

Приложение
к Основной образовательной программе
основного общего образования
Муниципального бюджетного общеобразовательного
учреждения «Лицей №20»,
утвержденной 01.09.2014 приказом №337

Программа внеурочной деятельности «Студия анимации»

Составлена МО учителей информатики Лицея №20

Срок реализации программы: 1 год (5-6 класс)

Общее количество часов: 35 часов

Междуреченск, 2018

I. Пояснительная записка

Программа внеурочной деятельности «Студия анимации» (далее – программа) предназначена для обучающихся 5-6 классов и реализуется по общекультурному направлению в соответствии с требованиями ФГОС ООО в рамках основной образовательной программы основного общего образования МБОУ Лицея №20.

1.1. Актуальность

В современном образовании акцент переносится на воспитание подлинно свободной творческой личности, формирование у детей способности самостоятельно мыслить, добывать и применять знания, тщательно обдумывать принимаемые решения и четко планировать действия, сотрудничать в разнообразных по составу и профилю рабочих группах, быть открытыми для новых мировых контактов и культурных связей.

Актуальность данной образовательной программы заключается в создании возможности в процессе реализации программы для творческой реализации ребенка в сфере анимации, способствующей комплексному эстетическому развитию.

Создание анимационного фильма с детьми – это трудоемкий процесс, но он наиболее предпочтителен для формирования познавательной и творческой активности детей.

Анимационное творчество позволяет развивать креативные способности обучающихся, создает условия для воспитания визуальной системности мира и основ познания логики его существования, обеспечивает приобщение к культурным ценностям родной страны и всего мира. Воспитательный компонент обучения складывается не только из способности ребят погрузиться в атмосферу творчества, свободы выбора, активизации фантазии, но и из способности организовать свое рабочее место, спланировать последовательность работы над созданием анимационного фильма. В процессе обучения этому предмету происходит духовно-нравственное становление личности.

В процессе занятий анимацией дети осваивают новые для себя информационные технологии, что имеет важное прикладное значение для развития подростка, так как обеспечивается формирование необходимой компетенции для психологически комфортного существования человека в условиях нынешнего информационно-технологического общества.

Создание анимационного фильма - это групповое, командное творчество. Общение в группе помогает ребенку социализироваться. М.И.Лисина писала, что по мере развития детей влияние общения на познавательную активность все больше опосредствуется личностными образованиями и формирующимся самосознанием, на которые, в первую очередь, накладывают свой отпечаток контакты с другими людьми.

1.2. Соответствие содержания программы целям и задачам основной образовательной программы Лицея №20.

В основной образовательной программе основного общего образования Лицея №20 в Программе развития универсальных учебных действий,

включающая формирование компетенций обучающихся в области использования информационно-коммуникационных технологий, учебно-исследовательской и проектной деятельности (раздел 2.1) уделяется большое внимание проектной деятельности, которая является основным методом реализации программы. В этом же разделе говорится о необходимости формирования и развития ИКТ-технологий, что является одной из задач данной программы.

В Программе воспитания и социализации обучающихся (раздел 2.3) говорится о необходимости и важности духовно-нравственного, художественно-эстетического развития личности, что отвечает основной воспитательной направленности данной программы.

1.2. Цели и задачи программы

Цели программы:

Организация творческой и интеллектуальной деятельности по созданию анимационных фильмов как средство формирования и развития УУД.

Задачи:

1. Освоение обучающимися системы базовых знаний, необходимых для творческой деятельности в области компьютерной анимации.
2. Развитие творческих и коммуникативных способностей обучающихся посредством реализации коллективных проектов.
3. Формирование эмоциональной культуры личности и социально значимого отношения к общечеловеческим ценностям.
4. Воспитание у ребенка устойчивой потребности в творчестве.
5. Создание творческого продукта (анимационного фильма).

II. Результаты освоения курса внеурочной деятельности

Личностные результаты освоения ООП ООО

1. Готовность и способность обучающихся к саморазвитию и самообразованию на основе мотивации к обучению и познанию, познавательных интересов.

2. Сформированность ответственного отношения к учению; уважительного отношения к труду, наличие опыта участия в социально значимом труде.

3. Освоенность социальных норм, правил поведения, ролей и форм социальной жизни в группах и сообществах. Интериоризация ценностей созидательного отношения к окружающей действительности, ценностей социального творчества, ценности продуктивной организации совместной деятельности, самореализации в группе и организации, ценности «другого» как равноправного партнера, формирование компетенций анализа, проектирования, организации деятельности, рефлексии изменений, способов взаимовыгодного сотрудничества, способов реализации собственного лидерского потенциала.

4. Сформированность основ художественной культуры обучающихся как части их общей духовной культуры, как особого способа познания жизни

и средства организации общения; эстетическое, эмоционально-ценностное видение окружающего мира; способность к эмоционально-ценностному освоению мира, самовыражению и ориентации в художественном и нравственном пространстве культуры; сформированность активного отношения к традициям художественной культуры как смысловой, эстетической и личностно-значимой ценности.

Метапредметные результаты

Регулятивные УУД

1. Умение самостоятельно определять цели обучения, ставить и формулировать новые задачи в учебе и познавательной деятельности, развивать мотивы и интересы своей познавательной деятельности. Обучающийся сможет:

- анализировать существующие и планировать будущие образовательные результаты;
- идентифицировать собственные проблемы и определять главную проблему;
- выдвигать версии решения проблемы, формулировать гипотезы, предвосхищать конечный результат;
- ставить цель деятельности на основе определенной проблемы и существующих возможностей;
- формулировать учебные задачи как шаги достижения поставленной цели деятельности;
- обосновывать целевые ориентиры и приоритеты ссылками на ценности, указывая и обосновывая логическую последовательность шагов.

2. Умение самостоятельно планировать пути достижения целей, в том числе альтернативные, осознанно выбирать наиболее эффективные способы решения учебных и познавательных задач. Обучающийся сможет:

- определять необходимые действие(я) в соответствии с учебной и познавательной задачей и составлять алгоритм их выполнения;
- обосновывать и осуществлять выбор наиболее эффективных способов решения учебных и познавательных задач;
- определять/находить, в том числе из предложенных вариантов, условия для выполнения учебной и познавательной задачи;
- выстраивать жизненные планы на краткосрочное будущее (заявлять целевые ориентиры, ставить адекватные им задачи и предлагать действия, указывая и обосновывая логическую последовательность шагов);
- выбирать из предложенных вариантов и самостоятельно искать средства/ресурсы для решения задачи/достижения цели;
- составлять план решения проблемы (выполнения проекта, проведения исследования);
- определять потенциальные затруднения при решении учебной и познавательной задачи и находить средства для их устранения;
- описывать свой опыт, оформляя его для передачи другим людям в виде технологии решения практических задач определенного класса;

- планировать и корректировать свою индивидуальную образовательную траекторию.

3. Умение соотносить свои действия с планируемыми результатами, осуществлять контроль своей деятельности в процессе достижения результата, определять способы действий в рамках предложенных условий и требований, корректировать свои действия в соответствии с изменяющейся ситуацией. Обучающийся сможет:

- определять совместно с педагогом и сверстниками критерии планируемых результатов и критерии оценки своей учебной деятельности;

- систематизировать (в том числе выбирать приоритетные) критерии планируемых результатов и оценки своей деятельности;

- отбирать инструменты для оценивания своей деятельности, осуществлять самоконтроль своей деятельности в рамках предложенных условий и требований;

- оценивать свою деятельность, аргументируя причины достижения или отсутствия планируемого результата;

- находить достаточные средства для выполнения учебных действий в изменяющейся ситуации и/или при отсутствии планируемого результата;

- работая по своему плану, вносить коррективы в текущую деятельность на основе анализа изменений ситуации для получения запланированных характеристик продукта/результата;

- устанавливать связь между полученными характеристиками продукта и характеристиками процесса деятельности и по завершении деятельности предлагать изменение характеристик процесса для получения улучшенных характеристик продукта;

- сверять свои действия с целью и, при необходимости, исправлять ошибки самостоятельно.

4. Умение оценивать правильность выполнения учебной задачи, собственные возможности ее решения. Обучающийся сможет:

- определять критерии правильности (корректности) выполнения учебной задачи;

- анализировать и обосновывать применение соответствующего инструментария для выполнения учебной задачи;

- свободно пользоваться выработанными критериями оценки и самооценки, исходя из цели и имеющихся средств, различая результат и способы действий;

- оценивать продукт своей деятельности по заданным и/или самостоятельно определенным критериям в соответствии с целью деятельности;

- обосновывать достижимость цели выбранным способом на основе оценки своих внутренних ресурсов и доступных внешних ресурсов;

- фиксировать и анализировать динамику собственных образовательных результатов.

5. Владение основами самоконтроля, самооценки, принятия решений

и осуществления осознанного выбора в учебной и познавательной. Обучающийся сможет:

- наблюдать и анализировать собственную учебную и познавательную деятельность и деятельность других обучающихся в процессе взаимопроверки;
- соотносить реальные и планируемые результаты индивидуальной образовательной деятельности и делать выводы;
- принимать решение в учебной ситуации и нести за него ответственность;
- самостоятельно определять причины своего успеха или неуспеха и находить способы выхода из ситуации неуспеха;
- ретроспективно определять, какие действия по решению учебной задачи или параметры этих действий привели к получению имеющегося продукта учебной деятельности;
- демонстрировать приемы регуляции психофизиологических/эмоциональных состояний для достижения эффекта успокоения (устранения эмоциональной напряженности), эффекта восстановления (ослабления проявлений утомления), эффекта активизации (повышения психофизиологической реактивности).

Познавательные УУД

6. Умение создавать, применять и преобразовывать знаки и символы, модели и схемы для решения учебных и познавательных задач. Обучающийся сможет:

- обозначать символом и знаком предмет и/или явление;
- определять логические связи между предметами и/или явлениями, обозначать данные логические связи с помощью знаков в схеме;
- создавать абстрактный или реальный образ предмета и/или явления;
- строить модель/схему на основе условий задачи и/или способа ее решения;
- создавать вербальные, вещественные и информационные модели с выделением существенных характеристик объекта для определения способа решения задачи в соответствии с ситуацией;
- преобразовывать модели с целью выявления общих законов, определяющих данную предметную область;
- переводить сложную по составу (многоаспектную) информацию из графического или формализованного (символьного) представления в текстовое, и наоборот;
- строить схему, алгоритм действия, исправлять или восстанавливать неизвестный ранее алгоритм на основе имеющегося знания об объекте, к которому применяется алгоритм;
- строить доказательство: прямое, косвенное, от противного;
- анализировать/рефлексировать опыт разработки и реализации учебного проекта, исследования (теоретического, эмпирического) на основе предложенной проблемной ситуации, поставленной цели и/или заданных

критериев оценки продукта/результата.

Коммуникативные УУД

7. Умение организовывать учебное сотрудничество и совместную деятельность с учителем и сверстниками; работать индивидуально и в группе: находить общее решение и разрешать конфликты на основе согласования позиций и учета интересов; формулировать, аргументировать и отстаивать свое мнение. Обучающийся сможет:

- определять возможные роли в совместной деятельности;
- играть определенную роль в совместной деятельности;
- принимать позицию собеседника, понимая позицию другого, различать в его речи: мнение (точку зрения), доказательство (аргументы), факты; гипотезы, аксиомы, теории;
- определять свои действия и действия партнера, которые способствовали или препятствовали продуктивной коммуникации;
- строить позитивные отношения в процессе учебной и познавательной деятельности;
- корректно и аргументированно отстаивать свою точку зрения, в дискуссии уметь выдвигать контраргументы, перефразировать свою мысль (владение механизмом эквивалентных замен);
- критически относиться к собственному мнению, с достоинством признавать ошибочность своего мнения (если оно таково) и корректировать его;
- предлагать альтернативное решение в конфликтной ситуации;
- выделять общую точку зрения в дискуссии;
- договариваться о правилах и вопросах для обсуждения в соответствии с поставленной перед группой задачей;
- организовывать учебное взаимодействие в группе (определять общие цели, распределять роли, договариваться друг с другом и т. д.);
- устранять в рамках диалога разрывы в коммуникации, обусловленные непониманием/неприятием со стороны собеседника задачи, формы или содержания диалога.

8. Умение осознанно использовать речевые средства в соответствии с задачей коммуникации для выражения своих чувств, мыслей и потребностей для планирования и регуляции своей деятельности; владение устной и письменной речью, монологической контекстной речью. Обучающийся сможет:

- определять задачу коммуникации и в соответствии с ней отбирать речевые средства;
- отбирать и использовать речевые средства в процессе коммуникации с другими людьми (диалог в паре, в малой группе и т. д.);
- представлять в устной или письменной форме развернутый план собственной деятельности;
- соблюдать нормы публичной речи, регламент в монологе и дискуссии в соответствии с коммуникативной задачей;

- высказывать и обосновывать мнение (суждение) и запрашивать мнение партнера в рамках диалога;
- принимать решение в ходе диалога и согласовывать его с собеседником;
- создавать письменные «клишированные» и оригинальные тексты с использованием необходимых речевых средств;
- использовать вербальные средства (средства логической связи) для выделения смысловых блоков своего выступления;
- использовать невербальные средства или наглядные материалы, подготовленные/отобранные под руководством учителя;
- делать оценочный вывод о достижении цели коммуникации непосредственно после завершения коммуникативного контакта и обосновывать его.

9. Формирование и развитие компетентности в области использования информационно-коммуникационных технологий (далее – ИКТ). Обучающийся сможет:

- целенаправленно искать и использовать информационные ресурсы, необходимые для решения учебных и практических задач с помощью средств ИКТ;
- выбирать, строить и использовать адекватную информационную модель для передачи своих мыслей средствами естественных и формальных языков в соответствии с условиями коммуникации;
- выделять информационный аспект задачи, оперировать данными, использовать модель решения задачи;
- использовать компьютерные технологии (включая выбор адекватных задаче инструментальных программно-аппаратных средств и сервисов) для решения информационных и коммуникационных учебных задач, в том числе: вычисление, написание писем, сочинений, докладов, рефератов, создание презентаций и др.;
- использовать информацию с учетом этических и правовых норм;
- создавать информационные ресурсы разного типа и для разных аудиторий, соблюдать информационную гигиену и правила информационной безопасности.

Ученик научится

- Освоит базовые знания, необходимых для творческой деятельности в области компьютерной анимации.
- Определять основные составляющих любого анимационного фильма (начальные титры, основное действие, конечные титры).
- В процессе совместной деятельности разрабатывать план работы над проектом, определять сюжет, писать сценарий мультфильма, определять героев мультфильма и способы их создания (подбор с помощью сети Интернет или рисование в графическом редакторе), выбирать программы, с помощью которой будет создаваться мультфильм («Конструктор

мультфильмов», «Scratch», «MS PowerPoint»), распределять роли в группе (режиссер, аниматоры, звукорежиссеры и д.т.), определять количество сцен (кадров) в мультфильме, подбирать или создавать фоны для сцен, создавать начальные титры мультфильма, создавать эскизы героев и их компьютерных изображений, подбирать звуковое сопровождение сцен мультфильма, озвучивать героев.

- Анализировать мультфильмы как результат совместной деятельности.

Контроль планируемых результатов

Таблица 1.

Планируемые результаты и способы их проверки

ТЕКУЩИЕ РЕЗУЛЬТАТЫ	Способы их проверки
Предметные результаты	Участие в процессе создания анимационного фильма
Развитие коммуникативных УУД	Степень участия в творческих группах, коллективных проектах.
Развитие регулятивных УУД	Степень соблюдения плана урока, графика работы над проектом, оценка результата реализации проекта.
Развитие познавательных УУД	Использование средств создания индивидуального (группового) анимационного фильма.
Личностные результаты Воспитание у ребенка устойчивой потребности в творчестве.	Анкета «Уровень интереса к занятию»
ИТОГОВЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ	Способы их проверки
Усвоение материала в соответствии с тематическим планом (предметные).	Защита проекта - создание анимационного фильма (мультфильма).
Развитие визуального мышления (познавательные УУД).	Анализ средств создания индивидуального (группового) анимационного фильма.
Приобщение обучающихся к общечеловеческим ценностям (личностные).	Анализ содержания индивидуального (группового) анимационного фильма.

Формы подведения итогов реализации программы:

- Демонстрация результатов совместной творческой деятельности (анимационных фильмов).
- Участие детей в конкурсах, фестивалях, творческих отчетах различного уровня.

III. Содержание курса внеурочной деятельности с указанием форм организации и видов деятельности

3.1. Основное содержание программы

Данная программа дает возможность изучить приемы создания компьютерных анимационных фильмов с использованием различных компьютерных программ. Основным содержанием программы является создание творческого продукта – анимационного фильма. Достигается это в процессе проектной деятельности. Возможны как индивидуальные, так и групповые проекты. Реализация программы предполагает 3 этапа: подготовительный, работа над проектом, защита проекта. В процессе подготовительного этапа подростки знакомятся с особенностями анимации как вида искусства, а также техническими особенностями и возможностями создания анимационного фильма. В конце первого этапа подростки осуществляют выбор темы своего будущего творческого проекта. В процессе такого выбора формируются творческие группы по реализации проекта. Возможно индивидуальное создание анимационного фильма. На втором этапе организуется работа по созданию и реализации творческого проекта. На данном этапе наряду с созданием творческих идей (сюжет, главные герои, художественное оформление и т.д.) происходит поиск способов и средств их реализации. На третьем этапе в процессе демонстрации результатов совместной проектной деятельности организуется оценка и самооценка созданных анимационных фильмов.

Основное содержание

Просмотр и анализ анимационных фильмов. Знакомство с компьютерными программами создания анимационных фильмов. Выбор темы проекта.

План работы над проектом. Разработка сценария. Заполнение карты проекта создания мультфильма. Создание и обсуждение организационного проекта. Определение героев, количества сцен (кадров). Создание начальных титров. Создание основных фонов. Создание эскизов героев. Создание компьютерных изображений главных героев. Создание заключительных кадров мультфильма. Монтаж, корректировка титров. Наложение звукового сопровождения.

3.2. Формы, виды организации деятельности в процессе реализации курса

Основными формами реализации содержания программы являются: проект, исследовательская лаборатория, творческая мастерская, практическая работа (таблица 2).

Таблица 2.

Основные формы реализации содержания программы

Форма	Описание
Проект	Организуется деятельность, нацеленная на реализацию творческих интересов школьников. В совместной деятельности определяется конечный продукт, который может быть использован в жизни класса, школы, города. Палитра разнообразна – это может быть обучающий ролик, развлекающий, ознакомительный мультфильм.
Исследовательская лаборатория	Цель исследовательской мастерской: создать условия для заинтересованности обучающихся в изучаемом вопросе, организовать активную интеллектуальную деятельность. В процессе организации исследовательской мастерской детям (группе детей) предоставляются материалы (мультфильмы, статьи, заметки, рекомендации), используя которые ученики могут выполнить работу. Целесообразнее использовать групповую работу.
Творческая мастерская	Цель творческой мастерской активизировать деятельность обучающихся, используя знания, полученные в ходе предыдущей деятельности. Работа творческой мастерской организуется преимущественно через групповую форму работы. Группы самостоятельно определяют тему работы, сценарий реализации задуманного, роль каждого из участников группы, ход работы. Задача учителя – создавать условия для совместной групповой деятельности. В конце занятия важно обращать внимание не только на полученный продукт совместной деятельности, но и на качество совместной деятельности.
Практическая работа	Занятие проводится с целью формирования необходимых умений и знаний. Обучающиеся работают с графическими редакторами, видеоредакторами, программами для создания мультфильмов, используют Интернет для получения необходимых материалов (картинок, музыки). Знания и умения, полученные в процессе практической работы, используются в других формах организации деятельности. Работа осуществляется преимущественно в группах.

В процессе реализации программы используются учебная, творческая, исследовательская, проектная виды деятельности.

Программа рассчитана на 34 часа. Занятия целесообразно проводить модульно (2-3 часа) с целью организации полноценной творческой деятельности, а также реализации проектов.

Реализация программы предусматривает использования метода проектов, как основного метода достижения поставленных целей и задач.

Данный метод позволяет организовать деятельность подростков таким образом, что они имеют возможность:

- ✓ творчески решать поставленные задачи,
- ✓ эффективно сотрудничать при выполнении работы в группе,
- ✓ продуктивно планировать свою работу,
- ✓ самостоятельно работать с информацией.

В процессе реализации программы каждый ее участник индивидуально или в групповой деятельности реализует творческий проект по созданию хотя бы одного анимационного фильма

IV. Тематическое планирование

№ модуля	№ п/п	Тема	Форма	Кол-во часов
Подготовительный этап.				
1.	1.	Просмотр и анализ анимационных фильмов. Просмотр нескольких известных анимационных фильмов, определение основных составляющих любого анимационного фильма (начальные титры, основное действие, конечные титры), прочтение предлагаемых произведений или поиск своих идей по созданию мультфильма, распределение на группы	Исследовательская лаборатория.	1
	2.	Знакомство с компьютерными программами создания анимационных фильмов.	Практическая работа.	1
	3.	Выбор темы проекта.	Исследовательская лаборатория.	1
Работа над проектом.				
2.	4.	План работы над проектом. Разработка плана работы над проектом, определение сюжета и написание сценария мультфильма, определение героев мультфильма	Творческая мастерская.	2
	5.	Заполнение карты проекта создания мультфильма. Распределение ролей в группе (режиссер, аниматоры, звукорежиссеры и д.т.),	Творческая мастерская.	1
3.	6.	Создание и обсуждение организационного проекта. Подбор с помощью сети Интернет или рисование в графическом редакторе), выбор программы, с помощью которой будет создаваться мультфильм («Конструктор	Практическая работа.	2

		мультфильмов», «Scratch», «MS PowerPoint»		
	7.	Определение героев, количества сцен (кадров).	Творческая мастерская.	2
4.	8.	Создание начальных титров.	Творческая мастерская.	4
5.	9.	Создание основных фонов.	Творческая мастерская.	8
6.	10.	Создание эскизов героев.	Творческая мастерская.	4
7.	11.	Создание компьютерных изображений главных героев.	Творческая мастерская.	16
8.	12.	Создание заключительных кадров мультфильма.	Творческая мастерская.	5
9.	13.	Монтаж, корректировка титров.	Творческая мастерская.	10
10.	14.	Наложение звукового сопровождения.	Творческая мастерская.	10
Защита проекта.				
11.	15.	Демонстрация мультфильма.	Исследовательская лаборатория.	2
Итого:				35

Список литературы

1. Анна Милборн Я рисую мультфильм – М.: Эксмо, 2006.
2. Булин - Соколова Е. И., Рудченко Т.А., Семёнов А.Л., Хохлова Е.Н. Формирование ИКТ - компетентности школьников: пособие для учителей общеобразоват. учреждений/ Е. И. Булин - Соколова, Т.А. Рудченко, А.Л. Семёнов, Е.Н. Хохлова. – М.: Просвещение, 2012.
3. Фролов М.И. Учимся анимации на компьютере: самоучитель/ М.И. Фролов. - М.: Бином, 2012.
4. Анофриков П. И. Принцип работы детской студии мультипликации Учебное пособие. Детская киностудия «Поиск» / П. И. Ануфриков. - Новосибирск, 2008 г.
5. Колисниченко, Д. GIMP 2 — бесплатный аналог Photoshop для Windows/Linux/Mac OS: 2-е изд., перераб. и доп. / Д.Колисниченко— СПб.: БХВ-Петербург, 2010. — 368 с.: ил. + Дистрибутив (на DVD) — (Библиотека Линуксцентра).
6. Андрей Прахов, Самоучитель Blender 2.6. СПб.: БХВ-Петербург, 2013. – 384 с.: ил.
7. <https://ru.wikipedia.org> – Википедия, создание мультфильмов.
8. <http://www.maam.ru/> - кружок по созданию анимации.
9. GIMP.RU – русский официальный сайт по графическому редактору GIMP [Электронный ресурс] / Режим доступа: <http://gimp.ru/> - Загл. с экрана.
10. <http://club-edu.tambov.ru/methodic/user/2006/uchebnik/> - Электронный мультимедийный учебник "Создание презентаций в программе "Microsoft PowerPoint" Авторы: Дворецкий Д.С., Иванов П.А.