

Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение
«Черлакская средняя общеобразовательная школа №2»
Черлакского района Омской области
Центр образования цифрового и гуманитарного профилей «Точка роста»

Принято решением
Педагогического совета
МБОУ «Черлакская СОШ №2»
Протокол № 1
от «09» 02 2022г.

Директор МБОУ «Черлакская СОШ №2»
Приказ № 206 от «09» 02 2022 г.

Утверждаю

А.К. Вульферт



**Рабочая программа внеурочной деятельности
«Волшебная анимация»**

Возраст учащихся: 10-12 лет

Направление: техническое

Направленность:

Срок реализации программы (общая трудоемкость): 2022-2023 учебный год, 36
учебных недель

Составитель:

Левина Татьяна Владимировна,
педагог дополнительного образования

Пояснительная записка

Актуальность курса обусловлена общественной потребностью в раннем развитии интеллектуальных и творческих способностей детей, в возрождении и поддержании интереса детей к современной технике. Для этого необходимо развитие творческого потенциала в интеллектуальной, психической и духовной сферах. В ходе игры ребенок экспериментирует, пытается установить причинно-следственные связи, через пробы и ошибки он находит пути решения из сложившихся ситуаций.

Курс рассчитан на детей 10-12 лет владеющих первоначальными навыками ИКТ, мотивированных на успех. Для реализации программы необходимы технические устройства в виде телефона, планшета, компьютера с подключением в интернет. Обучающиеся получают возможность ознакомления с различными направлениями технического творчества с учетом особенностей развития для данного возраста. Обучение Курс «Волшебная анимация» по содержательной, тематической направленности является научно-технический; по функциональному предназначению учебно-познавательный.

Трудоёмкость программы

Срок реализации программы – 36 учебных недель.

Форма реализации программы: очная

Уровень сложности: базовый

На реализацию программы отводится 72 часа.

Режим занятий: занятия проводятся по 2 академическому часу (40 минут) в неделю.

Состав группы 13-15 человек. Набор детей в объединение - по желанию. Наличие какой-либо специальной подготовки не требуется.

Особенности организации образовательного процесса

Учебные занятия имеют теоретическую и практическую части. Теоретическая часть занятия сопровождается демонстрацией объектов, фото и видеофрагментов, работой со словарями. Включает лекционные моменты, эвристические беседы, диалоги, что позволяет создать необходимую базу знаний, на которой обучающийся, может опираться в ходе самостоятельной и опытнической деятельности. Во время практикумов обучающиеся создают различные продукты. Обучающиеся учатся ставить проблемные вопросы и находить пути их решения, проявляя при этом творческие способности и умение аналитически мыслить.

Образовательный процесс предполагает применение современных форм занятий: практические занятия; познавательные игры; викторины; презентации; видео ролики.

Цель курса: создание короткометражных пластилиновых мультфильмов через развитие у детей младшего школьного возраста личностного самоопределения и самореализации.

Задачи программы:

1. Обучить компьютерным технологиям как основе научно- технического прогресса в мультипликации;
2. Обучить основным видам анимационной деятельности с применением различных художественных материалов;
3. Развить художественно-творческие, индивидуально выраженные способности личности ребенка;

Планируемые результаты

Личностные:

(сформулируйте правильно личностные результаты, например, формирование навыка....., ориентация на...и т.д., не глагольные формы)

- навык самостоятельной работы при выполнении практических творческих работ;
- ориентации на понимание причин успеха или неуспеха в творческой деятельности;
- способность к самооценке на основе критерия успешности деятельности;
- заложены основы социально ценных личностных и нравственных качеств: трудолюбие, организованность, добросовестное отношение к делу, инициативность, любознательность.

Метапредметные:

- выбирать художественные материалы, средства художественной выразительности для создания творческих работ. Решать художественные задачи с опорой на знания о цвете, правил композиций, усвоенных способах действий;
- учитывать выделенные ориентиры действий в новых техниках, планировать свои действия;
- осуществлять итоговый и пошаговый контроль в своей творческой деятельности;
- адекватно воспринимать оценку своих работ окружающими;
- приобретение навыков работы с разнообразными материалами и создания образов посредством различных технологий;
- вносить необходимые коррективы в действие после его завершения на основе оценки сделанных ошибок.

Предметные:

- уважать и ценить искусство и художественно-творческую деятельность человека;
- выражать свои чувства, мысли, идеи и мнения средствами художественного языка;
- создавать элементарные композиции на заданную тему на плоскости и в пространстве.

Тематическое планирование

| № | Наименование раздела, темы | Количество часов | Дата по плану | Дата по факту |
|---|---|------------------|---------------|---------------|
| 1. «Из истории мультипликационной анимации» 18 ч . | | | | |
| 1.1 | Из истории мультипликационной анимации | 2 | | |
| 1.2 | Пластилиновая анимация | 4 | | |
| 1.3 | Плоская бумажная анимация | 4 | | |
| 1.4 | Объемная бумажная анимация | 4 | | |
| 1.5 | Создание видео ролика о мультипликационной анимации | 4 | | |
| 2.Создание пластилинового героя 18 ч | | | | |
| 2.1 | Создания пластилинового героя. Создание образа | 4 | | |
| 2.2 | Особенности лепки из пластилина | 2 | | |
| 2.3 | Лепка отдельных частей тела героя | 4 | | |
| 2.4 | Особенности движения в кадре | 3 | | |
| 2.5 | Творческая работа «По дороге» | 5 | | |
| 3.Программа Windows Movie Maker 18ч | | | | |
| 3.1 | Знакомство с программой Windows Movie Maker | 4 | | |
| 3.2 | Загрузка фото и видео в программу Windows Movie Maker | 4 | | |
| 3.3 | Работа с музыкой в программе Windows Movie Maker | 4 | | |
| 3.4 | Выбор эффектов и их применение | 2 | | |
| 3.5 | Работа с текстом | 2 | | |
| 3.6 | Творческая работа «Я расскажу вам о себе» | 2 | | |

| 4. Выпуск пластилинового продукта 18 ч | | | | |
|--|--|----|--|--|
| 4.1 | Написание сценария | 2 | | |
| 4.2 | Работа над созданием героя и фона для съемки | 4 | | |
| 4.3 | Работа с фотоаппаратом | 4 | | |
| 4.4 | Покадровая съемка | 4 | | |
| 4.5 | Работа в программе Windows Movie Maker | 2 | | |
| 4.6 | Представляем вам свой фильм.... | 2 | | |
| | Итого: | 72 | | |

Содержание курса

1. «Из истории мультипликационной анимации»18 ч .

1.1-1.5 Теория: введение в образовательный курс видеоролик знакомство с историей мультипликационной анимации. Условия безопасной работы. Инструктаж по технике безопасности.

Проработка и разбор рисованного мультфильма из предложенных сказок и музыкальных композиций. Обсуждение сценария, декораций и героев.

Практика: Диагностика уровня знаний детей в виде тестирования . Игровые технологии на сплочение коллектива. Творческие пробы по каждому новому разделу мультипликационной анимации(«рыбка плывет и виляет хвостиком», «мальчик бежит по дороге» и т.д.).

2.Создание пластилинового героя 18 ч

2.1-2.5 Создание пластилинового героя

Теория : основные приемы лепки из пластилина (вытягивание, лепка из отдельных форм), особенности движения в кадре.

Практика: вылепить основные части тела героя и добавить мелкие детали и заставить двигаться с помощью покадровой съемки на тему «По дороге».

3.Программа Windows Movie Maker 18ч

3.1-3.6Теория: Ознакомительная лекция с программой Windows MovieMaker.

Операции с фильмом: создание, открытие, сохранение, удаление, перемещение по кадрам, сохранение и просмотр фильма как любого видеофильма, выход из программы, работа с музыкой, эффектами и текстом . Просмотр мультфильма.

Практика: Творческое задание по работе с программой Windows Movie Maker создание творческой работы «Я расскажу вам о себе».

4. Выпуск пластилинового продукта 18 ч

4.1 Написание сценария

Теория: Просмотр видео-лекции «Выбор сюжета и сценария для нового мультфильма». Знакомство с этапами написания сценариев из предложенных сказок и музыкальных композиций

Практика: Написание сюжета и оформление в виде комиксов на формате А4, с презентацией получившегося продукта.

4.2 Создание пластилинового героя Теория : основные приемы лепки из пластилина (вытягивание, лепка из отдельных форм).

Практика: вылепить основные части тела героя и добавить мелкие детали пластилинового анимационного продукта.

4.3 Работа с фотоаппаратом

Теория: Мультимедийная презентация «Работа с фотоаппаратом». Процесс покадровой съемки сюжета.

4.4 Теория: что такое покадровая съемка.

Практика: Творческие пробы «Покадровая съемка сюжета мультфильма».

4.5 Работа в программе Windows Movie Maker. Теория : подбор удачных кадров и подбор музыки исходя из сюжета.

4.6 Представляем вам свой фильм....

По окончании работы устраивается мульти -фестиваль.

Контрольно - оценочные средства

Процедурой оценки образовательных ресурсов является мониторинг сформированности опыта по созданию короткометражных мультфильмов.

Формами фиксации детских результатов являются готовые творческие задания, творческие пробы, отзывы обучающихся.

Формы предъявления и демонстрации образовательных результатов обучающихся: аналитический материал на основе творческих работ обучающихся, аналитическая справка по итогам голосования после мультифестиваля.

| Уровни самостоятельности в освоении программы | Опыт создания творческого продукта | |
|---|--|--|
| | Отношение к творческой деятельности | Уровень культуры презентации результатов |
| Выше базового | В работе присутствует идея и творческий замысел, прослеживается нестандартное решение творческого задания. Для реализации задания активно используются различные технические средства. | Присутствует стремление довести начатое дело до конца. В комментариях может обосновать свой выбор идеи и средств для работы с учетом критериев . |
| Базовый | В работе присутствует идея и творческий замысел. Для реализации задания активно используются различные технические средства. | Присутствует стремление довести начатое дело до конца. Работу делает по алгоритму, не всегда может обосновать выбор идеи и средств для работы |
| Ниже базового | Работа выполнена согласно алгоритму. Сюжеты просты, | Присутствует стремление довести начатое дело до |

| | | |
|--|--|---|
| | не отличаются креативностью. Замысел прост. В полной мере используются технические средства. | конца. Испытывает трудности в выборе идеи и средств для работы с учетом критериев . |
|--|--|---|

Условия реализации образовательного модуля

Материально-технические условия:

1. Компьютер планшет или телефон с выходом в интернет и загруженной программой Windows Movie Maker.
2. Лист бумаги формата А4
3. Художественные материалы: пластилин, (фломастеры, краски, цветные карандаши на выбор для работы над комиксом).
4. Для кадровой съемки сюжета понадобится телефон с камерой или цифровой фотоаппарат.

Информационно-образовательные ресурсы:

1. Видео «Из истории пластилиновой анимации»
2. Ознакомительное видео «Как написать свой сценарий»
3. Видео инструкция по работе с цифровым оборудованием
4. Мультимедийная презентация «Работа в программе Windows Movie Maker».

Учебно-методическое обеспечение:

1. Тест Goosle forms
2. Учебное задание по созданию комикса

Кадровое обеспечение

Педагог владеющий редактором Windows Movie Maker

Список литературы

Список нормативно-правовых актов

1. Федеральный закон от 29.12.2012 N 273-ФЗ "Об образовании в Российской Федерации"
2. Концепция развития дополнительного образования детей (утверждена распоряжением Правительства РФ от 31.03.2020г. №678-р)
3. Приказ Минпросвещения России от 09.11.2018 N 196 (ред. от 30.09.2020) "Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам"
4. Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 22.05.2020 №15 « Об утверждении СанПиН 2.4.4.3172-20 "Санитарно-эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации режима работы образовательных организаций дополнительного образования детей"

Список литературы для педагога

Анофриков П.И. Принцип работы детской студии мультипликации Учебное пособие.

Детская киностудия «Поиск» / П.И. Ануфриков. – Новосибирск, 2017;

Большерт Н., Большерт С. Издательство «Робинс», 2019.

Список литературы для обучающихся и родителей

Горичева В.С. Сказку сделаем из глины, теста, снега, пластилина. – Ярославль, 2018; К

Иткин В.В. Карманная книга мультжурюриста. Учебное пособие для начинающих мультипликаторов. Детская киностудия «Поиск» / В. Иткин. – Новосибирск, 2019;

Иткин В.В. «Жизнь за кадром», (методическое пособие), Новосибирск, 2017;

Красный Ю.Е. Мультфильм руками детей / Ю.Е. Красный, Л.И. Курдюкова. – М, 2017;

Интернет источники

Создание видеоклипов из цифровых фотографий с помощью программы Windows Movie Maker <http://wmm5.narod.ru/>

Большерт Н., Большерт С. Издательство «Робинс», 2012, Мультстудия «Пластилин» Лепим из пластилина и снимаем мультфильмы своими руками.

Кратко о процессе создания рисованного мультфильма. <http://www.diary.ru>

Клуб сценаристов <http://forum.screenwriter.ru>

Правила работы с фотоаппаратом и

штативом. <http://www.profotovideo.ru>, <http://ru.wikipedia.org>

Что такое сценарий? <http://www.kinotime.ru/>

Раскадровка. <http://www.kinocafe.ru/>

Мультипликационный Альбом. <http://myltyashki.com/multiphoto.html>

Иткин В. В. Как сделать мультфильм интересным. <http://www.drawmanga;>

Иванов-Вано. Рисованный фильм// <http://risfilm.narod;>

Мультстудия «Пластилин» Лепим из пластилина и снимаем мультфильмы своими руками.