

МОУ "Беседская основная общеобразовательная школа"

РАСМОТРЕНО на заседании педагогического совета МОУ «Беседская ООШ» протокол от 30.08.2024г. №1	Принято с учетом мнения Совета обучающихся протокол №1 от 30.08.2024г.	УТВЕРЖДЕНО приказом МОУ «Беседская ООШ» от 02.09.2024г. № 109
---	--	--

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

внеурочной деятельности

для учащихся 5-9 классов

«Мультстудия»

на 2024-2025 учебный год

Составитель: Вересова Дарья Алексеевна
учитель информатики

Беседа 2024

I. Пояснительная записка.

В мире современных технологий компьютерная анимация становится все популярнее. Сегодня мультипликация уже перестала быть просто впечатляющим зрелищем, которое можно лишь воспринимать со всё большего числа окружающих человека экранов. Она – элемент "новой грамотности". Все большее число учащихся проявляют желание творить свою виртуальную реальность, используя различные компьютерные технологии. По мере компьютеризации нашей жизни, по мере наполнения школ современной техникой, всё больше и больше появляется людей, осознающих образовательные и просто коммуникационные возможности новых технологий и их большую доступность. И эти технологические изменения приводят постепенно к изменениям в самих наших представлениях о том, что такое грамотный человек. Понятие грамотности во всё большей степени включает в себя, кроме традиционных чтения и письма, ещё и умение набирать текст на клавиатуре, записывать звук, создавать цифровую фотографию и видео, работать с электронными документами. Мультипликация, безусловно, один из активных элементов в этом ряду мультимедийных возможностей. Потребность в этой "новой грамотности" порождает новые образовательные запросы – грамоте надо учить и учиться. По счастью, для освоения мультипликации в школе есть добротная основа. Наша задача – помочь включиться в процесс освоения этой новой мультимедийной грамотности. Как показывает опыт уже многих школ, учителя и ученики могут сами делать для себя мультфильмы как в качестве развлечения, так и в качестве учебных пособий. А некоторые хотя и не могут пока, но хотят это делать. И этот общий интерес и желание – тоже добрая основа для освоения мультипликационной грамотности. Данная программа предназначена не только для знакомства с компьютером как техническим инструментом, но, в первую очередь, как с инструментом для самовыражения. На занятиях дети смогут сочетать свои умения рисовать, лепить из пластилина, сочинять веселые и поучительные истории и умения использовать компьютерные технологии для творчества.

Внеурочная деятельность «Мультстудия» предназначена для работы с детьми, которые хотят не просто играть или набирать текст на компьютере, а желающими реализовать свои творческие способности, утвердиться в каком-либо деле. Выполняя практические задания, учащиеся развиваются, создают сами творческие проекты. В процессе создания творческих работ учащиеся смогут освоить работу с дополнительным оборудованием: сканером, микрофоном; научатся быстро ориентироваться в системе, приложениях и программах, научатся работать с цифровыми фото и видеокамерами. Работая над мультимедийными проектами и представляя их, используя видеопроектор и интерактивную доску, дети осваивают новейшие технологии. Основное направление программы – художественно-эстетическое. Программа нацелена на создание короткометражных мультфильмов с помощью видеоредактора Pinnacle Studio 16 с использованием разных видов анимации: пластилиновая, кукольная, бумажная, песочная и т. д.

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,

даёт почувствовать себя более успешными. Программа осуществляет освоение умений работать с информацией (сбор, получение, преобразование, создание новых объектов) и использовать инструменты ИКТ (текстовый и графические редакторы, видеоредакторы и др.). Программа позволяет осуществить проектный подход к занятиям, а также объединить на одном уроке различные школьные дисциплины: рисование, музыку, математику, информатику, технологию, литературу, окружающий мир.

Процесс создания творческих работ воспитывает у учащихся усидчивость и развивает их творческий поиск. Подталкивает на создание работ воспитывающего характера, создание проектов, 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.

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.

Мотивация и ценность для ребёнка:

Важной особенностью программы является её мотивационная направленность на любимый всеми детьми жанр киноискусства - мультфильмы: дети ещё не умеют говорить, читать, но уже с удовольствием их смотрят. И естественным становится желание детей самим создать мультфильм, узнать о том, как создаются любимые мультфильмы, познакомиться с именами известных мультипликаторов, научиться самим делать анимацию.

Ребята смогут удовлетворить собственные эстетические предпочтения в ходе подбора изображений и музыкального сопровождения. Обучающиеся получат возможность проще, интереснее, убедительнее, увлекательнее сообщить (показать и рассказать) что-то другому, возможность свободно оперировать своей коллекцией видеоизображений в соответствии с образовательной задачей, участвовать в увлекательной работе по созданию коротких видеосюжетов. Мотивационную роль играет возможность освоения любимого детского жанра видеопродукции, возможность попробовать себя в разных ролях: кукольника, декоратора, режиссёра, оператора, актёра, озвучивающего персонажи, и т.д. Ребята смогут освоить привлекательную технологию компьютерной анимации и получат возможность её самостоятельного использования для решения творческих задач, как предметных, так и личных.

Цель:

Создание благоприятного пространства, расширяющего возможности для самореализации личности и способствующего успешному развитию творческого потенциала каждого ребенка в процессе выполнения творческой проектной деятельности группового характера по созданию мультфильмов.

Воспитание интереса обучающихся к познавательной, информационной и коммуникационной деятельности в процессе изучения компьютерных технологий, возможностей фотосъёмки, видеосъёмки, мультипликации.

Формирование конструкторских и исследовательских навыков активного творчества с использованием современных технологий. Развитие навыков планирования деятельности в процессе выполнения творческого проекта.

Формирование художественной, информационной культуры и эстетического чувства, художественного вкуса и творческого воображения обучающихся.

Формирование первоначальных представлений о профессиях связанных с мультипликацией, в которых информационные технологии играют ведущую роль.

Задачи:

Образовательные:

- ознакомиться со способами организации и поиска информации об истории анимации и мультипликации, способах создания анимации и профессиях, связанных с мультипликацией;
- овладеть умением работать с различными видами информации (в том числе текстовой, графической, звуковой, видеоинформацией) в процессе формирования навыков работы с цифровым фотоаппаратом и видеокамерой;
- освоить инструментальные компьютерные среды для работы с информацией разного вида (текстами, изображениями, анимированными изображениями, сочетаниями различных видов информации в одном информационном объекте);
- создать завершённые групповые творческие проекты с использованием освоенных инструментальных компьютерных сред (создать мини-мультфильм, видеоклип, анимационную работу и т.п.).

Развивающие:

- воспитать ценностные основы информационной культуры, уважительного отношения к авторским правам;
- практически применить сотрудничество в коллективной информационной деятельности;
- развивать интеллектуальные, коммуникативные способности личности;
- воспитать позитивное восприятие компьютера как помощника в учёбе, как инструмента творчества, самовыражения и развития;
- формировать понимания необходимости оценки и самооценки выполненной работы по предложенным критериям;
- сформировать широкую мотивационную основу творческой деятельности, включающая социальные, учебно-познавательные и внешние мотивы.

Воспитательные:

- воспитать у ребят установки на позитивную социальную деятельность в информационном обществе;
- воспитать у детей стремления выразить свои творческие способности в мультипликации, фото и видеосъёмке;
- воспитать самостоятельность при выполнении заданий;

- воспитать аккуратности и собранности при работе с техникой.

Принципы обучения

Обучение по данной программе направлено на цели всестороннего развития личности, на формирование не только знаний и умений, но и определенных нравственных и эстетических качеств, которые служат основой выбора жизненных идеалов и социального поведения, что соответствует *принципу развивающего и воспитывающего обучения*.

В соответствии с *принципом научности* содержание программы знакомит учащихся с объективными научными фактами, теориями, законами, отражает современное состояние наук.

Процесс обучения по данной программе стимулирует учеников использовать полученные знания в решении практических задач, анализировать и преобразовывать окружающую действительность, вырабатывая собственные взгляды по *принципу связи обучения с практикой*.

Принцип систематичности и последовательности предполагает преподавание и усвоение знаний по программе внеурочной деятельности в определенном порядке, системе, логичности построения содержания, а также процесса обучения.

В соответствии с *принципом доступности* программа учитывает особенности развития учащихся, материал анализируется с точки зрения их возможностей и такой организации обучения, чтобы они не испытывали интеллектуальных, моральных, физических перегрузок.

Принцип наглядности применяется в целесообразном привлечении органов чувств к восприятию и переработке учебного материала. В процессе обучения детям даётся возможность наблюдать, практически работать над созданием творческого проекта.

В процессе реализации данной программы ярко выражен *принцип сознательности и активности учащихся в обучении* согласно которому обучение эффективно тогда, когда ученики проявляют познавательную активность, являются субъектами деятельности. Это выражается в том, что учащиеся осознают цели учения, планируют и организуют свою работу, умеют себя проверить, проявляют интерес к знаниям, ставят проблемы и умеют искать их решения. Основным опорой идёт на интересы учащихся и одновременное формирование мотивов учения, среди которых на первом месте – познавательные интересы, профессиональные склонности. Стимулируются коллективные формы работы, взаимодействие учеников в процессе обучения.

В соответствии с *принципом прочности результатов обучения* формируется позитивное отношение, интерес к изучаемому материалу.

Данная программа внеурочной деятельности предполагает использование самых разнообразных формы организации обучения в соответствии с *принципом рационального сочетания коллективных и индивидуальных форм и способов учебной работы*.

Данная программа **рассчитана на 1 год, 35 учебных часа и предназначена для учащихся 5-9 классов. Занятия проходят 1 раз в неделю.**

II. Ожидаемые результаты реализации программы

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;

Обучающийся 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 Internet, 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 среднего школьного возраста компьютерной программе; создавать собственный текст сценария; создавать видеочепочки 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.

Универсальные учебные действия:

В результате изучения данной темы:

Учащиеся научатся:	Учащиеся получают возможность научиться:
<ul style="list-style-type: none">· создавать мультфильмы;· навыкам работы в творческом коллективе с распределением ролей и	<ul style="list-style-type: none">· самостоятельности, инициативы и творческого подхода;· умение работать индивидуально и

<p>задач;</p> <ul style="list-style-type: none"> · раскрытию творческого потенциала; · навыкам работы в команде; чувству кадра, композиции, цвета, масштаба; <p>создавать десятки кадров для создания мультфильма; вводить рисунки в приложение и настраивать просмотр видеоизображения, сохранять проект как фильм, воспроизводить его; работать в группах;</p> <p>работать с фотографиями; составлять коллажи из фотографий; работать с рисованными иллюстрациями, слайдами и мультимедийной, кинокадрами. создавать снимки с помощью фотокамеры; уметь работать с полученными файлами в приложениях;</p> <ul style="list-style-type: none"> · выполнять основные операции при создании движущихся изображений с помощью одной из программ; · сохранять созданные движущиеся изображения и вносить в них изменения. 	<p>в группе;</p> <ul style="list-style-type: none"> · самостоятельно и мотивированно организовывать свою познавательную деятельность (от постановки цели до получения и оценки результата); · проектной деятельности, организации и проведении учебно-исследовательской работы; · созданию собственных произведений, в том числе с использованием мультимедийных технологий; · применять текстовый редактор для набора, редактирования и форматирования простейших текстов; · применять простейший графический редактор для создания и редактирования рисунков; · первоначальным умениям передачи, поиска, преобразования, хранения информации, использования компьютера; · поиску (проверке) необходимой информации в словарях, каталоге библиотеки, на электронных носителях; · выполнению инструкций, точному следованию образцу и простейшим алгоритмам; · организации компьютерного рабочего места, соблюдение требований безопасности и гигиены в работе со средствами ИКТ.
---	--

План анализа результатов:

Степень активности учащихся в группах.

Уровень знаний, умений, показанных учащимися в работе. Рекомендации к совершенствованию.

Оценивание работы каждого с помощью учащихся, выполняющих функции главных редакторов.

Формы организации занятий:

виртуальная экскурсия с использованием презентации и видеурока «В мире мультипликации», просмотр мультфильмов с обсуждением, беседы, демонстрация-объяснение, практические занятия (компьютерный практикум), фото и видеосъемки на природе или персонажей с декорацией, проект, презентация, ТКД, церемония.

Формы подведения итогов: презентация и защита готовых групповых проектов.

Итог программы – групповой проект «Мультфильм».

III. Содержание программы «Мультстудия»

Всё о мультипликации(4 ч.)

Вводная тема: «Путешествие в мир мультипликации». Вводная беседа о правилах поведения в кабинете информатики. Инструктаж по технике безопасности. Гимнастика для глаз и рук. Немного об истории анимации.

Все об анимации: кто рисует мультики - человек или компьютер? Компьютерная анимация. Основные способы создания компьютерной анимации: покадровая рисованная анимация, конструирование анимации, программирование анимации.

Примеры программ для создания анимации.

Парад мультпрофессий: какие именно специалисты трудятся над созданием мультфильмов.

Фотография и видеосъемка (3 ч.)

Работа с фотоаппаратом и видеокамерой: знакомство с цифровым фотоаппаратом и видеокамерой; технические особенности фотоаппарата и видеокамеры, их возможности, функции.

Особенности фотографии, создание различных изображений. Копирование фотографий на ПК.

Особенности видеосъемки, видеосъемка сюжетов. Копирование видеофайлов на ПК.

Работа в киностудии Pinnacle Studio 16 (4 ч.)

Работа в видеоредакторе: открытие созданных файлов в киностудии; раскадровка имеющихся файлов-кадров, их повторение в циклическом порядке;

установление временных рамок воспроизведения; наложение звука, титры, запись и сохранение клипа. Воспроизведение.

Создание и презентация групповых и индивидуальных творческих проектов (23 ч.)

Работа над созданием проектов-мультфильмов: Обсуждение и выбор темы проекта. Проработка сюжета. Разработка сценария. Создание набросков-планов на бумаге.

Проработка образов и изготовление персонажей. Создание декораций.

Подбор освещения, компоновка кадра. Организация фиксации. Процесс съемки. Обсуждение фотографий с художественной и смысловой точек зрения, создание коллекции фотографий к проекту.

Видеосъемка сюжетов для групповых и индивидуальных проектов. Отсмотр материала.

Формирование фильма из последовательности кадров. Открытие созданных файлов; раскадровка имеющихся файлов-кадров, их повторение в циклическом порядке.

Монтаж фото и видео материалов по сценарному плану. Установление временных рамок воспроизведения.

Аудиозапись рассказа, соответствующего видеоряду.

Создание заставок, титров, звукового и музыкального сопровождения.

Формирование проигрываемого видео-файла.

Работа над созданием проектов – мультфильмов.

Защита проектной работы. Обсуждение готовых работ, размещение в информационной среде (в том числе участие в различных конкурсах).

IV. Тематическое планирование с определением основных видов деятельности

	Название темы (раздела)	Всего часов	теория	практика	Основные виды деятельности
1	Всё о мультипликации	4	3	1	<p>Практические занятия с использованием элементов игр, дидактических и раздаточных материалов, сказок, инсценирование, ролевая игра – <i>первичное проектирование индивидуального маршрута восполнения проблемных зон</i> с целью научиться:</p> <ul style="list-style-type: none"> • определять проблемы собственной предметной, метапредметной деятельности; • устанавливать причины возникновения проблем в осуществлении коммуникации; • определять объект и аспект анализа результатов предметной, метапредметной деятельности, требующей актуализации личностных качеств; • определять компоненты анализа; <p>осуществлять наблюдение за собственной предметной и метапредметной деятельностью, мобилизующей и реализующей личностные качества.</p> <p>Осуществлять поиск необходимой информации для выполнения учебных заданий с использованием Internet.</p>
2	Фотография и видеосъёмка	3	1	2	<p>Умение работать с различными видами информации (в том числе текстовой, графической, звуковой, видеоинформацией), навыки работы с цифровым фотоаппаратом и видеокамерой. Аккуратность и собранность при работе с техникой.</p> <p>Самостоятельность при выполнении заданий.</p> <p>Умение 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</p>

3	Работа в киностудии Pinnacle Studio	4	1	3	<ul style="list-style-type: none"> • Участие в индивидуальной и коллективной проектной деятельности по алгоритму решения предметной, метапредметной, личностной задач; • осуществление самоконтроля предметных, метапредметных действий, мобилизующих и реализующих личностные качества с учетом задания учителя; • определять проблемы собственной деятельности; • устанавливать причины возникновения проблем в осуществлении деятельности; • определять объект и аспект анализа; • определять компоненты анализа; • определять причинно-следственные компоненты анализа; <p>осуществлять наблюдение.</p> <p>Умение работать в инструментальных компьютерных средах для работы с информацией разного вида.</p> <p>Аккуратность и собранность при работе с техникой.</p> <p>Самостоятельность при выполнении заданий.</p> <p>Умение принимать и сохранять учебную задачу, определять последовательность выполнения действий.</p> <p>Навыки создания анимационных объектов в подходящей для среднего школьного возраста компьютерной программе.</p> <p>Навыки покадровой съёмки и монтажа кадров с заданной длительностью.</p> <p>Освоить операции редактирования видеоряда: разделение видеофрагмента, удаление видеофрагмента, наложение титров, спецэффектов, голосового и музыкального сопровождения.</p>
4	Создание и презентация групповых итоговых творческих проектов.	23		23	<p>Создание завершённых групповых творческих проектов с использованием освоенных инструментальных компьютерных сред.</p> <p>Сотрудничество в коллективной информационной деятельности.</p> <p>Позитивное восприятие компьютера как помощника в учёбе, как инструмента творчества, самовыражения и развития.</p> <p>Понимание необходимости оценки и самооценки выполненной работы по предложенным критериям.</p>

				<p>Установка на позитивную социальную деятельность в информационном обществе. Стремление выразить свои творческие способности в мультипликации, фото и видеосъёмке. Аккуратность и собранность при работе с техникой. Умение принимать и сохранять учебную задачу, планировать своё действие в соответствии с поставленной задачей и условиями её реализации; вносить необходимые коррективы в действие после его завершения на основе его оценки и учёта характера сделанных ошибок. Умение договариваться и приходить к общему решению в совместной деятельности, в том числе в ситуации столкновения интересов, учитывать и координировать в сотрудничестве отличные от собственной позиции других людей. Навыки неписьменного повествования языком компьютерной анимации и мультипликации. Умение осуществлять под руководством учителя элементарную проектную деятельность в малых группах: разрабатывать замысел мультфильма, искать пути его реализации, воплощать его в продукте, демонстрировать готовый продукт</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Через включение в коллективный диалог, индивидуальный, коллективный проект участвовать в создании и реализации коммуникации как интеоризации: оформлять свои мысли в устной и письменной речи с учетом учебных и жизненных ситуаций; <ul style="list-style-type: none"> • читать вслух и про себя тексты учебников, других источников, понимать прочитанное. 2. Через включение в коллективный диалог, индивидуальный, коллективный проект участвовать в создании и реализации коммуникации как интеракции: <ul style="list-style-type: none"> • понимать возможности различных позиций и точек зрения на какой либо предмет или вопрос; • уважать позицию других людей, отличную от собственной; • учитывать разные мнения и уметь обосновать собственное • презентация индивидуального проекта;
--	--	--	--	--

					<ul style="list-style-type: none"> • выступление на научно-практической конференции; • проведение виртуальной экскурсии; <p>мастер-класса и др.</p>
	Всего:	34	5	29	

V. Поурочное планирование

№ п/п	№ по теме	Тема занятия	Виды деятельности	Дата по плану	Дата по факту
Всё о мультипликации (4 ч.)					
1	1	Вводное занятие: «Путешествие в мир мультипликации» Инструктаж по технике безопасности.	Мотивационная основа творческой деятельности, включающая социальные, учебно-познавательные и внешние мотивы. Учебно-познавательный интерес к новому учебному материалу. Осуществлять поиск необходимой информации для выполнения учебных заданий с использованием Internet. Осуществлять поиск необходимой информации для выполнения учебных заданий с использованием Internet.		
2	2	Все об анимации: кто рисует мультики - человек или компьютер? Немного об истории анимации.			
3	3	Примеры программ для создания анимации.			
4	4	Парад мультпрофессий.			
Фотография и видеосъёмка (3ч.)					
5	1	Работа с фотоаппаратом и видеокамерой.	Умение работать с различными видами информации (в том числе текстовой, графической, звуковой, видеоинформацией), навыки работы с цифровым фотоаппаратом и видеокамерой. Аккуратность и собранность при		
6	2	Особенности фотографии, создание различных изображений. Копирование фотографий на ПК.			
7	3	Особенности видеосъёмки, видеосъёмка сюжетов. Копирование видеофайлов на ПК.			

			<p>работе с техникой.</p> <p>Самостоятельность при выполнении заданий.</p> <p>Умение 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.</p>		
Работа в киностудии Pinnacle Studio 16 (4 ч.)					
8	1	Работа в видеоредакторе киностудия Pinnacle Studio 16: открытие созданных файлов в киностудии	<p>Умение работать в инструментальных компьютерных средах для работы с информацией разного вида.</p> <p>Аккуратность и собранность при работе с техникой.</p> <p>Самостоятельность при выполнении заданий.</p> <p>Умение принимать и сохранять учебную задачу, определять последовательность выполнения действий.</p> <p>Навыки создания анимационных объектов в подходящей для среднего школьного возраста компьютерной</p>		
9	2	Раскадровка имеющихся файлов-кадров, их повторение в циклическом порядке.			
10	3	Установление временных рамок воспроизведения.			
11	4	Наложение звука, титры, запись и сохранение клипа. Воспроизведение.			

			<p>программе.</p> <p>Навыки покадровой съёмки и монтажа кадров с заданной длительностью.</p> <p>Освоить операции редактирования видеоряда: разделение видеофрагмента, удаление видеофрагмента, наложение титров, спецэффектов, голосового и музыкального сопровождения.</p>		
Создание и презентация групповых и индивидуальных творческих проектов (23 ч.)					
12	1	Работа над созданием проектов-мультфильмов: Обсуждение и выбор темы проекта.	<p>Создание завершенных групповых творческих проектов с использованием освоенных инструментальных компьютерных сред.</p> <p>Сотрудничество в коллективной информационной деятельности.</p> <p>Позитивное восприятие компьютера как помощника в учёбе, как инструмента творчества, самовыражения и развития.</p> <p>Понимание необходимости оценки и самооценки выполненной работы по предложенным критериям.</p>		
13	2	Проработка сюжета. Разработка сценария. Создание набросков-планов на бумаге.			
14	3	Проработка образов и изготовление персонажей.			
15	4	Создание декораций.			
16	5	Подбор освещения, компоновка кадра.			
17	6	Организация фиксации. Процесс съёмки.			
18	7	Обсуждение фотографий с художественной и смысловой точек зрения, создание коллекции фотографий к проекту.			

19	8	Видеосъёмка сюжетов для групповых и индивидуальных проектов.	<p>Установка на позитивную социальную деятельность в информационном обществе.</p> <p>Стремление выразить свои творческие способности в мультипликации, фото и видеосъёмке.</p> <p>Аккуратность и собранность при работе с техникой.</p> <p>Умение принимать и сохранять учебную задачу, планировать своё действие в соответствии с поставленной задачей и условиями её реализации; вносить необходимые коррективы в действие после его завершения на основе его оценки и учёта характера сделанных ошибок.</p> <p>Умение договариваться и приходить к общему решению в совместной деятельности, в том числе в ситуации столкновения интересов, учитывать и координировать в сотрудничестве отличные от собственной позиции других людей.</p> <p>Навыки неписьменного повествования языком компьютерной анимации и мультипликации.</p> <p>Умение осуществлять под руководством учителя элементарную проектную деятельность в малых</p>		
20	9	Отсмотр материала.			
21	10	Формирование фильма из последовательности кадров.			
22	11	Открытие созданных файлов; раскадровка имеющихся файлов-кадров, их повторение в циклическом порядке.			
23	12	Монтаж фото и видео материалов по сценарному плану.			
24	13	Установление временных рамок воспроизведения.			
25	14	Аудиозапись рассказа, соответствующего видеоряду.			
26	15	Создание заставок, титров, звукового и музыкального сопровождения.			
27	16	Формирование проигрываемого видео-файла.			
28	17	Работа над созданием проектов – мультфильмов.			
29	18	Работа над созданием проектов – мультфильмов.			
30	19	Работа над созданием проектов – мультфильмов.			
31	20	Защита проектной работы.			
32	23	Обсуждение готовых работ, размещение в информационной среде.			

33	24	Подготовка общешкольного мероприятия.	группах: разрабатывать замысел мультфильма, искать пути его реализации, воплощать его в продукте, демонстрировать готовый продукт.		
34	25	Общешкольное мероприятие «Защита годового проекта».			
35	26	Резерв			

Оборудование и программное обеспечение

- 1 Компьютер
- 2 Принтер-сканер-ксерокс
- 3 Цифровой фотоаппарат
- 4 Цифровая видеокамера
- 5 Видеопроектор
- 6 Интерактивная доска
- 7 Операционная система Windows 7.
- 8 Графический редактор Paint.
- 9 OpenOffice
- 10 Видеоредактор киностудия Pinnacle Studio 16
- 11 Микрофон
- 12 Нецифровые инструменты для двухмерного и трёхмерного моделирования (бумага, краски и кисти, пластилин, различные мелкие объекты – шишки, катушки, пуговицы, кубики, конструктор LEGO и др.)

Список используемой литературы и источников

1. <http://vsobolev.com/kinostudiya-windows-live-windows-7/>
2. <http://www.hv1.su/node/273>
3. <http://nbazanovainfo.narod.ru/mult.htm> Мультипликация в школьной практике – средствами мобильного класса Авторы: Е. Г. Кабаков, Н. В. Дмитриева

4. [http://ru.wikipedia.org/ wiki/Мультипликация_\(искусство\)](http://ru.wikipedia.org/wiki/Мультипликация_(искусство))
5. Как делают мультфильмы – технология <http://ulin.ru/whatshow.htm>
6. Что такое сценарий <http://www.kinotime.ru/>

Тематика проектов:

- «Здоровый образ жизни»
- «Мир моей мечты»
- «Безопасная дорога»
- «Мир глазами ребёнка»
- «Путешествие медвежонка по Сызрани»
- «Ограниченные возможности здоровья»
- «Бродячий дружок»
- «Огню на ёлку хода нет!»
- «Экологическая»
- «Хобби»
- «Событие, мероприятие»