

«Утверждаю»
Директор АНОО «Православная
классическая гимназия святителя
Филарета Московского»
А.А. Киселева

Приказ № 75-ОД от «01» сентября 2018 г.



РАБОЧАЯ ПРОГРАММА
по внеурочной деятельности
«Мультипликация»

в 5-6 классах
(первый год обучения)

на 2018- 2019 учебный год

Количество часов

по программе	35
в неделю	1

Составитель: **Лемпорт А.С.**
учитель информатики и ИКТ

Коломенский городской округ

2018 год

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 завершенных 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 пространственного воображения, логического и визуального мышления;

✓ воспитание интереса к информационной и коммуникационной 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.

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: групповые занятия, индивидуальные занятия, демонстрация-объяснение, практические занятия.

Планируемые результаты освоения программы

Личностные результаты

- критическое отношение к информации и избирательность её восприятия;
- уважение к информации о частной жизни и информационным результатам других людей;
- осмысление мотивов своих действий при выполнении проектных заданий с жизненными ситуациями;
- начало профессионального самоопределения, ознакомление с миром творческих профессий, связанных с информационными и коммуникационными технологиями.

Метапредметные результаты

Регулятивные универсальные учебные действия:

- освоение способов решения проблем творческого характера в жизненных ситуациях;
- формирование умений ставить цель – создание творческой работы, планировать достижение этой цели, создавать вспомогательные эскизы в процессе работы;
- оценивание получающегося творческого продукта и соотнесение его с изначальным замыслом, выполнение по необходимости коррекции либо продукта, либо замысла.

Познавательные универсальные учебные действия:

- поиск информации в индивидуальных информационных архивах учащегося, информационной среде образовательного учреждения, в федеральных хранилищах информационных образовательных ресурсов;
- использование средств информационных и коммуникационных технологий для решения коммуникативных, познавательных и творческих задач.

Коммуникативные универсальные учебные действия:

Содержание программы:

Модуль 1. История анимации (2 часа)

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

Модуль 2. Создание рождественского Мультфильма. (14 часов)

Обсуждение сценария. Выбор персонажей. Работа художников. Работа мультипликаторов. Процесс озвучивание мультфильма.

Модуль 3. Создание мультфильма с использованием программные средств для анимации. (18 часов)

Обсуждение сценария. Выбор персонажей. Работа художников. Работа в программе PowerPoint, GIMP. Работа мультипликаторов. Работа в программе

Synfig Studio. Процесс аудиомонтажа. Работа в программе Audacity. Монтаж видео. Работа в программе Kdenlive.

Подведение итогов. (1 час)

Календарно-тематическое планирование

Класс: 6

Учитель: Лемпорт А.С.

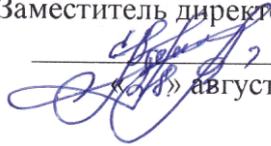
Количество часов по учебному плану: 35

№	Кол-во часов	Тема	Дата	
			план	факт
1	1	Что такое мультипликация. История мультипликации. Как создаются мультфильмы. Этапы создания мультипликационного фильма	03.09- 07.09	
2	1	Выбор стихотворения для сюжета фильма. Составление плана работы над проектом. Разбиение сюжета на сцены. Определение действующих лиц.	10.09-14.09	
3	1	Рисование фонов для сцен	17.09-21.09	
4	1	Рисование фонов для сцен	24.09-28.09	
5	1	Рисование элементов пейзажа	01.10-05.10	
6	1	Рисование элементов пейзажа	08.10-12.10	
7	1	Рисование действующих лиц. Озвучивание. Использование компьютера в озвучивании.	15.10-19.10	
8	1	Рисование действующих лиц. Озвучивание.	22.10-26.10	
9	1	Озвучивание. Финальное сведение аудиодорожки	06.11-09.11	
10	1	Анимация. Компьютерная анимация. Примеры программ для создания анимации. Основные операции при создании анимации	12.11-16.11	
11	1	Создание анимационных сцен	19.11-23.11	
12	1	Создание анимационных сцен	26.11-30.11	
13	1	Создание анимационных сцен	03.12-07.12	
14	1	Видеомонтаж анимационных сцен	10.12-14.12	
15	1	Видеомонтаж анимационных сцен	17.12-21.12	
16	1	Завершающий просмотр мультфильма. Обратная связь.	24.12-29.12	
17	1	Выбор стихотворения для сюжета фильма. Составление плана работы над проектом.	09.01-11.01	

		Разбиение сюжета на сцены. Определение действующих лиц.		
18	1	Рисование фонов для сцен	14.01-18.01	
19	1	Рисование фонов для сцен	21.01-25.01	
20	1	Рисование элементов пейзажа	28.01-01.02	
21	1	Рисование элементов пейзажа	04.02-08.02	
22	1	Рисование действующих лиц. Озвучивание. Использование компьютера в озвучивании.	11.02-15.02	
24	1	Рисование действующих лиц. Озвучивание.	25.02-01.03	
25	1	Озвучивание. Финальное сведение аудиодорожки	04.03-07.03	
26	1	Анимация. Компьютерная анимация. Примеры программ для создания анимации. Основные операции при создании анимации	11.03-15.03	
27	1	Создание анимационных сцен	18.03-22.03	
28	1	Создание анимационных сцен	25.03-29.03	
29	1	Создание анимационных сцен	01.04-05.04	
30	1	Создание анимационных сцен	08.04-12.04	
31	1	Видеомонтаж анимационных сцен	15.04-19.04	
32	1	Видеомонтаж анимационных сцен	22.04-26.04	
33	1	Видеомонтаж анимационных сцен	06.05-08.05	
34	1	Завершающий просмотр мультфильма.	13.05-17.05	
35	1	Подведение итогов	20.05-24.05	

«Согласовано»

Заместитель директора по ОВШ и ВР

 /Донец Е.В.
«07» августа 2018 г.