

государственное бюджетное общеобразовательное учреждение Самарской области средняя общеобразовательная школа «Образовательный центр» пос. Поляков муниципального района Большечерниговский Самарской области
ГБОУ СОШ «ОЦ» пос. Поляков

РАССМОТРЕНО
на заседании МО
учителей гуманитарного и
естественно-математического
циклов
_____ Эргашева А. Б.
Протокол №1
от «25» августа 2022 г.

ПРОВЕРЕНО
Заместитель директора по УВР
_____ Шидловская Е.А.
«26» августа 2022 г.

УТВЕРЖДЕНО
Директор ГБОУ СОШ «ОЦ» пос.
Поляков
_____ Шидловский В.И.
Приказ № 200 от «26» августа
2022 г.

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА
внеурочной деятельности

Предмет
(курс)
Направление: общекультурное

КОМПЬЮТЕРНАЯ АНИМАЦИЯ

Класс **8-9**

Количество часов по учебному плану: В 8-9 классах по 34 часа в год, 1 час в неделю

Составитель: Мергалиева Асия Адльевна

Пояснительная записка

Программа внеурочной деятельности «Компьютерная анимация» составлена в соответствии с положениями Закона «Об образовании»; требованиями стандарта второго поколения.

При создании программы учитывались потребности современного российского общества во всесторонне развитом человеке со сформированной информационной культурой.

Особенностью учебной программы курса «Компьютерная анимация» является то, что это не только обучающий курс, но воспитательный.

В процессе работы над созданием анимированных роликов перед учащимися встает множество вопросов, касающихся различных общечеловеческих ценностей, возникает необходимость в определении своей точки зрения на возникшие вопросы и выражение своих взглядов в творчестве. Очень важно и то, что деятельность, организованная в рамках работы курса, является созидательной – учащиеся создают электронные продукты, которые будут интересны и полезны не только им самим, но и окружающим.

Цель и задачи курса:

Цель - создание коллектива учащихся, способного эффективно оказывать позитивное влияние на развитие личности, через организацию продуктивной деятельности.

Задачи:

1. Воспитательная – способствовать становлению личности обучающегося, основанному на:

- формировании гражданственности и патриотизма;
- развитии нравственных чувств и этического сознания;
- формирование ценностного отношения к здоровью и здоровому образу жизни;
- формировании ценностного отношения к природе, окружающей среде;
- формировании ценностного отношения к прекрасному, формирование представлений об эстетических идеалах и ценностях;
- формировании трудолюбия, творческого отношения к учению, труду, жизни;
- принятии ценности семейной жизни;
- формировании толерантного отношения к другим людям.

2. Учебная – формировать информационную культуру обучающихся на основе:

- приобретения знаний о разновидностях компьютерной графики, сферах ее применения;
- приобретения навыков создания анимированных роликов;
- приобретение начального опыта проектной деятельности;
- приобретение начального опыта презентации и транслирования результатов собственной продуктивной деятельности;

3. Развивающая – способствовать формированию навыков организации деятельности на основе:

- организации самостоятельной творческой деятельности;

- организации сотрудничества со сверстниками и взрослыми при выполнении коллективно-творческой деятельности.

Место учебного курса в учебном плане:

На проведение занятий отводится 34 часа из расчета 1 час в неделю.

Особенности учебного курса:

Большая часть учебных часов, отводимая на курс, предназначена для выполнения индивидуальных творческих проектов. Допускается выполнение проектов в малых группах по 2-3 человека, если проекты объемные по своему содержанию. Каждый учащийся может выполнить от 2 до 4 проектов, в зависимости от объема и содержания проекта. Распределение часов на выполнение проектов условно и может меняться для каждого учащегося в зависимости от объема и содержания работ.

Ценностные ориентиры:

Содержание курса направлено на воспитание высоконравственных, творческих, компетентных и успешных граждан России, способных к активной самореализации в общественной и профессиональной деятельности, умело использующих умения и навыки создания тематических анимированных роликов для решения учебных и повседневных задач.

Формы и методы проведения занятий:

- проблемная беседа,
- индивидуальная и групповая работа,
- анализ с эстетической и нравственной позиций (на всех этапах работы),
- практическая работа (разработка сценария),
- практическая работа (использование информационных технологий),
- проектная деятельность,
- выполнение коллективно-творческих дел,
- подготовка и участие в итоговых отчетных мероприятиях.

Дополнительно (деятельность вне занятий):

- участие в мероприятиях различных уровней: праздники, концерты, конференции,
- участие в социальных акциях,
- участие в конкурсах различных уровней.

Перечень возможных тематических направлений для сценариев анимационных роликов, выполняемых в рамках индивидуальной работы:

- патриотическая тема,
- школьная жизнь (учеба, взаимоотношения),

- личные качества и взаимоотношения,
- повседневная жизнь,
- здоровый образ жизни,
- безопасность в различных ситуациях,
- дружба, толерантность и другие общечеловеческие ценности.
- экологическая тема,
- сохранение культурных ценностей,
- проблемы и перспективы человечества.

Тематическое планирование

№	Тема занятия	Кол-во часов	Содержание
Теоретические основы (2 часа)			
1	Понятие компьютерной графики. Основные возможности компьютерной графики.	1	Теория: понятие компьютерной графики, сферы применения компьютерной графики, возможности использования компьютерной графики в современном мире. Цели и задачи данного курса. Практика: просмотр работ учащихся, изучивших ранее данный курс, выполненных в рамках данного курса.
2	Виды компьютерной графики.	1	Теория: Понятие статичной и динамичной, двумерной и трехмерной компьютерной графики, способы формирования изображения, форматы графических файлов. Технические ресурсы для работы с графикой, программное обеспечение. Практика: просмотр графических изображений различных видов.
Основные принципы работы в программе создания gif – анимации (4 часа)			
3	Gif – анимация.	1	Теория: Подробная информация об особенностях создания покадровой анимации, обзор программ для работы с покадровой анимацией: обзор возможностей и основные принципы работы.
4	Возможности и основные принципы работы в программе Gif – animator.	1	Теория: возможности работы в программе Gif – animator.
5	Создание анимации в программе Gif – animator.	1	Практика: создание анимации в программе Gif –animator на основе готовых изображений.
6	Возможность использования программы Windows Movie Maker для создания покадровой анимации.	1	Теория: обзор возможностей программы Windows Movie Maker. Практика: создание анимации в Windows Movie Maker на основе готовых изображений.
Разработка индивидуальных творческих проектов – покадровых анимационных роликов (11 часов)			
7	Разработка сюжетной линии анимационного ролика	1	Практика: разработка сюжетов авторских анимационных роликов учащихся. Рефлексия: анализ разработанных сюжетов.
8	Написание сценария анимационного ролика	1	Практика: написание сценариев авторских анимационных роликов. Рефлексия: анализ написанных сценариев.
9 -13	Создание статичных	5	Практика: создание статичных

	изображений (кадров) для анимационного ролика		графических изображений – кадров анимации в графическом редакторе.
14-16	Создание анимационного ролика	3	Практика: создание анимационного ролика на основе подготовленных статических графических изображений.
17	Презентация работ	1	Практика: презентация и обсуждение созданных анимационных роликов.
Основные принципы работы в программе создания flash – анимации (5 часов)			
18	Flash – анимация.	1	Теория: Подробная информация об особенностях создания векторной анимации, обзор программ для работы с векторной анимацией: обзор возможностей и основные принципы работы.
19- 20	Возможности и основные принципы работы в программе Advanced Effect Maker (либо Adobe Flash Professional CS3)	2	Теория: возможности работы в программе Advanced Effect Maker (либо Adobe Flash Professional CS3).
21	Создание анимации в программе Advanced Effect Maker (либо Adobe Flash Professional CS3).	1	Практика: создание анимации в программе Advanced Effect Maker по заданному образцу (либо Adobe Flash Professional CS3).
22	Возможность использования программы Office Power Point для создания векторной анимации.	1	Теория: обзор возможностей по созданию эффектов анимации в программе Microsoft Office Power Point. Практика: создание анимации в Microsoft Office Power Point по заданному образцу.
Разработка индивидуальных творческих проектов – векторных анимационных роликов (12 часов)			
23	Разработка сюжетной линии анимационного ролика	1	Практика: разработка сюжетов авторских анимационных роликов учащихся. Рефлексия: анализ разработанных сюжетов.
24	Написание сценария анимационного ролика	1	Практика: написание сценариев авторских анимационных роликов. Рефлексия: анализ написанных сценариев.
25 -26	Подготовка статических изображений для создания анимационного ролика	2	Практика: подготовка статических графических изображений.
27-32	Создание анимационного ролика	6	Практика: создание анимационного ролика на основе подготовленных статических графических изображений.
33	Презентация работ. Подготовка к отчетному	1	Практика: презентация и обсуждение созданных анимационных роликов. Выбор работ для отчетного

	мероприятию.		мероприятия, составление сценария мероприятия.
34	Отчетное мероприятие.	1	Практика: презентация и обсуждение созданных анимированных видеороликов (на основе покадровой анимации и векторной анимации).

Методическое обеспечение программы.

Книги для учителя:

1. Залогова Л.А. Компьютерная графика. Учебное пособие. - М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2009 г.
2. Залогова Л.А. Компьютерная графика. Практикум. - М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2009 г.
3. Электронный учебник «Gif –анимация» <http://forum.tepka.ru/ga/index.html>

Материально-техническое обеспечение:

1. Компьютерный класс (компьютер для каждого учащегося)
2. микрофон (желательно)
3. Программа Windows Movie Maker
4. Программа Gif –animator
5. Программа Advanced Effect Maker (либо Adobe Flash Professional CS3).
6. Программа Microsoft Office Power Point
7. Доступ в Интернет.

Планируемые результаты, включающие формирование УУД:

Личностные:

- формирование чувства гордости за свою страну, формирование ценностей многонационального российского общества;
- формирование уважительного отношения к иному мнению, истории и культуре народов;
- творческая самореализация, эмоциональное осознание себя и окружающего мира;
- эмоциональное осознание себя и окружающего мира; использование фантазии, воображения при выполнении учебных действий; формирование духовно-нравственных оснований;
- формирование ценностного отношения и к здоровью и формирование культуры здорового и безопасного образа жизни;
- осознание значения семьи в жизни человека и общества, принятие ценности семейной жизни, уважительное и заботливое отношение к членам своей семьи;
- формирование основ экологической культуры соответствующей современному уровню экологического мышления, развитие опыта экологически ориентированной рефлексивно-оценочной и практической деятельности в жизненных ситуациях.

Метапредметные УУД:

Регулятивные УУД

- самостоятельное выделение и формулирование познавательной цели занятия;
- выстраивание самостоятельного маршрута общения с искусством;

- способность контролировать время на выполнение заданий; осознание качества и уровня усвоения;
- постановка учебной задачи на основе соотнесения того, что уже известно и усвоено учащимися.

Познавательные УУД

- формулирование проблемы;
- самостоятельное создание способов решения проблем;
- творческого и поискового характера;
- умение находить главные идеи в материале;
- преобразование реальных образа в пространственно-графический.

Коммуникативные УУД:

- планирование учебного сотрудничества с учителем и сверстниками — определение цели, функций участников, способов взаимодействия;
- постановка вопросов — инициативное сотрудничество в поиске и сборе информации;
- разрешение конфликтов — выявление, идентификация проблемы, поиск и оценка альтернативных способов разрешения конфликта, принятие решения и его реализация;
- управление поведением партнера — контроль, коррекция, оценка его действий;
- умение с достаточной полнотой и точностью выражать свои мысли в соответствии с задачами и условиями коммуникации; владение монологической и диалогической формами речи в соответствии с грамматическими и синтаксическими нормами родного языка.

Предметные результаты:

- знания о видах компьютерной анимации и возможностях ее применения в повседневной жизни и профессиональной деятельности,
- умение пользоваться современными технологиями для создания тематических анимационных роликов,
- владение навыками создания анимационных роликов на различные темы.

Распределение планируемых результатов по уровням:

1. Результаты первого уровня:

- приобретение школьниками знаний об истории компьютерной анимации, возможностях ее применения,
- приобретение навыков индивидуальной и групповой проектной деятельности,
- знакомство с общественными нормами поведения с людьми, отношения к природе, Отечеству, семье, здоровью.

2. Результаты второго уровня:

- развитие ценностного отношения школьников к родному Отечеству, природе, к другим людям, к своему здоровью, семейным ценностям и внутреннему миру через осуществление продуктивной деятельности по данным тематическим направлениям,

- выражение собственного мнения через продуктивную деятельность (создание электронных продуктов), имеющую личностную и общественную значимость.

3. Результаты третьего уровня:

- трансляция и популяризация ценностного отношения к родному Отечеству, природе, к другим людям, к своему здоровью, семейным ценностям и внутреннему миру через участие в мероприятиях социальной значимости: социальные акции, концерты, агитационная работа, информационная работа.

Контрольные испытания:

1. Участие в отчетных мероприятиях (презентация готовых анимационных роликов).

Список литературы:

1. Фролов М.И. Учимся анимации на компьютере. Самоучитель для детей и родителей/М.И.Фролов.- М.: Лаборатория Базовых Знаний, 2010.