

**МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
«СРЕДНЯЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ШКОЛА № 36»**

г. Новокузнецк, ул. Олимпийская, 20

61-27-13

Программа принята
к работе педагогическим
советом школы

Протокол №_ от _____ 20__ г.

Программа рассмотрена ШМО

Протокол № ____ от _____ 201__ г.

Руководитель _____

Утверждаю:

Директор МБОУ «СОШ № 36»

Хрипливец Е.В.

Подписано цифровой _____ 20__ г.

подписью: Хрипливец Евгения
Владимировна

Дата: 2021.02.18 11:35:16 +07'00'

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

КУРСА ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

«АНИМАШКА»

(6 класс)

Составитель программы:

Новокузнецкий ГО, 2020

ПЛАНИРУЕМЫЕ ЛИЧНОСТНЫЕ И МЕТАПРЕДМЕТНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ОСВОЕНИЯ КУРСА ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ «АНИМАШКА»

Личностные результаты:

- познание мира через образы и формы мультипликации;
- формирование художественного вкуса как способности чувствовать и воспринимать искусство мультипликации;
- навык самостоятельной работы и работы в группе при выполнении практических творческих работ;
- ориентации на понимание причин успеха в творческой деятельности; способность к самооценке на основе критерия успешности деятельности;
- возможности реализовывать творческий потенциал в собственной художественно-творческой деятельности, осуществлять самореализацию и самоопределение личности на эстетическом уровне;
- формирование коммуникативной компетентности в общении и сотрудничестве со сверстниками, взрослыми в процессе образовательной, творческой деятельности;

Метапредметные результаты:

Регулятивные:

- выбирать художественные материалы, средства художественной выразительности для создания творческих работ, решать художественные задачи;
- учитывать выделенные ориентиры действий в новых техниках, планировать свои действия;
- осуществлять итоговый и пошаговый контроль в своей творческой деятельности;
- вносить необходимые коррективы в действие после его завершения на основе оценки и характера сделанных ошибок;
- самостоятельно адекватно оценивать правильность выполнения действия и вносить коррективы в исполнение действия, как по ходу его реализации, так и в конце действия;
- осуществлять поиск информации с использованием литературы и средств массовой информации;
- отбирать и выстраивать оптимальную технологическую последовательность реализации собственного или предложенного замысла.

Познавательные:

- представлять место искусства мультипликации в жизни человека и общества;
- приобретать и осуществлять практические навыки и умения в художественном творчестве;
- осваивать особенности художественно – выразительных средств, материалов и техник;
- развивать художественный вкус как способность чувствовать и воспринимать многообразие видов и жанров мультипликации;
- развивать фантазию, воображение, художественную интуицию, память;
- развивать критическое мышление, в способности аргументировать свою точку

зрения по отношению к различным произведениям искусства мультипликации

Коммуникативные:

- сотрудничать и оказывать взаимопомощь, доброжелательно и уважительно строить свое общение со сверстниками и взрослыми;
- формировать собственное мнение и позицию;
- задавать вопросы, необходимые для организации собственной деятельности и сотрудничества с партнером;
- адекватно использовать речь для планирования и регуляции своей деятельности;

СОДЕРЖАНИЕ КУРСА «АНИМАШКА»

Тема 1. Теоретические основы мультипликации (3 часа)

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

Тема 2. Растровая и векторная компьютерная графика (7 часов)

Понятие компьютерной графики. Особенности растровой и векторной графики. Форматы графических файлов.

Выполнение работ по созданию, редактированию простейших рисунков в растровом графическом редакторе Paint. Инструменты рисования в растровом графическом редакторе GIMP. Поиск и загрузка изображений из сети Интернет. Создание растровых изображений с помощью сканера. Инструменты выделения в растровом графическом редакторе GIMP. Создание покадровых изображений, подготовка серии рисунков для программ аниматоров.

Создание векторных графических изображений в программе PowerPoint. Основы работы с автофигурами. Закраска рисунков. Создание рисунков из кривых. Порядок расположения и группировка объектов. Эффекты.

Тема 3. Компьютерная анимация (7 часов)

Программа Microsoft GIF Animator. Создание простейших анимационных gif-файлов.

Выполнение работ по созданию, редактированию простейших анимационных презентаций в Power Point. Приобретение навыков вставки растровых и векторных изображений. Основные приемы обработки изображений в Power Point: обрезка, обесцвечивание однородного фона растрового изображения, разгруппировка и перегруппировка векторных изображений. Применение эффектов анимации, настройка их параметров. Создание анимации с использованием смены кадров в презентации. Вставка и настройка звука в Power Point. Сохранение презентации в режиме демонстрации.

Тема 4. Основные понятия компьютерной графики и анимации (3 часа)

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 5. Работа с изображениями в Adobe Flash (5 часов)

Интерфейс программы Adobe Flash. Инструменты рисования, выделения и редактирования. Рисование простых векторных объектов. Типы заливок и их применение. Импорт растровой и векторной графики. Трассировка импортированной растровой графики в векторную.

Тема 6. Flash-анимация (9 часов)

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.

ФОРМЫ ОРГАНИЗАЦИИ УЧЕБНЫХ ЗАНЯТИЙ

Программой предусмотрены как теоретические (рассказ учителя, беседа с детьми, рассказы детей, показ учителем способа действия) так и практические занятия: (рисование, создание аппликаций из геометрических фигур, создание видеороликов). Основными формами работы являются: групповое занятие, игра, коллективная работа, индивидуальная работа, беседа, аудиторное и внеаудиторное занятие.

ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ

№ п/п	Название раздела, темы	Количество часов	Форма проведения
1	Теоретические основы мультипликации	3	Лекция, эвристическая беседа
2	Растровая и векторная компьютерная графика	7	Беседа, Практикум
3	Компьютерная анимация	7	Беседа, Практикум
4	Основные понятия компьютерной графики и анимации	3	Лекция, эвристическая беседа
5	Работа с изображениями в Macromedia Flash	4	Беседа, Практикум, работа над проектом
6	Flash-анимация	10	Мини-лекции, Практикум, работа над проектом
	Всего	34	

КАЛЕНДАРНО-ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ

№	Дата проведения		Раздел/тема	Количество часов	Примечание
	По плану	По факту			
1			История мультипликации.	1	
2			Теоретические основы мультипликации.	1	
3			Разработка сюжета мультфильма. Мультфильм на бумаге.	1	
4			Рисование в растровых редакторах Paint и Gimp	1	
5			Растровая и векторная графика	1	
6			Сканирование рисунков, фотографий. Поиск изображений в Интернете.	1	
7			Обработка и редактирование графических цифровых изображений.	1	
8			Обработка и редактирование графических цифровых изображений в редакторе	1	
9			Создание gif-анимации	1	
10			Программа PowerPoint.	1	
11			Создание векторных изображений в PowerPoint.	1	
12			Разметка и фон слайда.	1	
13			Добавление и обработка готовых изображений в PowerPoint	1	
14			Настройка эффектов анимации	1	
15			Настройка эффектов анимации и смены слайдов.	1	
16			Работа со звуком в PowerPoint.	1	
17			Разработка сценария мультфильма	1	
18			Создание проекта «Мультфильм в PowerPoint»	1	
19			Принципы создания и сохранения анимированных изображений.	1	
20			Разработка сюжета мультфильма.	1	
21			Adobe Flash. Интерфейс. Инструменты рисования, выделения, редактирования.	1	
22			Рисование во Flash	1	
23			Работа с цветом. Типы заливок и их применение.	1	

24			Выделение, трансформация и группировка объектов.	1	
25			Импорт растровых изображений. Превращение растровой картинки в векторную.	1	
26			Покадровая анимация.	1	
27			Анимация формы.	1	
28			Анимация движения. Работа с текстом.	1	
29			Вращение.	1	
30			Символы. Сложная анимация.	1	
31			Маски.	1	
32			Озвучивание фильма.	1	
33			Сохранение, экспорт, публикация.	1	
34			Создание проекта «Мультфильм во Flash»	1	
			ИТОГО: 34 часа		