля
1	Теоретические основы мультипликации	1	Инструктаж по технике безопасности. Путешествие в мир мультипликации	1	Учащиеся научатся: организации компьютерного рабочего места, соблюдению требований безопасности и гигиены в работе со средствами ИКТ.	Устный опрос
2	Основные понятия компьютерной графики и анимации	3	Основные способы создания компьютерной анимации	1	Учащиеся научатся: проектной деятельности, организации и проведении учебно-исследовательской работы; поиску необходимой информации в словарях, каталоге библиотеки, на электронных носителях; выполнению инструкций, точному следованию образцу и простейшим алгоритмам;	Тест
			Покадровая рисованная анимация, конструирование анимации, программирование анимации	1		Устный опрос
			Программы для создания анимации	1		Практическая работа
3	Работа в конструкторе «Мультипульты»	4	Основные функции программы	1	Учащиеся научатся: навыкам работы в команде; чувству кадра, композиции, цвета, масштаба; создавать десятки кадров для создания мультфильма; вводить рисунки в приложение и настраивать просмотр видеоизображения, сохранять проект как фильм, воспроизводить его; работать в группах.	Устный опрос
			Этапы создания анимационного фильма.	1		Тест
			Реализация сюжета в программе «Мультипульты»	1		Устный опрос
			Защита проекта	1		Устный опрос
4	Flash-анимация	9	Интерфейс программы Move-Maker. Инструментарий	1	Учащиеся научатся: создавать мультфильмы; самостоятельности, инициативы и творческого подхода; умение работать индивидуально и в	Устный опрос
			Создание объектов. Раскадровка.	1		Тест
			Движение объектов. Установление временных рамок.	1		Практическая работа
			Создание, запись звука	1		

			Создание усложненного движения (из 3 и более кадров): постановка проблемы, ее анализ, создание набросков-планов .	3	группе; самостоятельно и мотивированно организовывать свою познавательную деятельность (от постановки цели до получения и оценки результата); созданию собственных произведений, в том числе с использованием мультимедийных технологий; применять текстовый редактор для набора, редактирования и форматирования простейших текстов; применять простейший графический редактор для создания и редактирования рисунков; первоначальным умениям передачи, поиска, преобразования, хранения информации, использования компьютера.	Практическая работа
			Создание рисунков-кадров и их сохранение; ввод кадров в MovieMaker, раскадровка, запись, воспроизведение.			Устный опрос
			Защита проекта			Защита проекта

Ресурсное обеспечение:

1. Компьютер
2. Принтер-сканер-ксерокс
3. Видеопроектор
4. Конструктор мультфильмов «Мульти – Пульти»
5. Видеоредактор MovieMaker
6. Микрофон
7. Нецифровые инструменты для двухмерного и трёхмерного моделирования (бумага, краски и кисти, пластилин, различные мелкие объекты – шишки, катушки, пуговицы, кубики, конструктор LEGO и др.)

**Календарно-тематическое планирование
на 2021/2022 учебный год**

№	Кол-во часов	Тема занятия	Дата	
			по плану	факт
1.	1	Инструктаж по технике безопасности. Путешествие в мир мультипликации		
2.	1	Основные способы создания компьютерной анимации		
3.	1	Покадровая рисованная анимация, конструирование анимации, программирование анимации		
4.	1	Программы для создания анимации		
5.	1	Основные функции программы		
6.	1	Этапы создания анимационного фильма.		
7.	1	Реализация сюжета в программе «Мульти-пульти»		
8.	1	Защита проекта		
9.	1	Интерфейс программы Move-Maker. Инструментарий		
10.	1	Создание объектов. Раскадровка.		
11.	1	Движение объектов. Установление временных рамок.		
12.	1	Создание, запись звука		
13.	1	Создание усложненного движения (из 3 и более кадров): постановка проблемы, ее анализ, создание набросков-планов .		
14.	1	Создание рисунков-кадров и их сохранение ввод кадров в MovieMaker, раскадровка, запись, воспроизведение.		
15.	1	Создание рисунков-кадров и их сохранение в MovieMaker.		
16.	1	Раскадровка, запись, воспроизведение в MovieMaker.		
17.	1	Защита проекта		

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Вовк Е.Т. Информатика: уроки по Flash. – М.: КУДИЦ-ПРЕСС, 2019.
2. Платонова Н.С. Создание компьютерной анимации в Adobe Flash CS3 Professional: Учебное пособие. – М.: Интернет-Университет Информационных технологий; БИНОМ. Лаборатория знаний, 2019.
3. 1.Фролов М.И. Учимся на компьютере анимации. –М.: Лаборатория Базовых Знаний, 2018.
4. 2.Вовк Е.Т. Информатика: уроки по Flash. –М.: КУДИЦ-ПРЕСС, 2018.