

МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ

Министерство общего и профессионального образования Ростовской области

Отдел Образования Администрации Октябрьского района

МБОУ СОШ № 48

РАССМОТРЕНО
Руководитель МО
математического цикла

Руководитель МО
_____ Сапунова

Протокол №1
от "31" августа 2023 г.

СОГЛАСОВАНО
Заместитель директора по УВР
_____ Лысенко Н.С.

Протокол №
от "" августа 2023 г.

УТВЕРЖДЕНО
Директор
_____ Иванова

Приказ №
от "" августа 2023 г.

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

по внеурочной деятельности
«Я создаю мультфильм»

для 5-6 классов основного общего образования
на 2023-2024 учебный год

Составитель: Сапунова Елена Анатольевна
учитель

с. Алексеевка 2023

РАЗДЕЛ 1. Пояснительная записка

Важнейшим положением, закрепленным в Стандарте, является принцип преемственности ступеней образовательного пространства.

Направление программы.

Образовательная программа «Я создаю мультфильм» имеет социально-педагогическую направленность. Данная программа направлена на обучение детей 11-12 лет анимационной деятельностью для дальнейшей организации культурно - досугового пространства школьников.

Актуальность.

Актуальность данной программы определяется необходимостью успешной социализации ребёнка в современном обществе, его жизненным и профессиональным самоопределением, продуктивным освоением социальных ролей в широком диапазоне и творческой реализацией.

Данная программа дает возможность детям получить знания в культурно - досуговой сфере.

Педагогическая целесообразность программы (аргументировать выбранные формы, методы (в соответствии с целями и задачами) и организацию образовательного процесса).

Реализация программы позволяет включить механизм воспитания каждого члена коллектива и достичь комфортных условий для творческой самореализации.

Программа содержит в себе значительные ресурсные возможности для творческого развития личности детей, обеспечивая максимальное включение их в содержательную, социально значимую деятельность - это организацию и проведение детских программ и праздников.

Цели и задачи программы

Создание условий для развития у детей среднего школьного возраста творческих и интеллектуальных способностей через просмотр, изучение и создание аудио-визуальных произведений экранного искусства (мультипликаций).

Задачи:

Формирование познавательного интереса и мотивации к художественным, техническим и социальным видам творчества. Задачи программы - это ступени достижения цели.

познакомить учащихся с основными видами мультипликации, освоить рисованную, пластилиновую и кукольную анимации, создать в этих техниках и озвучить мультфильмы;

научить различным видам анимационной деятельности с использованием разнообразных приемов и различных художественных материалов;

познакомить учащихся с технологическим процессом создания мультфильмов, планированием собственной индивидуальной и коллективной работы;

познакомить учащихся с процессами разработки и изготовления кукол, фонов и декораций, установки освещения, раскадровки сюжета и съёмки кадров, озвучивания и сведения в единый итоговый продукт видео- и звукорядов;

расширить понимание учащимися возможностей медийного пространства при создании мультфильмов.

создавать условия для воспитания трудолюбия, самостоятельности, умения контролировать свои действия;

способствовать созданию коллектива, который становится развивающей обогащающей средой, где каждый – личность, а все вместе – участники детских творческих проектов: технических, социально-педагогических, художественных.

развивать интерес к лучшим образцам мультипликации и желание к самостоятельному творчеству;

развивать художественно-эстетический вкус, фантазию, изобретательность, логическое мышление и пространственное воображение;

создавать условия для раскрытия личностного потенциала каждого ребенка;

Отличительные особенности программы (требуется указать на основе каких уже существующих программ (примерных, авторских) составлена данная программа; ведущие идеи, на которых базируется программа).

Возраст детей

Программа «Анимационное творчество» предназначена для обучающихся 5 классов.

Формы и режимы занятий

Форма обучения: очная.

Формы проведения занятий: аудиторные и внеаудиторные (*более 50% занятий должны проходить внеаудитории*).

Форма организации занятий: групповая, индивидуальная или индивидуально-групповая.

Режим занятий: 2 часа в неделю (68 часов в год)

Ожидаемые результаты, способы их определения

Личностные результаты:

познание мира через образы и формы мультипликации;

формирование ценностного отношения к мультипликации, как к культурному наследию народа;

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;

умение объективно оценивать собственную художественную деятельность, сравнивая ее с работой других детей;

формирование коммуникативной компетентности в общении и сотрудничестве со сверстниками, взрослыми в процессе образовательной, творческой деятельности;

воспитание патриотизма, любви и уважения к Отечеству, народной мудрости;

умение выражать свое отношение, давать эстетическую оценку художественным произведениям.

Метапредметные результаты:

формирование навыков самостоятельной работы при выполнении практических творческих работ;

умение организовывать учебное сотрудничество и совместную деятельность с учителем и сверстниками; работать индивидуально и в группе;

умение соотносить свои действия с планируемыми результатами;

формирование первоначальных представлений о видах анимационных техник;

формирование первоначальных представлений о законах развития сюжета и правилах драматургии;

овладение навыками сценической речи при звуковом сопровождении мультфильмов;

умение оценивать правильность выполнения учебной задачи, собственные возможности ее решения.

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;

формирование умения понимать причины успеха/неуспеха учебной деятельности и способности конструктивно действовать даже в ситуациях неуспеха;

определение общей цели и путей ее достижения, умение договариваться о распределении функций и ролей в совместной деятельности;

осуществлять поиск информации с использованием литературы и средств массовой информации.

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;

приобретение первоначальных знаний о способах «оживления», т.е. движения мультипликационных героев на экране и умений применять их для создания мультипликационных фильмов;

умение работать в информационной среде в соответствии с содержанием общеобразовательной программы;

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;

Результативность образовательной деятельности определяется способностью обучающихся на каждом этапе расширять круг задач на основе использования полученной в ходе обучения информации и навыков.

Формы подведения итогов

- проекты
- практические работы (обучающие и контролируемые)
- творческие работы, конкурсы, выставки, участие в интеллектуальных конкурсах, акциях, концертах
- диагностические задания и диагностическая работа
- самоанализ и самооценка

РАЗДЕЛ 2. ХАРАКТЕРИСТИКА КУРСА

Сроки реализации программы

Программа рассчитана по 1 часу для учащихся 5-6 классов. На внеурочную деятельность отводится: 33 часа в каждом классе.

Раздел 3. ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ

Раздел	Общее кол-во часов	Из них			Формы контроля
		Теория	Практика	Индивидуальная работа	
Раздел 1. Вводное занятие. Введение в программу обучения	3	2	1		
Раздел 2. «Мультимедиа»	2	2			
Раздел 3. «Работа над созданием анимации»	19	11	8		Создание презентации, опрос.
Раздел 4. «Художественное творчество»	44	14	30		Опрос, создание презентации, проект

Раздел 4. КАЛЕНДАРНО-ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ

Раздел	Тема занятия	Срок проведения (дата)	Предметные результаты освоения конкретного учебного предмета, курса	Формы Контроля
Раздел 1.	Вводное занятие. Знакомство с планом работы. Техника безопасности. (1ч)			
	Кто такие аниматоры. Законы аниматорской деятельности. (1 ч)			
	Понятие информации. Источник, свойства, виды информации, способы передачи. (1 ч)			
Раздел 2	Понятие мультимедиа. (1 ч)		умение использовать термины «информация»,	

	Этапы разработки мультимедийного продукта. Разработка сценария мультимедиапроекта. (1ч)		«источник информации», «мультимедиа», «проект», «видеофрагмент»;	
Раздел 3.	Инструменты Paint. Операции с графическими изображениями (2 ч)		понимание различий между употреблением терминов в обыденной речи и в информатике; умение работать с инструментами в программах Paint, Power Paint; навыки выбора способа информации в зависимости от поставленной задачи.	Создание презентации, опрос.
	Операции с графическими изображениями: перемещение, копирование, изменение размера, поворот, отображение (2 ч)			
	Понятие мультимедийной презентации (2 ч)			
	Замысел, идея. Алгоритм. (3 ч)			
	Понятие «сценарий». (1 ч)			
	Работа с графическими объектами. Анимация. (2 ч)			
	Настройка анимации. Создание анимации «Попрыгунья». (2 ч)			
	Музыкальное оформление. Как его подобрать. (2 ч)			
	Структура фильма. Начальные и финальные титры. (1 ч)			
Создание собственного анимационного проекта (2 ч)				
Раздел 4.	Знакомство с программами монтажа. (2 ч)		планировать свои действия при создании мультфильмов: анализировать сюжет, определять последовательность выполнения этапов работы, вслух проговаривать последовательность действий; изменять характеристики знакомых объектов, создавать необычный образ через комбинирование разных деталей;	Опрос, создание презентации, проект
	Конструктор мультфильмов «Мульти-Пульти». Семь шагов в создании мультфильма (2 ч)			
	Создание сценария мультфильма (выбор героев, декораций, сюжета). (2 ч)			
	Настройка анимации героя, смена действий героя. (1 ч)			

Одновременные действия актеров. Выбор звука и музыкального сопровождения. (2 ч)		<p>детально разрабатывать выбранную тему для мультипликационного фильма, придумывать названия для своих работ;</p> <p>сочинять сказки и истории, применять различные приемы для сочинения, решения творческой задачи;</p> <p>создавать мультфильмы в предложенных педагогом техниках;</p> <p>осуществлять контроль: находить способы улучшения работы, самостоятельно вносить коррективы;</p> <p>самостоятельно оценивать свою творческую продукцию и выражать отношение к творческому продукту сверстника.</p> <p>умение работать с конструктором мультфильмов «Мульти-Пульти», Movie Maker;</p>
Создание реквизита для мультфильма по своему сценарию (3 ч)		
Первый совместный пробный мультфильм. (2 ч)		
Мультфильм по собственному сценарию. (1 ч)		
Создание мультфильма по собственному сценарию. (4 ч)		
Работа с внешними устройствами: правила работы, программы. (1 ч)		
Знакомство с программой Windows Movie Maker. Процесс создания видеофильма (2 ч)		
Использование «шторок» (плавных переходов) при монтаже (3 ч)		
Использование статичных картинок в фильме (1 ч)		
Запись в фильм комментариев (1 ч)		
Знакомство с программой Фотошоу. Процесс создания видеофильма (2 ч)		
Работа с внешними устройствами: правила работы, программы (2 ч)		

	Добавление в фильм музыки, видео. Монтаж. (3 ч)			
	Просмотр мультфильмов, выполненных в разных техниках. (3 ч)			
	Профессиональные программы для создания анимации. (2 ч)			
	Подготовка к проекту «Анимация от начала и до конца» (2 ч)			
	Проект «Анимация от начала и до конца» (3 ч)			

Календарно-тематическое планирование

№	Дата	Тема занятия	Количество часов		
			теория	практика	всего
Раздел 1. «Вводное занятие. Введение в программу обучения»					
1		Вводное занятие. Знакомство с планом работы. Техника безопасности.	1		1
2		Кто такие аниматоры. Законы аниматорской деятельности.	1		1
3		Понятие информации. Источник, свойства, виды информации, способы передачи		1	1
Раздел 2. «Мультимедиа»					
4		Понятие мультимедиа.	1		1
5		Этапы разработки мультимедийного продукта. Разработка сценария мультимедиапроекта.	1		1
Раздел 3. «Работа над созданием анимации»					
6		Инструменты Paint. Операции с графическими изображениями	1	1	2
7		Операции с графическими изображениями: перемещение, копирование, изменение размера, поворот, отображение	1	1	2
8		Понятие мультимедийной презентации	1	1	2
9		Замысел, идея. Алгоритм.	2	1	3
10		Понятие «сценарий».	1		1
11		Работа с графическими объектами. Анимация.	1	1	2
12		Настройка анимации. Создание анимации «Попрыгунья».		2	2
13		Музыкальное оформление. Как его подобрать.	1	1	2
14		Структура фильма. Начальные и финальные титры.	1		1
15		Создание собственного анимационного проекта	2		2
Раздел 4. «Художественное творчество»					
16		Знакомство с программами монтажа.	2		2

17	Конструктор мультфильмов «Мульти-Пульти». Семь шагов в создании мультфильма	2		2
18	Создание сценария мультфильма (выбор героев, декораций, сюжета).		2	2
19	Настройка анимации героя, смена действий героя.		1	1
20	Одновременные действия актеров. Выбор звука и музыкального сопровождения.	1	1	2
21	Создание реквизита для мультфильма по своему сценарию		3	3
22	Первый совместный пробный мультфильм.		2	2
23	Мультфильм по собственному сценарию.	1		1
24	Создание мультфильма по собственному сценарию.		4	4
25	Работа с внешними устройствами: правила работы, программы.	1		1
26	Знакомство с программой Windows Movie Maker. Процесс создания видеофильма	2		2
27	Использование «шторок» (плавных переходов) при монтаже		3	3
28	Использование статичных картинок в фильме	1		1
29	Запись в фильм комментариев	1		1
30	Знакомство с программой Фотошоу. Процесс создания видеофильма		2	2
31	Работа с внешними устройствами: правила работы, программы		2	2
32	Добавление в фильм музыки, видео. Монтаж.		3	3
33	Просмотр мультфильмов, выполненных в разных техниках.		3	3
34	Профессиональные программы для создания анимации.	1	1	2
35	Подготовка к проекту «Анимация от начала и до конца»	2		2
36	Проект «Анимация от начала и до конца»		3	3
Всего				68 ч.