
МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
Министерство образования Ставропольского края
Управление образования администрации Минераловодского муниципального округа
МКОУ СОШ №17 с. Сунжа

СОГЛАСОВАНО
Руководитель центра
дополнительного образования
«Точки роста»
 / Кузнецова Н.С.

УТВЕРЖДЕНО
Директор МКОУ СОШ № 17
с. Сунжа 
 Кузьменко Е.А.
Приказ № *36*
От «*29*» *марта* 2024 г.

Рабочая программа
курса внеурочной деятельности «Основы анимации и мультипликации»

Для 6 класса по информатике с использованием оборудования центра
образования естественно-научной и технологической направленностей
«Точка роста» на 2024-2025 учебный год

с. Сунжа 2024

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Нормативно-правовыми основаниями разработки дополнительных общеобразовательных общеразвивающих программ являются следующие документы:

- Федеральный закон № 273-ФЗ;
- СанПиН 2.4.4.3172–14 «Санитарно-эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации режима работы образовательных организаций дополнительного образования детей», утв. постановлением Главного государственного санитарного врача РФ от 04.07.2014 № 41;
- Концепция развития дополнительного образования детей;
- Письма Министерства образования и науки РФ от 12.05.2011 г. № 03-296 «Об организации внеурочной деятельности при введении Федерального образовательного стандарта общего образования»;
- Авторской программы основного общего образования по информатике (государственной программы «Информатика и ИКТ. 5-7 классы» под редакцией Л.Л. Босова, А.Ю. Босова. Авт.-сост. Л.Л. Босова, А.Ю. Босова, М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2014. с. -75).
- Положения «О внеурочной деятельности в Муниципальном казенном общеобразовательном учреждении средней общеобразовательной школе № 17 с. Сунжа Минераловодского района;

1. Общая характеристика программы:

Направленность (профиль) программы — научно-техническая.

Актуальность данной образовательной программы заключается в возможности творческой реализации ребенка в сфере мультипликации, способствующей комплексному художественно-эстетическому развитию. Так, как мультипликация включает в себя неограниченное число видов деятельности (игровую, изобразительную, познавательную). Каждому ребенку представляется возможность побывать и режиссером, и художником, и оператором, и монтажером, и, конечно же, аниматором (научиться оживлять).

Отличительной особенностью программы является её мотивационная направленность на любимый всеми детьми жанр киноискусства - мультфильмы: дети ещё не умеют говорить, читать, но уже с удовольствием их смотрят. И гораздо интересней становится желание детей самим создать мультфильм, узнать о том, как создаются любимые мультфильмы, познакомиться с именами известных мультипликаторов, научиться самим делать анимацию.

Адресат программы —ученики 6 класса;

Срок освоения программы — 1 год;

Объем программы - 34 часа;

Режим занятий —1 час в неделю по 40 мин;

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

В связи с возникающими непредвиденными (форс-мажорными) обстоятельствами в течение учебного года, обучение по данной программе возможно с применением дистанционных образовательных технологий. Для организации ДО можно использовать <http://moodle.nvschool3.ru/>, Zoom или другие онлайн- ресурсы.

Цель и задачи программы

Цель — создать благоприятное пространство, способствующее успешному развитию каждого ребенка, потребности в умении учиться через мотивацию учения, воспитание интереса к познавательной деятельности в процессе совместной деятельности по созданию мультфильмов.

Задачи:

1. Обучающие, дидактические:

- обучить пошаговому решению поставленных творческих задач в создании мультипликационного фильма.
- обучить созданию законченных, творчески выполненных мультипликационных фильмов использованием программ:
 - PowerPoint
 - Пластилиновая анимация
 - Анимация с помощью аппликации
 - Песочная анимация
 - Видеоскрайбинг
 - Покадровая анимация.

2. Развивающие:

- Развивать полученные ранее навыки обращения с компьютером.
- Расширять знания в области работы с компьютером не в качестве пользователя, а в качестве создателя, создающего интересные и сюжетные мультипликационные фильмы.
- Развивать навыки самоконтроля.

3. Воспитательные:

- Развивать у обучающихся самостоятельность, усидчивость, трудолюбие, умение преодолевать трудности в учении, аккуратность.
- Обучать работать в коллективе и индивидуально.
- Обучать нахождению решений возникающих проблем в ходе выполнения поставленных задач.

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;

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;

Коммуникативные:

- обучающийся научится договариваться и приходить к общему решению в совместной деятельности, в том числе в ситуации столкновения интересов;

Познавательные:

- обучающийся научится осуществлять поиск необходимой информации для выполнения учебных заданий с использованием учебной литературы, освоит навыки неписьменного повествования языком компьютерной анимации и мультипликации;

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 видеопечки 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;

Комплекс организационно-педагогических условий:

1. Условия реализации программы

Техническое обеспечение: компьютеры/ноутбуки, мультимедиа-проектор, графические планшеты, интерактивные доски, видеокамеры, фотоаппараты, стол для рисования песком. Программное обеспечение: Microsoft Power Point, SonyVegas, Paint, Stikbot Studio 2.

2. Формы аттестации: презентация и защита готовых групповых проектов.

3. Оценочные материалы: коллективное обсуждение качества (технического и художественного/научного) созданных компьютерных анимационных фильмов; оценивание преподавателем итоговых работ.

Учебный план и содержание:

№ п/п	Название раздела, темы	Количество часов			Формы контроля/ аттестации
		Всего	Теория	Практика	
Тема 1. Всё о мультипликации (2 часа)					
1	Вводное занятие: «Путешествие в мир мультипликации». Инструктаж по технике безопасности. Немного об истории анимации.	1	1		
2	Все об анимации: кто рисует мультики - человек или компьютер? Парад мультпрофессий: какие именно специалисты трудятся над созданием мультфильмов.	1	1		
Тема 2. Создание анимации в PowerPoint (2 часа)					
3	PowerPoint. Создание анимации с помощью смены слайдов (Качели)	1		1	Демонстрация проектов.
4	PowerPoint. Создание анимации с помощью настройки пользовательского пути. (Сказка о рыбаке и рыбке)	1		1	Демонстрация проектов.

Тема 3. Пластилиновая анимация(9 часов)					
5	Материал — пластилин. Пластилиновые мультфильмы	1	1		
6-7	Написание сценария анимационного видеоролика. Прорисовывание героев на бумаге.	2		2	
8-9	Создание персонажей для анимационного видео ролика из пластилина.	2		2	
10- 11	Съемка анимационного видеоролика в StikbotStudio 2	2		2	
12- 13	Монтаж анимационного видеоролика. Презентация анимационного видеоролика.	2		2	Демонстрация проектов.
Тема 4. Анимация с помощью приложения(6 часов)					
14- 15	Написание сценария анимационного видеоролика. Вырезание героев из бумаги.	2	1	1	
16- 17	Съемка анимационного видеоролика в StikbotStudio 2	2		2	
18- 19	Монтаж анимационного видеоролика. Презентация анимационного видеоролика.	2		2	Демонстрация проектов.
Тема 5. Создание анимации используя технологию видеоскрайбинг (4 часа)					
20	Видеоскрайбинг (фломастерная анимация, рисованная анимация, контурная анимация). Просмотр видеороликов, созданных с помощью видеоскрайбинга. Придумывание сценария своего анимационного видеоролика.	1	1		
21	Видеоскрайбинг. Запись анимации с помощью интерактивной доски или графических планшетов.	1		1	
22	Обработка анимации в программе SonyVegas.	1		1	
23	Обработка анимации в программе SonyVegas.	1		1	Демонстрация проектов.

Тема 6. Песочная анимация (6 часов)					
24-25	Техники рисования: закидывания, засыпания, насыпания, вытирания, процарапывания, отпечатка.	2	2		
26	Написание сценария анимационного видеоролика.	1	1		
27	Рисование песком.	1		1	
28	Запись видео процесса рисования анимации.	1		1	
29	Обработка анимации в программе SonyVegas.	1		1	Демонстрация проектов.
Тема 7. Индивидуальный проект(5 часов)					
30	Выбор техники создания анимационного видеоролика. Написание сценария.	1	1		
31-34	Создание собственного анимационного видеоролика.	4		5	Демонстрация проектов.

Содержание учебно-тематического плана:

Тема 1. Всё о мультипликации (2 часа)

Немного об истории анимации (Рассказ об истории анимации и мультипликации. Просмотр фильма о истории «Союзмультфильма»). Все об анимации: кто рисует мультики - человек или компьютер? (Компьютерная анимация. Основные способы создания компьютерной анимации: покадровая рисованная анимация, конструирование анимации, программирование анимации. Примеры программ для создания анимации). Парад мультпрофессий: какие именно специалисты трудятся над созданием мультфильмов (Рассказ о профессиях мультипликаторов. Просмотр фильма).

Тема 2. Создание анимации в PowerPoint (2 часа)

У учеников сформируется представление об анимации и способах её создания в PowerPoint. Научатся создавать покадровую анимацию и анимацию с помощью настройки пользовательского пути, организовывать непрерывную циклическую демонстрацию презентации.

Тема 3. Пластилиновая анимация(5 часов)

Материал — пластилин. Откуда и как появился пластилин, видео сюжет о истории пластилина. Волшебные свойства пластилина.

Создание мультипликационных персонажей: приемы и техника лепки.

Устное описание героев мультфильма и фона. Создание героев мультфильма на бумаге (эскиза героев). Изготовление объемных пластилиновых персонажей и декораций по разработанным ранее эскизам.

Подборка музыки для мультфильма. Репетиция озвучивания текста мультфильма по

ролям (с использованием кукольных героев, бумажных героев). Озвучивание текста

Съемка мультфильма. Обучение работать в компьютерных программах:

Монтаж мультфильма из отдельных кадров. Наложение звуковых эффектов, музыки и голоса. Оживление, тайминг (timing- расчет времени, синхронизация), Наложение звука. Работа в программе StikbotStudio 2.

Тема 5. Создание анимации используя технологию видеоскрайбинг (4 часа)

В последнее время все более популярным становится видеоскрайбинг. Видеоскрайбинг (фломастерная анимация, рисованная анимация, контурная анимация) — это видеоролики, в которых отображается процесс рисования определенных графических символов и текста, сопровождаемый закадровой речью. Ученики просматривая видеоролики, созданные с помощью видеоскрайбинга, придумывают сценарий своего анимационного видеоролика (индивидуально или в группах). Учатся записывать анимации с помощью интерактивной доски или графических планшетов и редактировать видео в программе SonyVegas.

Тема 6. Песочная анимация (6 часов)

Техника закидывания используется для создания темного фона на большей части рабочей поверхности. Делается несколькими быстрыми движениями. Ребром ладони как бы сбрасываем верхушку с песка, лежащего вдоль края стекла к центру или противоположному краю стекла. От амплитуды движения будет зависеть, насколько далеко песок распространяется по поверхности. При закидывании получаются причудливые песочные разводы. С помощью данной техники удобно изображать небо, землю, море.

Техника засыпания используется для создания затемненных поверхностей. Данная техника позволяет создавать градации и тонкие переходы на темных участках рисунка. Набираем песок в кулак и держим его над поверхностью, повернув пальцы вниз, но сжимаем их не очень сильно – таким образом, чтобы песок мог сыпаться сквозь щелочки. Совершая небольшие движения из стороны в сторону параллельно поверхности, аккуратно рисуем темную поверхность в нужном месте. От продолжительности процедуры засыпания песка будет зависеть степень темноты данного участка рисунка. При использовании данной техники получаются поверхности с разными контурами

Техника насыпания: взяв песок в кулак, сжимаем его и держим вертикально, чтобы пальцы были обращены к рисуемому. Рукой, находящийся в нескольких сантиметрах от поверхности, начинаем водить по нужному контуру. Песок должен высыпаться тонкой струйкой из отверстия между ладонью и согнутым мизинцем. Силой сжатия пальцев контролируем ширину линии. Чем быстрее вести линию, тем тоньше и изящней она получится. Данный вид техники применяется для затемнения элементов рисунка внутри контуров или получения темных фигур с простым и сложным очертанием. Положение руки и песка остаются прежними, меняются лишь движения кисти они напоминают штрихование карандашом.

Техника вытирания: данный вид техники применяется для создания светлых участков на рисунке. Вытирая лишний песок с поверхности, рисуем нужный силуэт из оставшегося песка. Положив ладонь на поверхность, и немного нажимая на нее, двигаем кистью по стеклу в нужном направлении. Для получения небольших светлых пятен используем боковую поверхность большого пальца.

Техника процарапывания: итог процарапывания – создание светлого контура, схожего со следом карандаша или фломастера. Для рисования используем подушечку пальца или ноготь

Техника отпечатка: помогает добиваться имитации различных фигур и материалов. В зависимости от нужной фактуры и общего замысла можно использовать отпечатки все ладони, пальцев, ребра ладони. Также можно использовать различные предметы:

расческу, кисти, картонку.

Тема 7. Индивидуальный проект (5 часов)

Ученики сами выбирают технологию создания анимированного видеоролика и создают свой индивидуальный или групповой проект.

Список литературы

1. Красный, Юрий Ешуанович. Мультфильм руками детей : Кн. для учителя / Ю. Е. Красный, Л. И. Курдюкова. -М. : Просвещение, 2015.
2. Красный, Ю.Е. «Первые встречи с искусством», (в соавторстве с А.Артболевской, В.Левиным и Л.Курдюковой). -М, «Искусство в школе», 2015.
3. Е. Г. Макарова. Как вылепить отфыркивание. В 3 т. Т.1. Освободите слона. – М.:Самокат, 2015.
4. Е. Г. Макарова. Движение образует форму. –М.: Самокат, 2015.
5. А. А. Мелик-Пашаев, З. Н. Новлянская. Художник в каждом ребенке.–М.: Просвещение, 2015.
6. А. А. Мелик-Пашаев, З. Н. Новлянская. Ступеньки к творчеству.–М.: Издательство: Бином. Лаборатория знаний, 2015.