

Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение  
средняя общеобразовательная школа №2 им. А.Н. Кесаева  
г. Дигоры РСО-Алания

Центр цифрового и гуманитарного профилей  
«Точка роста»

«Утверждаю»

Директор МБОУ СОШ №2 г. Дигоры

*М.А. Газдарова* М.А. Газдарова

« 31 » 08 2023г



**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА**  
**по внеурочной деятельности**  
**Студия мультипликации**  
**«Веселые мультики»**

Возраст учащихся: 5-11 класс

Программу составил Кодзасова Анна Сергеевна  
педагог дополнительного образования

Срок реализации программы - 1 год.

г. Дигора 2023

## Пояснительная записка.

Основное направление программы – художественно - эстетическое и нацелена на создание короткометражных мультфильмов с помощью видеоредактора Movie Maker с использованием разных видов анимации: пластилиновая, кукольная, бумажная, песочная и т. д. Данная программа представляет собой курс, предназначенный для работы с детьми, которые хотят не просто играть или набирать текст на компьютере, а желающими реализовать свои творческие способности, утвердиться в каком-либо деле.

Данная программа рассчитана на 68 часов (2 часа в неделю). Выполняя практические задания, учащиеся развиваются, создают сами творческие проекты. В процессе создания творческих работ учащиеся смогут освоить работу с дополнительным оборудованием: сканером, микрофоном; научатся быстро ориентироваться в системе, приложениях и программах, научатся работать с цифровыми фото и видеокамерами.

Работая над мультимедийными проектами и представляя их, используя видеопроектор, дети освою новейшие технологии. 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.).

Программа позволяет осуществить проектный подход к занятиям, а также объединить на одном уроке различные школьные дисциплины: рисование, музыку, математику, окружающий мир. Процесс создания творческих работ воспитывает у учащихся усидчивость и развивает их творческий поиск. Подталкивает на создание работ воспитывающего характера, создание проектов (о вреде курения, наркомании, алкоголизма), 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. Программа позволяет осуществить проектный подход к занятиям, а также объединить на одном уроке различные школьные дисциплины: рисование, музыку, математику, окружающий мир, литературное чтение. На занятиях кружка дети шаг за шагом создают собственный проект (мини-мультфильма, видеоклипа, аппликационной работы и т.п.), например, «Сказочный лес», «Подводный мир», «Деревенский пейзаж» и так далее.

Творчество детей проявляется в создании своей сказки, стихотворения, рассказа. Поэтому работы каждого ребенка уникальны и неповторимы. Такие занятия создают условия для самостоятельной творческой деятельности.

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, видеокамера, цифровая камера, 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 - создатель).

При работе по данной программе появляется возможность закреплять и углублять знания, полученные по разным предметам. На практических занятиях реализуется принцип межпредметных связей. Это достигается на основе двух методологических подходов. Первый заключается в том, что освоение любой программной среды осуществляется в процессе реализации (решения) конкретной задачи. Второй подход определяется тем, что большое внимание уделяется исследованию. С этой целью учащиеся занимаются моделированием объектов, процессов, явлений из любых предметных областей в ранее освоенной программной среде. Следует отметить продуктивный характер подобной деятельности, в основу которой заложена ориентация на исследование и творчество. В качестве основной формы организации учебных занятий используется выполнение учащимися практических работ за компьютером (компьютерный практикум).

Роль учителя состоит в небольшом по времени объяснении нового материала и постановке задачи, а затем консультировании учащихся в процессе выполнения ими практической работы. Начало работы заключается в ознакомлении детей с техникой безопасности. Обучающиеся уже освоили работу в графическом редакторе PAINT. Дети могут рисовать и сохранять файлы в графическом редакторе, создавать анимации из созданных ими же рисунков. Далее дети учатся создавать сначала маленькие рисованные фильмы, а затем более сложные, большие по времени воспроизведения и озвученные. 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, например, географии или биологии. Озвучивая свои проекты, учащиеся учатся читать тексты четко, эмоционально. К тому же появляется необходимость освоить работу со сканером, звукозаписью. Кроме разработки проектов под руководством учителя, учащимся предлагаются практические задания для самостоятельного выполнения. Текущий контроль выполняется по результатам выполнения учащимися этих практических заданий. Итоговый контроль осуществляется в форме защиты итоговых проектов, которые постоянно посещают занятия. Занятия проходят 1 час в неделю. Продолжительность занятий 40 - 45 минут.

### **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 или 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 письменного 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 видеопечки как сообщение в сочетании с собственной речью; приобретёт навыки кадровой съёмки и монтажа кадров с заданной длительностью, освоит операции редактирования видеоряда: разделение видефрагмента, удаление видефрагмента, наложение титров, спецэффектов, голосового и музыкального сопровождения; получит возможность научиться создавать иллюстрации, диафильмы и видеоролики по содержанию произведения.

**Цель курса:** 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, развитие творческих способностей и личностных качеств ребенка.

#### **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 завершённых проектов с использованием освоенных инструментальных компьютерных сред (создание мини-мультфильма, видеоклипа, аппликационной работы и т.п.);
- ознакомление со способами организации и поиска информации;
- создание условий для самостоятельной творческой деятельности;
- развитие мелкой моторики рук;
- развитие пространственного воображения, логического и визуального мышления;
- освоение знаний о роли информационной деятельности человека в преобразовании окружающего мира;
- формирование первоначальных представлений о профессиях, в которых информационные технологии играют ведущую роль;
- воспитание интереса к информационной и коммуникационной деятельности;

- воспитание ценностных основ информационной культуры младших школьников, уважительного отношения к авторским правам;
- практическое применение сотрудничества в коллективной информационной деятельности;
- воспитание позитивного восприятия компьютера как помощника в учёбе, как инструмента творчества, самовыражения и развития.

**Отличительная особенность программы.** Важной 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.

**Мотивация и ценность** для ребёнка:

- удовлетворение собственных эстетических предпочтений в ходе подбора изображений и музыкального сопровождения, возможность проще, интереснее, убедительнее, увлекательнее сообщить (показать и рассказать) что-то другому;
- возможность свободно оперировать своей коллекцией видеоизображений в соответствии с образовательной задачей, участвовать в увлекательной работе по созданию коротких видеосюжетов;
- освоение любимого детского жанра видеопродукции, возможность попробовать себя в разных ролях: кукольника, декоратора, режиссёра, оператора, актёра, озвучивающего персонажи, и т.д.
- освоение привлекательной технологии компьютерной анимации и возможность её самостоятельного использования для решения творческих задач, как предметных, так и личных.

**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, индивидуальные занятия, демонстрация-объяснение, практические занятия, фото и видеосъёмки на природе или персонажей с декорацией, экскурсии.

**Оборудование программное обеспечение:**

1. Компьютер
2. Принтер-сканер-ксерокс
3. Цифровой фотоаппарат
4. Цифровая видеокамера
5. Видеопроектор
6. Операционная система Windows.
7. Графический редактор Paint.
8. Видеоредактор Movie Maker
9. Микрофон
10. Нецифровые инструменты для двухмерного и трёхмерного моделирования – бумага, краски и кисти, пластилин, а также различные мелкие объекты – шишки, катушки, пуговицы, кубики, конструктор LEGO и др.

## Содержание программы:

### **Модуль 1. История анимации.**

Немного об истории анимации. Что такое мультипликация, анимация? Все об анимации: кто рисует мультики - человек или компьютер? Этапы создания мультфильмов.

### **Модуль 2. Пластилиновая анимация.**

Пластилиновая анимация. Сценка «Червяк», «Движущийся человек», «Кошка прыгает», «мимика лица» Цикличность движений

### **Модуль 3. Перекладная анимация.**

### **Модуль 4. Кукольная анимация.**

### **Модуль 5. Компьютерная анимация.**

### **Модуль 6. Программные средства для анимации.**

Основные операции при создании анимации. Этапы создания мультфильма.

Работа в среде графического редактора Paint: инструменты и палитра, их использование. Создание рисунков с помощью готовых форм.

Создание мультфильмов с помощью онлайн - конструктора мультфильмов Мультиатор (<http://multator.ru/draw/>).

Работа в MovieMaker. Открытие созданных файлов; раскадровка имеющихся файлов-кадров, их повторение в циклическом порядке. Установление временных рамок воспроизведения. Запись и сохранение клипа. Воспроизведение.

### **Модуль 7. Устройства для фотографирования.**

Фотография и видеосъемка. Знакомство с цифровым фотоаппаратом: технические особенности фотоаппарата и его возможности, функции. Особенности фотографии, создание различных изображений. Копирование фотографий на ПК. Создание кадров для мультфильма (пластилинового, из обычных предметов, из сыпучих предметов, из природных материалов) – групповые и индивидуальные проекты.

### **Модуль 8. Создание групповых и индивидуальных проектов.**

## **Тематическое планирование (34 часа):**

	Тема занятия	Основные виды деятельности	теория	практика	итого
<b>Модуль 1. История анимации</b>					
1.	Вводное занятие: «Путешествие в мир мультипликации». Инструктаж по технике безопасности.	Инструктаж по технике безопасности. Показ разных видов мультиков, обсуждение разных техник анимации. Показ работ.	1	-	1
2.	Немного об истории анимации. Что такое мультипликация, анимация?	Рассказ об истории анимации и мультипликации. Просмотр фильма о истории «Союзмультфильма»	1	-	1

<b>Модуль 2. Пластилиновая анимация.</b>					
3,4	Пластилиновая анимация. Цикличность движений.	Сценка «Червяк», «Движущийся человек», «Кошка прыгает», «Мимика лица»	1	3	4
<b>Модуль 3. Перекладная анимация</b>					
5,6	Особенности перекладной анимации.		1	4	5
<b>Модуль 4. Кукольная анимация</b>					
7,8	Кукольный мультфильм и его особенности.		1	8	9
<b>Модуль 6. Программные средства для анимации</b>					
9	Создаём сюжет мультфильма (в Microsoft Word).	Разработка сценария мультфильма	1	-	1
10	Основные операции при создании анимации. Этапы создания мультфильма.	Выбор фона. Работа с предметами. Раскадровка отснятого материала	1	-	1
11, 12, 13, 14, 15, 16	Работа над созданием индивидуальных проектов - мультфильмов.	Работа над созданием индивидуальных проектов - мультфильмов. Выбор актёра. Коллекция действий актёра. Анимация актёра. Смена действия актёра. Графический редактор. Одновременное действие актёров. Выбор звука и музыкального сопровождения. Работа с текстом. Анимация текста.	-	45	45
17	Обобщающее занятие по теме «Создание мультфильмов и живых картинок» - «Мультфестиваль».	Презентация мультфильмов.	-	1	1
<b>Модуль 7. Устройства для фотографирования.</b>					
<b>Модуль 8. Создание групповых и индивидуальных проектов.</b>					
<b>Итого</b>					<b>68</b>