

Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение  
«Основная общеобразовательная школа № 9»

Рассмотрена на заседании педсовета  
«16» мая 2023 года  
Протокол № 5  
от «16» мая 2023 г.

Утверждаю  
Директор МБОУ ООШ №9  
Н.В. Кузьмина  
Приказ № 44-ОД  
от «16» мая 2023 г.



Дополнительная общеобразовательная  
общеразвивающая программа  
«Студия анимации»

Направленность: техническая  
Возраст обучающихся: 5-6 класс  
Срок реализации: 1 год

Разработчик:  
Береснева Светлана Павловна,  
учитель информатики, 1 КК

с. Рудянское  
2023 год

## Пояснительная записка

С ростом доступности сетевых технологий (Интернет) и технологий связи (мобильных телефонов) наступило время «демократизации» видеотворчества, как средство коммуникации и социализации.

С ростом научно-технического прогресса увеличивается поток необходимых базовых знаний, преподаваемых в школе. Для их лучшего усвоения применяются различные системы синтеза гуманитарных и технических наук. Считается, что дополнительное образование в учебных заведениях системы образования должно ориентироваться на подготовку молодого поколения по массовым профессиям, востребованных рынком, в соответствии со своими склонностями. Акцент при этом необходимо делать на использование современных информационных технологий.

В этой связи имеет смысл организовать в учебных заведениях фото/видео студии. Трудно найти ребёнка, который бы не любил фото и кино. Искусство экрана привлекает детей своей зрелищностью, наглядными, легко воспринимаемыми образами. Оно даёт им и героев для подражания, и темы для игр. Искусство кино позволяет формировать творческие способности детей посредством синтеза науки и искусства. Оно даёт детям уникальное умение видеть красоту в окружающем мире и необычное в обычном. Школьная студия анимации, выпускающая продукцию для сверстников – благоприятнейшая среда для серьёзной профессиональной подготовки нового поколения активной молодежи, которая сочетается с активной социально полезной деятельностью и объединяет обучающихся вокруг интересных масштабных дел.

**Актуальность программы** заключается в реализации системно - деятельностного подхода на практике, что позволяет сформировать ИКТ - компетентности, которые являются фундаментом для формирования универсальных учебных действий. Тем самым позволяет раскрыть особенности каждого учащегося, почувствовать себя более успешными. Программа осуществляет освоение умений работать с информацией (сбор, получение, преобразование, создание новых объектов) и использовать инструменты ИКТ (текстовые и графические редакторы, видеоредакторы и др.). Программа позволяет осуществить проектный подход к занятиям, а также объединить на одном уровне различные школьные дисциплины: рисование, музыку, математику, окружающий мир и т.д.

Процесс создания творческих работ воспитывает у учащихся усидчивость и развивает их творческий поиск. Подталкивает на создание работ воспитывающего характера, которые можно использовать для проведения классных часов, внеклассных мероприятий и т.д., учит детей обсуждать проекты, работать в коллективе (прислушиваться к мнению товарищей, отстаивать свое мнение), учит находить и использовать в своей работе необходимую информацию.

В соответствии с ФГОС метапредметные результаты должны отражать активное использование речевых средств и средств информационных и коммуникационных технологий (ИКТ) для решения коммуникативных и познавательных задач. ИКТ-компетентность обеспечивает профессиональную мобильность человека и опирается на универсальное умение работать с различными источниками информации, что является одним из образовательных результатов согласно требований стандарта. Применение ИКТ-компонента позволяет увеличить объём информации, более активно организовать познавательную деятельность, приводит к активации умственной деятельности, формирует положительную мотивацию к знаниям.

**Цель:** создание условий для творческой самореализации детей и развития основ технического мышления через создание анимационных проектов, основанных на использовании компьютерной графики.

### **Задачи:**

- Научить создавать анимацию в программах Photoshop, Adobe Flash CS.
- Создавать и монтировать видео в программах Киностудия, Windows Movie Maker.
- Развить творческие и интеллектуальные способности детей, используя знания компьютерных технологий.
- Приобщить к проектно-творческой, исследовательской деятельности.
- Воспитать творческую личность, умеющую ориентироваться в современном обществе.

Воспитать и развить информационную культуру учащихся, аккуратность, дисциплинированность, самостоятельность, коммуникативные навыки, трудолюбие.

Познакомить обучающихся с профессиями, связанными с созданием мультфильмов.

Образовательная программа знакомит учащихся с современными программными продуктами, развивает конструктивное созидательное мышление, воспитывает у школьников коммуникабельность посредством творческого общения старших и младших детей в коллективе, оказывает помощь в выборе будущей профессии.

При составлении и реализации данной программы используются принципы: добровольности, демократичности, системности, индивидуализации и дифференциации образовательного процесса. Занятия строятся в такой форме, чтобы у учащихся закрепился устойчивый интерес и естественное желание к получению новых знаний, чтобы они почувствовали радость и удовлетворение от выполненной работы, от преодоления естественно возникающих трудностей.

Программа носит практико-ориентированный характер и направлена на овладение учащимися основными приемами фотосъемки, видеосъемки, обработке фотоматериалов, монтажа и создания видеороликов, кроме этого, программа способствует формированию навыков режиссерской работы.

Основа курса — личностная, практическая и продуктивная направленность занятий. Одна из целей обучения — предоставить ученикам возможность личностного самоопределения и самореализации по отношению к стремительно развивающимся информационным технологиям и ресурсам. Для достижения данной цели необходимо, чтобы при изучении общих для всех сетевых технологий каждый учащийся мог создавать личностно значимую для него образовательную продукцию. Такой продукцией в данном курсе является обработанная фотография, созданный коллаж, цифровой фильм, мультфильм, анимация.

**Направленность:** техническая.

**Возраст обучающихся:** учащиеся 5-6 классов (11 -12 лет).

**Режим занятий:** на реализацию программы отводится 1 академический час в неделю (всего 34 часа в год).

**Срок реализации:** 1 год.

**Формы проведения занятий:** беседы, лекции, игры, практические занятия, самостоятельная работа, презентации.

**Формы контроля:** учебные мини-проекты, итоговый проект, участие в конкурсах. В основу курса положено обучение школьников навыкам самостоятельной индивидуальной и групповой работы по практическому видеомонтажу. Большинство заданий выполняется с помощью персонального компьютера и необходимых программных средств. Выполнение индивидуальных проектов завершается публичной защитой результатов и рефлексией.

**Материально-техническое обеспечение реализации дополнительной программы осуществляется с помощью оборудования «Точка Роста»: компьютерное оборудование (ноутбук, мультимедийный проектор, многофункциональное устройство).** Примерный перечень характеристик формируется с учетом положений КТРУ, СП 2.4.3648-20 "Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи". При формировании примерных характеристик также возможно использование положений приказа Министерства просвещения Российской Федерации, Министерства цифрового развития, связи и массовых коммуникаций Российской Федерации от 08.09.2021 № 634/925 «Об утверждении стандарта оснащения государственных и муниципальных общеобразовательных организаций, осуществляющих образовательную деятельность в субъектах Российской Федерации, на территории которых проводится эксперимент по внедрению цифровой образовательной среды, компьютерным, мультимедийным, презентационным оборудованием и программным обеспечением» (Зарегистрирован 16.12.2021 № 66360).

**Планируемые результаты освоения курса.**

**Личностные:** у обучающегося будут сформированы: широкая мотивационная основа творческой деятельности, включающая социальные, учебно-познавательные и внешние мотивы; ориентация на понимание причин успеха в создании мультфильма; учебно-познавательный интерес к новому учебному материалу и способам решения новой частной задачи; получит возможность для формирования выраженной устойчивой учебно-

познавательной мотивации учения и адекватного понимания причин успешности/ неуспешности учебной деятельности.

**Метапредметные:**

Регулятивные: обучающийся научится принимать и сохранять учебную задачу, планировать своё действие в соответствии с поставленной задачей и условиями её реализации в сотрудничестве с учителем; вносить необходимые коррективы в действие после его завершения на основе его оценки и учёта характера сделанных ошибок; получит возможность научиться самостоятельно учитывать выделенные учителем ориентиры действия в новом учебном материале.

Коммуникативные: обучающийся научится договариваться и приходить к общему решению в совместной деятельности, в том числе в ситуации столкновения интересов; получит возможность научиться учитывать и координировать в сотрудничестве отличные от собственной позиции других людей.

Познавательные: обучающийся научится осуществлять поиск необходимой информации для выполнения учебных заданий с использованием учебной литературы, освоит навыки неписьменного повествования языком компьютерной анимации и мультипликации; получит возможность научиться осуществлять расширенный поиск информации с использованием ресурсов библиотек и Интернета, осознанно и произвольно строить речевое высказывание в устной и письменной форме; осуществлять синтез как составление целого из частей, самостоятельно достраивая и восполняя недостающие компоненты.

**Предметные:** обучающийся научится осуществлять под руководством учителя элементарную проектную деятельность в малых группах: разрабатывать замысел мультфильма, искать пути его реализации, воплощать его в продукте, демонстрировать готовый продукт; определять последовательность выполнения действий; приобретёт навыки создания анимационных объектов в подходящей для младшего школьного возраста компьютерной программе; создавать собственный текст на основе художественного произведения, репродукции картин, по серии иллюстраций к произведению; создавать видеопечки как сообщение в сочетании с собственной речью; приобретёт навыки покадровой съёмки и монтажа кадров с заданной длительностью, освоит операции редактирования видеоряда: разделение видеофрагмента, удаление видеофрагмента, наложение титров, спецэффектов, голосового и музыкального сопровождения; получит возможность научиться создавать иллюстрации, диафильмы и видеоролики по содержанию произведения.

## УЧЕБНЫЙ ПЛАН

| № п/п | Название раздела темы   | Количество часов |        |          | Формы аттестации/контроля |
|-------|---|------------------|--------|----------|---------------------------|
|       |   | всего            | теория | практика |                           |
| 1     | Вводное занятие   | 1                | 1      | -        | Тест                      |
| 2     | Понятие анимации и мультипликации.                                | 1                | 1      | -        | Опрос                     |
| 3     | Основы анимации в программе AdobePhotoshop                        | 18               | 2      | 16       | Практическая работа       |
| 4     | Создание видеороликов в программе Киностудия, Windows Movie Maker | 14               | 2      | 12       | Практическая работа       |
|       |   | 34               | 6      | 28       |                           |

## Содержание учебного плана

### 1. Вводное занятие.

Знакомство с группой. Режим работы объединения, правила поведения учащихся. Введение в образовательную программу. Организационные вопросы. Вводный инструктаж по правилам техники безопасности в компьютерном классе.

Практическая работа.

Входящая диагностика.

### 2. Понятие анимации и мультипликации.

Понятие «Анимация» и «Мультипликация». История развития мультипликации в мире. Основные принципы анимации. Лучшие мультфильмы в истории анимации. Виды анимации. Техники анимации.

Практическая работа: Знакомство с устройствами движущихся картинок. Мастерская игрушек. Подведение итогов: Проверочная работа: Викторина на знание истории анимации и мультипликации.

### 3. Знакомство с профессиями в мультипликации.

Знакомство с профессиями, связанными с созданием мультфильмов и кино (3D-аниматор, мультипликатор, режиссёр анимации и режиссёр компьютерной графики, web-дизайнер). Видео-экскурсия на студию анимации и мультипликации.

Практическая работа: Поэтапное создание мультфильма. Игра-викторина «В мире анимации». Приёмы создания проекта в программах для создания анимации.

Подведение итогов: Проверочная работа: Опрос на знание профессий в кинопроизводстве.

### 4. Основы анимации в программе Adobe Flash CS.

Назначение программы. Интерфейс программы. Работа с панелями. Рисование в программе. Принципы анимации.

Практическая работа: Создание графических элементов. Трансформация объектов. Покадровая анимация. Анимация движения. Анимация формы.

Подведение итогов: Проверочная работа: Создание анимации.

### 5. Создание видеороликов в программе Киностудия.

Работа с панелью инструментов. Загрузка фотографий и видео. Средства для работы с видео. Анимация. Визуальные эффекты. Работа с текстом. Работа со звуком. Работа с закадровым текстом. Запись и сохранение фильма. Публикация фильма в интернете. Запись видеоролика на диск. Обработка фотографий в программе.

Практическая работа: Создание видео из фотографий. Наложение эффектов.

Подведение итогов: Проверочная работа: Создание видеороликов для сайта Центра. Подведение итогов работы за год. Чему мы научились в творческом объединении за этот год. Анализ проделанной работы.

## Тематическое планирование

Класс 5-6 класс

Количество часов (годовых / недельных) 34/1

| № п/п   | Раздел/Тема урока   | Кол-во часов | Дата |
|---|---|--------------|------|
| <b>Вводное занятие (1 час)</b>                                |   |              |      |
| 1.  | Введение. Техника безопасности.   | 1            |      |
| <b>Понятие анимации и мультипликации (1 час)</b>              |   |              |      |
| 2   | Понятие анимация и мультипликация. Знакомство с профессиями в мультипликации. | 1            |      |
| <b>Основы анимации в программе Adobe Photoshop (18 часов)</b> |   |              |      |
| 3   | Основы анимации в программе Adobe Flash CS.                                   | 1            |      |
| 4   | Назначение и возможности редактора Adobe Photoshop.                           | 1            |      |
| 5   | Интерфейс редактора Adobe Photoshop.  | 1            |      |
| 6   | <b>Создание нового документа. Палитры. Инструменты рисования.*</b>            | 1            |      |
| 7   | <b>Создание нового документа. Палитры. Инструменты рисования.*</b>            | 1            |      |
| 8   | <b>Размеры изображений и холста. Масштаб изображения.*</b>                    | 1            |      |
| 9   | <b>Инструмент «Кисть». Настройка кистей.*</b>                                 | 1            |      |
| 10  | <b>Динамика кисти.*</b>   | 1            |      |
| 11  | <b>Создание кистей. Сохранение кистей.*</b>                                   | 1            |      |
| 12  | <b>Ластик.*</b>   | 1            |      |
| 13  | <b>Инструмент «Штамп». Клонировующий штамп.*</b>                              | 1            |      |
| 14  | <b>Инструмент «Заливка». Градиентная заливка.*</b>                            | 1            |      |
| 15  | <b>Создание нового градиента.*</b>  | 1            |      |
| 16  | <b>Инструменты выделения «Область».*</b>                                      | 1            |      |
| 17  | <b>«Лассо». Настройки лассо.*</b>   | 1            |      |
| 18  | <b>Инструмент «Волшебная палочка».*</b>                                       | 1            |      |
| 19  | <b>Текстовые слои. Работа с текстом.*</b>                                     | 1            |      |
| 20  | <b>Создание коллажа.*</b>   | 1            |      |

| <b>Создание видеороликов в программе Киностудия, Windows Movie Maker (14 часов)</b> |   |   |  |
|---|---|---|--|
| 21  | <b>Создание видеороликов в программе Киностудия.*</b> | 1 |  |
| 22  | <b>Процесс создания видеофильма.*</b>                 | 1 |  |
| 23  | <b>Подготовка клипов.*</b>                            | 1 |  |
| 24  | <b>Монтаж фильма вручную.*</b>                        | 1 |  |
| 25  | <b>Использование видеоэффектов.*</b>                  | 1 |  |
| 26  | <b>Добавление видеопереходов.*</b>                    | 1 |  |
| 27  | <b>Вставка титров и надписей.*</b>                    | 1 |  |
| 28  | <b>Добавление фонового звука.*</b>                    | 1 |  |
| 29  | <b>Автоматический монтаж.*</b>                        | 1 |  |
| 30  | <b>Сохранение фильма.*</b>                            | 1 |  |
| 31  | <b>Работа над проектом.*</b>                          | 1 |  |
| 32  | <b>Работа над проектом.*</b>                          | 1 |  |
| 33  | <b>Работа над проектом.*</b>                          | 1 |  |
| 34  | Защита итоговой работы.                               | 1 |  |

\* Шрифтом выделены уроки, проводимые с оборудованием «Точка роста»

### **Учебно-методическое обеспечение курса**

1. Залогова Л.А. Компьютерная графика. Элективный курс: Учебное пособие/Л.А.Залогова. – 2 изд. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2006. – 212 с., 16 с. Ил.: ил.
2. Залогова Л.А. Компьютерная графика. Элективный курс: Практикум/Л.А.Залогова. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2005. – 245 с., 16 с. Ил.: ил.

### **Программное обеспечение курса**

AdobePhotoShop - самая популярная в мире программа редактирования изображений. Она используется для ретуширования, тоновой, цветовой коррекции, а также с целью построения коллажей, в которых фрагменты различных изображений сливаются вместе для создания интересных и необычных эффектов.

### **Список рекомендуемой литературы**

1. Залогова Л.А. Компьютерная графика. Элективный курс: Учебное пособие/Л.А.Залогова. – 2 изд. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2006. – 212 с., 16 с. Ил.: ил.
2. Залогова Л.А. Компьютерная графика. Элективный курс: Практикум/Л.А.Залогова. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2005. – 245 с., 16 с. Ил.: ил. Гринберг А.Д., Гринберг С. Цифровые изображения. — Минск, ООО Попурри, 1997.
3. Корриган Дж. Компьютерная графика. — М.: ЭНТРОП, 1995.
4. Тайц А.М., Тайц А.А. AdobePhotoShop 7. — СПб.: БХВ-Петербург, 2002.



ДОКУМЕНТ ПОДПИСАН  
ЭЛЕКТРОННОЙ ПОДПИСЬЮ

СВЕДЕНИЯ О СЕРТИФИКАТЕ ЭП

Сертификат 327766045235508045123579633876966067016845890610

Владелец Кузьмина Наталья Валерьевна

Действителен с 30.09.2023 по 29.09.2024