


**Муниципальное общеобразовательное учреждение  
«Средняя общеобразовательная школа № 12  
имени Героя Советского Союза Суханова Виталия Федоровича»  
Энгельсского муниципального района Саратовской области**

Принята  
Педагогическим советом протокол  
№16 от 01.11.2022г.

Утверждаю  
директора МОУ «СОШ № 12 им. В.Ф.  
Суханова»

  
В.В. Минаева  
приказ от 07.11.2022г. № 516-од



**Дополнительная общеобразовательная  
общеразвивающая программа**

**«Анимация и мультипликация»**

Направленность: техническая  
Срок реализации программы: 1 месяц  
Объем программы: 8 часов  
Возраст детей: 15 - 17 лет

Шахова Ольга Александровна,  
педагог дополнительного образования

г. Энгельс, 2022

## **I. Комплекс основных характеристик дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы.**

### **Пояснительная записка**

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Анимация и мультипликация» имеет техническую направленность и разработана в соответствии с «Положением о разработке и условиях реализации дополнительных общеразвивающих программ МОУ «СОШ №12 им. В.Ф. Суханова» ЭМР Саратовской области, (приказ №81-од от 29.05.2020 года).

Новый Год – особенный праздник, который у всех нас ассоциируется с весельем, подарками, ожиданием чуда и особенной атмосферой, которая создается, в том числе, за счет просмотра мультфильмов, которые создаются своими руками. Данный курс поможет обучающимся заинтересоваться информационными технологиями.

**Актуальность программы** заключается в том, что программа позволяет педагогу концентрировать внимание на индивидуальности каждого обучающегося, помогает развитию личности через техническое творчество, создает условия для развития личностных качеств обучающихся. Актуальность программы обусловлена тем, что в современное время дети учатся по развивающим технологиям, где логическое мышление является основой.

**Педагогическая целесообразность** заключается в том, что знания, умения и навыки, полученные в ходе освоения программы, помогут обучающемуся оптимально использовать информационные технологии и навыки проектной деятельности для решения различных задач. Практическая направленность программы может способствовать профессиональному самоопределению обучающихся.

Данная образовательная программа педагогически целесообразна, т.к. при ее реализации обучающийся сможет сам сформулировать задачи, новые знания теории помогут ему в процессе решения творческих заданий.

**Отличительные особенности программы** заключается в том, что в процессе обучения дети научатся не только создавать художественные образы, оформлять их с помощью различного программного обеспечения, но и разрабатывать творческие проекты, что требует от учащихся проявления личной инициативы, творческой самостоятельности, креативности, исследовательских умений.

Занятия с обучающимися будут проходить в дистанционной форме на образовательной платформе <https://dnevnik.ru/>

**Адресат программы** – обучающиеся в возрасте 15-17 лет.

**Возрастные особенности обучающихся:**

Подростки в 15-17 лет активны, им все интересно. Они гибки в своем поведении, восприимчивы и открыты для сотрудничества, уже достаточно зрелы интеллектуально. Именно в этом возрасте начинает устанавливаться определенный круг интересов, который постепенно приобретает известную устойчивость. Начинает развиваться мышление на уровне формальных операций. Обучающиеся способны: решать абстрактные задачи, делать логические выводы из своих рассуждений, строить прогнозы и планы.

Все обозначенные возрастные особенности обучающихся были учтены при разработке данной образовательной программы.

**Сроки реализации программы:** 1 месяц.

**Объем программы:** 8 часов.

**Форма обучения:** заочная.

**Режим работы:** 1 раз в неделю по 2 часа.

**Количество обучающихся в группе:** 12-17 человек.

**Принцип набора в группу:** свободный.

**Цель программы:** развитие и усовершенствование творческих и практических знаний через приобщение к миру мультипликации и создание мультфильмов.

**Задачи:**

**обучающие:**

- расширить представления обучающихся о возможностях компьютера, областях его применения;
- обучить работе в графических редакторах; приемам работы с программой «Windows Live Movie Maker»
- научить навыкам самостоятельного использования компьютера в качестве средства для создания мультфильмов.

**развивающие:**

- развивать внимание, память, логическое и пространственное воображение;
- развивать умения ориентироваться в интернет - пространстве;
- развивать творческие, индивидуально выраженные способности личности обучающегося.

**воспитательные:**

- формировать творческий подход к поставленной задаче;
- формировать дисциплинированность, добросовестное отношение к занятиям.

**Планируемые результаты:**

**предметные:**

- расширение представлений обучающихся о возможностях компьютера, областях его применения;
- умение работать в графических редакторах; знание приемов работы с программой «Windows Live Movie Maker»;
- навыки самостоятельного использования компьютера в качестве средства для создания мультфильмов.

**метапредметные:**

- развитие внимания, памяти, логического и пространственного воображения;
- развитие умения ориентироваться в интернет - пространстве;
- развитие творческих, индивидуально выраженных способностей личности обучающегося.

**личностные:**

- сформированность творческого подхода к поставленной задаче;
- сформированность дисциплинированности, добросовестного отношения к занятиям.

**Учебный план**

	Наименование тем	Количество часов			Формы аттестации/ контроля
		всего	теория	практика	
<b>1. Вводное занятие</b>					
1	Вводное занятие. Общий обзор курса. Инструктаж, техника безопасности.	1	0,5	0,5	Входная диагностика, наблюдение, анкетирование
<b>2. Работа в программе «Windows Live Movie Maker» (киностудия)</b>					
1	Знакомство с программой «Windows Live Movie	2	1	1	Наблюдение, беседа, блиц-опрос.

	Makeг» . Создание мультфильмов составление сценария.				
2	Создание мультфильмов, работа над единым стилем иллюстраций и музыкальное сопровождение.	2	0,5	1,5	Наблюдение, опрос, беседа.
3	Создание мультфильмов, монтаж.	1	0,5	0,5	Наблюдение, опрос, беседа.
4	Итоговое занятие Презентация и защита проектов: «Лучший праздник – Новый год».	2	0	2	Итоговая защита, подведение итогов.
	<b>Итого:</b>	<b>8</b>	<b>2,5</b>	<b>5,5</b>	

### Содержание учебного плана программы.

#### 1. Вводное занятие.

**Теория:** Общий обзор курса. Задачи программы. Инструктаж, техника безопасности. Основные компоненты компьютера. Знакомство с графическими редакторами.

**Практика.** Инструктаж о правилах поведения на занятиях и технике безопасности. Организация рабочего места.

#### 2. Работа в программе «Windows Live Movie Maker» (киностудия)

2.1. Знакомство с программой «Windows Live Movie Maker». Создание мультфильмов составление сценария.

**Теория:** Основные элементы и инструменты программы «Windows Live Movie Maker». Сочинение сюжета мультфильма.

**Практика:** Создание мультфильмов.

2.2. Создание мультфильмов, работа над единым стилем иллюстраций и музыкальное сопровождение

**Теория:** Единый стиль мультфильма, музыкальное сопровождение.

**Практика:** создание анимации героям, добавление звуков, музыки и название титров.

2.3. Создание мультфильмов, монтаж.

**Теория:** Изучение возможностей по монтажу мультфильма в программе «Windows Live Movie Maker» .

**Практика:** Монтаж. Синхронизации видеоматериала со звуком.

2.4. Итоговое занятие: Презентация и защита проектов: «Лучший праздник – Новый год».

**Практика:** Защита проектов. Подведение итогов.

### Формы аттестации планируемых результатов программы (предметных, метапредметных, личностных)

№	Планируемые результат	Формы аттестации	Периодичность
---	-----------------------	------------------	---------------

предметные			
1	расширение представлений обучающихся о возможностях компьютера, областях его применения	опрос	на первом занятии
2	умение работать в графических редакторах; знание приемов работы с программой «Windows Live Movie Maker»	педагогическое наблюдение, опрос	на всем протяжении реализации ДООП
3	навыки самостоятельного использования компьютера в качестве средства для создания мультфильмов	педагогическое наблюдение, конкурсы на лучшую работу	на всем протяжении реализации ДООП
метапредметные			
1	развитие внимания, памяти, логического и пространственного воображения	педагогическое наблюдение	на всем протяжении реализации ДООП
2	развитие умения ориентироваться в интернет - пространстве	педагогическое наблюдение	на всем протяжении реализации ДООП
3	развитие творческих, индивидуально выраженных способностей личности обучающегося	педагогическое наблюдение, конкурсы и рефлексия.	на всем протяжении реализации ДООП
личностные			
1	сформированность творческого подхода к поставленной задаче	педагогическое наблюдение	на всем протяжении реализации ДООП
2	сформированность дисциплинированности, добросовестного отношения к занятиям	педагогическое наблюдение	на всем протяжении реализации ДООП

## 2. Комплекс организационно-педагогических условий

### Методическое обеспечение программы

п/п	Раздел/тема программы	формы организации учебного процесса	методы	приемы и педагогические технологии
1	Вводное занятие.	фронтальная, индивидуальная	Эвристический, репродуктивный, исследовательский	технология дифференцированного обучения, ИКТ, здоровьесберегающие
2	Работа в программе «Windows Live Movie Maker» (киностудия)	фронтальная, парная, групповая	Объяснительно-иллюстративный, аналитический	технология дифференцированного обучения, обучения в сотрудничестве, здоровьесберегающие, ИКТ

## Условия реализации программы

Для успешной реализации программы необходим комплекс условий реализации программы:

### **Аппаратное и техническое обеспечение:**

а) Рабочее место обучающегося:

- компьютер с выходом в сеть Интернет;

б) Рабочее место наставника:

- компьютер с выходом в сеть Интернет;

Программы: GIMP, PAINT, WINDOWS LIVE MOVIE MAKER.

## Оценочные материалы

В ходе реализации программы предусмотрен текущий контроль и итоговая аттестация. Текущий контроль необходим для определения скорости усвоения детьми предлагаемого материала и выполнения соответствующей корректировки и проводится на каждом занятии в форме педагогического наблюдения.

Подведением итогов обучения является полное выполнение практических работ и итоговая защита проекта (презентация результатов).

Итоговая оценка результатов проектной деятельности производится по трем уровням:

- «высокий»: проект носил творческий, самостоятельный характер и выполнен полностью в планируемые сроки;

- «средний»: учащийся выполнил основные цели проекта, но проект имеет недоработки и отклонения по срокам;

- «низкий»: проект не закончен, большинство целей не достигнуто.

Результатом усвоения учащимися программы по каждому уровню являются: устойчивый интерес к занятиям программирования.

### **Универсальные компетенции**

1. Креативность
2. Умение решать проблемы
3. Умение работать в команде
4. Самоорганизация
5. Умение работать с информацией
6. Умение слушать
7. Умение договариваться
8. Чувство ответственности
9. Стремление к достижению цели
10. Уверенность в себе

### **Профессиональные компетенции**

1. Разработка и написание проекта компьютерной игры на языке программирования;
2. Умение создавать и прорабатывать миры игры и управлять объектами программы.
3. Навыки работы с уровнями и выполнение проекта

### **Зрительская карта (Приложение 1)**

### Список литературы и Интернет-ресурсов для педагога:

1. «Практическая информатика» С. Симонович, Г. Евсеев
2. Учебное пособие для средней школы «Инфорком - Пресс», 2014 г.
3. «Занимательная информатика» А. Ефремова, Паронджаров В.Д. «Издательский дом» 2015 г.
4. Ковалько В.И. Здоровьесберегающие технологии. Школьник и компьютер.- М.: ВАКО, 2016.
5. Угринович Н.Д. Информатика и информационные технологии интерактивных средств обучения. – 2-е изд. – М.: Школьная Пресса, 2019.–48с
6. Воронина В. В., Рыбакова Т. К. Компьютерная графика – интегрированный курс информационных технологий и изобразительного искусств - [http://vio.uchim.info/Vio\\_31/cd\\_site/articles/art\\_3\\_3.htm](http://vio.uchim.info/Vio_31/cd_site/articles/art_3_3.htm)
7. Компьютер и здоровье ребёнка - <http://www.patee.ru/children/child-health/view/?id=13631>

### Список литературы и Интернет-ресурсов для обучающихся:

1. Ковалько В.И. Здоровьесберегающие технологии. Школьник и компьютер.- М.: ВАКО, 2007
2. Игры на уроках информатики. Электронный ресурс: <http://edu.rin.ru/html/1520.html>
3. Компьютер и здоровье ребёнка - <http://www.patee.ru/children/child-health/view/?id=13631>
4. Учебное пособие для учащихся «Создание мультфильмов» (Конструктор мультфильмов Мульти-Пульти) <https://multiurok.ru/files/uchebnoie-posobiie-dlia-raboty-v-proghrammie-mul.html?login=ok>
5. Видео-уроки: <https://www.youtube.com/watch?v=FujxyfJaCM> - Создание мультфильмов.
6. [http://do1874.ucoz.net/Innovacia/2016-2017/vidy\\_animacii.pdf](http://do1874.ucoz.net/Innovacia/2016-2017/vidy_animacii.pdf)
7. <https://ulin.ru/whatshow.htm>
8. <http://esivokon.narod.ru/glava01.html>

**Календарный учебный график**  
Дата проведения согласно расписания

№	Дата	Тема занятия	Кол-во часов	Место проведения	Форма проведения	Форма аттестации/контроля
<b>1. Вводное занятие.</b>						
1		Вводное занятие. Общий обзор курса. Инструктаж, техника безопасности.	1	Кабинет информатики	дистанционная	Входная диагностика, наблюдение, анкетирование.
<b>2. Работа в программе «Windows Live Movie Maker» (киностудия)</b>						
2		Знакомство с программой «Windows Live Movie Maker». Создание мультфильмов составление сценария.	2	Кабинет информатики	дистанционная	Тестирование.
3		Создание мультфильмов, работа над единым стилем иллюстраций и музыкальное сопровождение.	2	Кабинет информатики	дистанционная	Блиц-опрос.
4		Создание мультфильмов, монтаж.	1	Кабинет информатики	дистанционная	Наблюдение, беседа.
5		Итоговое занятие Презентация и защита проектов: «Лучший праздник – Новый год».	2	Кабинет информатики	дистанционная	Наблюдение, беседа, защита проектов.
<b>Итого:</b>			<b>8</b>			



**Зрительская карта**

№	Наименование критерия	Максимальное число баллов	Оценка
1.	Оригинальность названия мультфильма	3	
2.	Соответствие содержания названию	3	
3.	Эмоциональный эффект от просмотра мультфильма	5	
4.	Использование оригинальных спецэффектов	4	
5.	Дизайн (цветовая гамма, стиль, шрифт, качество графических объектов)	2	
6.	Законченность темы	3	
	ИТОГО :	20	
7.	Нужно ли доработать ролик? Твои предложения автору		