

**МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ**  
**Министерство образования Самарской области**  
**Юго-Западное управление министерства образования Самарской области**  
**ГБОУ СОШ п.Масленниково**

<b>РАССМОТРЕНО</b> Руководитель ШМО  _____ Стёпочкина О. А. Протокол № 1 от «21» августа 2024 г.	<b>СОГЛАСОВАНО</b> Ответственный за УР  _____ Имашева А. С. Протокол № 1 от «23» августа 2024 г.	<b>УТВЕРЖДЕНО</b> Директор ГБОУ СОШ п. Масленниково  _____ Шустова Н. И. Приказ № 103/1 от «30» августа 2024 г.
--	--	--



**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА**  
**КУРСА ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ**

**«Мультипликация»**

**5 класс**

**п. Масленниково 2024**

## **I. Пояснительная записка**

Вопрос решения педагогических задач средствами мультипликации – актуальная проблема сегодняшнего дня. Мультипликация как вид современного искусства в детстве очень востребован.

Программа «Мультипликация» позволяет раскрыть особенности каждого учащегося, почувствовать себя более успешными через работу с программой PivotAnimator. Программа позволяет осуществить проектный подход к занятиям, а также объединить на одном уроке различные школьные дисциплины: рисование, музыку, математику, биологию.

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.

На занятиях кружка дети шаг за шагом создают собственный проект. Поэтому работы каждого ребенка уникальны и неповторимы. Такие занятия создают условия для самостоятельной творческой деятельности.

Данная программа рассчитана на 34 часа и предназначена для детей 11-12 лет.

**Цель курса:** способствовать развитию интеллектуальных способностей, творческому применению информационных технологий, развитию познавательных интересов, в том числе, к профессиям связанным с мультипликацией и дизайном.

### **Задачи:**

- Формировать навык обработки графической информации с помощью компьютера;
- Развивать умение работать с различными видами информации, интерес к мультипликации и желание к самостоятельному творчеству;
- Воспитывать установку на конечный результат и на его успешность, уважительное отношение к авторским правам.

### **Результаты курса:**

#### **Личностные:**

- формирование чувства прекрасного и эстетические чувства на основе знакомства с картиной современного мира;
- заложены основы социально ценных личностных и нравственных качеств: трудолюбие, организованность, добросовестное отношение к делу, инициативность, любознательность, потребность помогать другим, уважение к чужому труду и результатам труда, культурному наследию;
- приобретение навыка самостоятельной работы и работы в группе при выполнении практических творческих работ;
- применение средства информационных и коммуникационных технологий в учебной деятельности и повседневной жизни.

#### **Регулятивные:**

Обучающиеся научатся:

- планировать свои действия;
- осуществлять итоговый и пошаговый контроль в своей творческой деятельности;
- адекватно воспринимать оценку своих работ окружающими;

- навыкам работы с различными программами и навыкам создания образов посредством различных технологий.

Школьники получают возможность научиться:

- самостоятельно адекватно оценивать правильность выполнения действия и вносить коррективы в исполнение действия как по ходу его реализации, так и в конце действия;
- пользоваться средствами информационных и коммуникационных технологий для сбора, хранения, преобразования и передачи различных видов информации (работа с текстом, гипертекстом, звуком и графикой в среде соответствующих редакторов);
- моделировать новые формы, различные ситуации, путем трансформации известного создавать новые образы средствами ИКТ.

#### **Предметные:**

- создавать простейшие мультфильмы в графическом редакторе PivotAnimator;
- редактировать готовые изображения и уметь создавать новые фрагменты изображения;
- продумывать сюжет анимации;
- уметь создавать анимации персонажей, текстов, осуществлять одновременное действие двух героев, выбирать звуки и музыкальное сопровождение;
- презентовать свой проект.

## **II. Содержание программы**

### **Тема 1. История мультипликации (2 ч)**

Инструктаж по технике безопасности при работе с компьютером. Гимнастика для глаз и рук. Немного об истории анимации. Просмотр фильма о истории «Союзмультфильма».

Все об анимации: кто рисует мультики - человек или компьютер?

Парадмультипрофессий: какие именно специалисты трудятся над созданием мультфильмов.

(Компьютерная анимация. Основные способы создания компьютерной анимации: покадровая рисованная анимация, конструирование анимации, программирование анимации. Примеры программ для создания анимации).

### **Тема 2. Покадровые человечки (3 ч)**

*Работа в видеоредакторе PivotAnimator:*

- открытие созданных файлов;
- раскадровка имеющихся файлов-кадров, их повторение в циклическом порядке;
- установление временных рамок воспроизведения;
- запись и сохранение клипа.
- воспроизведение.

*Создание усложненного движения (из 3 и более кадров):*

- постановка проблемы, ее анализ, создание набросков-планов на бумаге;
- создание рисунков-кадров и их сохранение;
- ввод кадров в PivotAnimator, раскадровка, запись, воспроизведение.

Работа с фонами и звукозаписью.

### **Тема 3. Создание мультипликационных фильмов (24 ч).**

Продумывание сюжета мультфильма.

Создание мультфильма в программе PivotAnimator.

### **Тема 4. Защита проектов (4 ч)**

### **Тема 5. Обобщающее занятие (1 ч)**

## **III. Результаты изучения курса и критерии их оценивания**

*Объектом оценивания* будет предмет творческий проект, созданный каждым учащимся.

**Требования к объекту оценивания:**

1. Законченный проект, выполнен самостоятельно.
2. Соблюдение техники безопасности при работе над проектом.

**Критерии оценивания:**

Критерий	Показатель
Оригинальная идея	Наличие собственной оригинальной идеи – 8 баллов Использование готовых идей – 3 балла
Применение разнообразных техник	Наличие фона – 2 балла Наличие звука – 2 балла Наличие фигур созданных самостоятельно – 2 балла Наличие фигур вставленных из программы – 1 балл
Наличие законченной работы	Работа закончена и защищена – 7 баллов Работа закончена, но не защищена – 5 баллов Работа сделана, но не до конца и не защищена – 3 балла Работы нет – 0 баллов
Итого	Максимум – 21 балл Курс считается пройденным и ставится «зачет», если набрано 10 баллов

**Процедура оценивания:**

На защите проекта обучающиеся демонстрируют свою работу, защищают ее.

**IV. Учебно-дидактическое и материально-техническое обеспечение образовательного процесса**

- Компьютеры
- Выход в интернет
- Фотоаппарат
- Интерактивный комплекс

**V. Календарно-тематическое планирование**

<b>№</b>	<b>План</b>	<b>Часы</b>	<b>Виды деятельности</b>	<b>Оборудование</b>	<b>Место проведения</b>
1	<b>История мультипликации</b>	2	Беседа с учащимися. В ходе игры знакомство с видами мультфильмов и профессиями необходимых для создания мультфильмов.	Компьютеры Фотоаппарат	«Точка роста»
2	<b>Покадровые человечки</b>	3	Работа в видеоредакторе PivotAnimator	Компьютеры Фотоаппарат	«Точка роста»
3	<b>Создание мультипликационного фильма № 1</b>	6	Работа над творческим проектом	Компьютеры Фотоаппарат	«Точка роста»
4	<b>Защита проекта</b>	1	Защита проекта	Интерактивный комплекс	«Точка роста»
5	<b>Создание мультипликационного фильма № 2</b>	6	Работа над творческим проектом	Компьютеры Фотоаппарат	«Точка роста»
6	<b>Защита проекта</b>	1	Защита проекта	Интерактивный комплекс	«Точка роста»
7	<b>Создание мультипликационного фильма № 3</b>	6	Работа над творческим проектом	Компьютеры Фотоаппарат	«Точка роста»
8	<b>Защита проекта</b>	1	Защита проекта	Интерактивный комплекс	«Точка роста»
9	<b>Создание мультипликационного фильма № 4</b>	6	Работа над творческим проектом	Компьютеры Фотоаппарат	«Точка роста»
10	<b>Защита проекта</b>	1	Защита проекта	Интерактивный комплекс	«Точка роста»
11	<b>Обобщающее занятие</b>	1	Мозговой штурм		«Точка роста»
<b>Итого</b>		<b>34 часа</b>			