

Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение
«Школа» №132
с углубленным изучением отдельных предметов»
городского округа Самара

РАССМОТРЕНО
на заседании МО

М.В. Класова

Протокол № 1
от «30» августа 20 22

Председатель МО М.В. Класова

ПРОВЕРЕНО

Зам. директора по УВР

Т.В. Тришонов

(подпись)

«31» августа 20 22

УТВЕРЖДАЮ

Директор МБОУ «Школа» № 132

г.о. Самара

И.В. Сокур

(подпись)

Пр. № 31 от «31» августа 20 22



РАБОЧАЯ ПРОГРАММА
ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

МУЛЬТСТУДИЯ

Количество часов на I полугодие: 16

Количество часов на II полугодие: 18

Всего часов на год: 34

Часов в неделю: 1

Планирование составлено на основе следующих нормативных документов:

- Письмо МО и РТ от 18.08.2010 г №6871/10 «О введении ФГОС НОО»;
- «Стандарты второго поколения: Рекомендации по организации внеурочной деятельности учащихся».
- Планирование соответствует федеральному компоненту государственных образовательных стандартов начального общего образования. Планирование принято на МО учителей начальных классов (протокол №1 от 30.08.2021г.)

Авторы: Т.И. Злобина

Внеурочная деятельность
Мультстудия
1 – 3

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Раннее приобщение ребенка к изучению истории мультипликации и созданию мультфильмов имеет ряд положительных сторон, как в плане развития его личности, так и для последующего изучения школьных предметов и в дальнейшей профессиональной профориентации, облегчая дальнейшую социализацию ребенка, вхождение его в информационное общество.

Использование игровых и коммуникативных технологий в учебном процессе способствуют формированию познавательных и творческих способностей ребенка. Развивающая сторона занятий по приобщению к технологиям прошлого и будущего направлена на формирование приемов учебной деятельности в условиях информатизации.

Настоящая образовательная программа направлена на создание организационных условий формирования общей культуры учащихся 1-4 классов. Программа носит инновационный характер в рамках школы, синтезируя как подходы, ориентированные на развитие интеллектуальной сферы школьника, его познавательной деятельности, так и информационную подготовку, направленную на органичное включение информационных технологий в образовательную деятельность ребенка. Она основывается на оптимистичных взглядах на возрастные возможности и образовательные потребности школьника, изучении специфики развития их мышления и других психических процессов и функций в условиях игровой и учебной деятельности.

Эффективность обучения основам информационной грамотности зависит от правильного учета психофизиологических особенностей детей данного возраста, соблюдения санитарно-гигиенических и эргономических

норм во время организации и проведения занятий, профессиональной компетентности преподавателя в области воспитания и обучения.

Приоритетный национальный проект «Образование» остается одним из ключевых механизмов развития общего образования. Школа – это важный инструмент достижения индивидуального успеха. Главным результатом школьного образования должно стать его соответствие целям опережающего развития. Это означает, что изучать в школах необходимо не только достижения прошлого, но и те способы и технологии, которые пригодятся в будущем. Ребята должны быть вовлечены в исследовательские проекты, творческие занятия, другие мероприятия, в ходе которых они научатся изобретать, понимать и осваивать новое, быть открытыми и способными выражать собственные мысли, уметь принимать решения и помогать друг другу, формулировать интересы и осознавать возможности.

Данная программа предназначена для вовлечения учащихся 1-4 классов в творческую работу с применением одного из направлений компьютерных технологий, а именно изучение мультимедийных технологий и графики. Так как такой вид деятельности наиболее понятен и интересен для учащихся любого возраста. Он удачно сочетается с элементами игры и участие ребят в конкурсах, олимпиадах, смотрах и т.п.

Люди самых разных профессий работают над созданием мультфильма: сценаристы, режиссеры, художники, конструкторы, дизайнеры, звукооператоры, разработчики рекламной продукции, фотографы, модельеры и др. Данная программа позволит подготовить учащихся к сознательному выбору профиля.

Цель курса способствовать:

- развитию интеллектуальных способностей и познавательных интересов;

- формированию интереса к творческому применению информационных технологий, к профессиям связанным с мультипликацией, дизайном;
- повышению компетентности учащихся в вопросе создания анимации.

Задачи курса:

- Создание условий для развития познавательной активности в области мультипликации;
- Содействие ознакомлению с различными видами производства мультфильмов;
- Создание условий для формирования у учащихся общеучебных умений и навыков, универсальных способов деятельности и ключевых компетенции;
- Уточнение готовности и способности учащихся осваивать выбранное направление на повышенном уровне;
- Подготовка к осознанному выбору данного профиля.

Содержание курса

- Программа состоит из двух разделов: «История мультипликации» (содержательный компонент), «Мультипликация в развитии» (мотивационный компонент). В разделе «История мультипликации» представлены задания, которые ориентированы на индивидуальный опыт, чувства, результат представления учащихся как предмет содержания. Отражает динамичное развитие содержания обучения в соответствии с изменяющейся ситуацией.
- В разделе «Мультипликация в развитии» задания ориентированы на осознанный интерес к исследовательской деятельности.
- Исходя из программных требований и ориентируясь на индивидуальные возможности и способности каждого ребенка, педагог вправе самостоятельно разрабатывать контрольные задания и в соответствии с ними оценивать успех каждого ребенка по учебным периодам.

Формы проведения занятий.

1. Мини-лекции и семинары с элементами дискуссии.
2. Создание эвристических ситуаций.
3. Практическая работа (просмотр фрагментов мультфильмов).

В течение учебного года учащиеся участвуют в различных образовательных и интеллектуальных мероприятиях, проводимых в школе, районе, городе.

Планируемый (ожидаемый) результат

Большое внимание уделяется развитию познавательного интереса, формированию творческого подхода к процессу обучения, самоопределению и выбору профиля для дальнейшего обучения.

Обучающиеся научатся:

- Рассказывать основы истории мультипликации;
- Определять виды мультфильмов и основные технологии создания мультфильмов;
- Определять способы анимации;
- Находить ресурсы для получения дополнительной информации;

Планирование занятий внеурочной деятельности.

Занятие 1. 3D-анимация - 2 часа

Учащиеся узнают, как создаются 3D-мультфильмы, что такое 3D-анимация и как работают 3D-очки.

Фрагменты м/ф «Белка и Стрелка. Звёздные собаки» и «Маша и Медведь».

Занятие 2. Этапы создания мультфильма - 2 часа

Этапы создания мультфильма. Прототип волка из мультфильма «Ну, погоди!», первый в мире мультипликационный фильм. Создание мультфильма из разных подручных предметов.

Фрагменты м/ф «Ну, погоди!»

Занятие 3. Как рождаются мультипликационные персонажи.

Спорт в мультипликации - 2 часа

Как придумывается персонаж мультфильмов, как появились герои классических советских мультфильмов — Винни Пух, волк из «Ну, погоди!», Чебурашка, Крокодил Гена и Шапокляк и другие. Как сделать таумотроп, или «волшебную вертушку».

В преддверии зимних Олимпийских игр обсуждение спорта в мультфильмах. Самые спортивные животные, рейтинг самых спортивных мультперсонажей.

Фрагменты м/ф «Чебурашка и его друзья», «Салют, Олимпиада!»

Занятие 4. Кукольный мультфильм - 2 часа

Что такое студия детской мультипликации, как создаются кукольные мультфильмы. Какими должны быть кукольные актеры, как заставить куклу двигаться и плакать, как долго снимаются кукольные мультфильмы.

Фрагмент м/ф «Варежка»

Занятие 5. Кукольные персонажи - 2 часа

Как изготавливаются куклы для мультфильмов. Кропотливый труд — создание куклы — люди, участвующие в этом. Как из простых фотографий сделать мультфильм.

Фрагменты м/ф «Черная курица»

Занятие 6. Пластилиновые мультфильмы - 2 часа

Пластилиновая мультипликация. Способы съемки пластилиновой анимации, трудности художников-аниматоров пластилиновых мультфильмов. Отличие аниме от обычной анимации.

М/ф «Пластилиновая ворона»

Занятие 7. «Сыпучая» анимация - 2 часа

Как из сыпучих предметов можно сделать мультфильм. О хитростях песочной анимации. О терапевтическом эффекте создания мультфильмов.

Фрагменты м/ф «Песок, или Питер и Волк» (Кэролайн Лиф)

Занятие 8. Штриховая анимация - 2 часа

Что такое штриховая анимация. Штрихи в анимации, QR-код и моушн-дизайн. Как юные аниматоры создают мультфильм про Пакмана из фруктов.

Фрагмент м/ф «Пакман в мире приведений»

Занятие 9. Графическая анимация - 2 часа

О графической анимации, в которой используются только два цвета — белый и чёрный. Как с помощью двух красок можно создать полноценные и красивые истории. Как снять сказку с мягкими игрушками.

Фрагменты м/ф «Кошечка» (1968 г.), «В поисках Немо»

Занятие 10. Экспериментальная анимация - 2 часа

Как можно сделать мультфильм, не используя камеры, и какие виды бескамерной анимации бывают, как использовать мусор в создании анимационного фильма.

Фрагмент м/ф «Сказки и фантазии»

Занятие 11. Мультфильмы без слов - 2 часа

Мультфильмы, в которых отсутствуют диалоги, как им удается сохранить свое очарование и как персонажи таких мультфильмов выражают свои чувства и эмоции. Использование соломы для создания мультфильма.

Фрагмент м/ф «Контакт»

Занятие 12. Силуэтная анимация - 2 часа

Силуэтная анимация, ее история, создание силуэтных мультфильмов и театр теней. Как оживлять шерсть и делать из нее настоящие картины.

Фрагмент м/ф «Ёжик в тумане»

Занятие 13. Путь создания мультфильма - 2 часа

Как воплощается в жизнь идея создания мультфильма. История мультсериала «Маша и Медведь». Создание анимационного фильма из пластилина и разноцветных перьев про гусеницу, которая превратилась в бабочку.

Фрагменты м/ф «Маша и медведь»

Занятие 14. Озвучка мультфильмов - 2 часа

Работа звукорежиссёра мультфильмов. Как передаются те или иные звуки, кто озвучивает героев мультфильма «Белка и Стрелка» и кто такие звукооформители. Озвучивание Маши из мультфильма «Маша и Медведь». Детская студия кино и телевидения в г. Королёве.

Фрагменты м/ф «Белка и Стрелка»

Занятие 15. Заставка в мультипликации - 2 часа

Мультипликационные заставки. Что это такое и зачем они нужны, как придумываются заставки к мультфильмам и что в них главное. Съёмки мультфильма про подводных обитателей.

Заставки м/ф «Союзмультфильм» («Ну, погоди!»), «Мельница» («Илья Муромец и соловей-разбойник»), Disney («Микки Маус»), Pixar («Человек-оркестр»), DreamWorks («Мадагаскар»), Warner Brothers («Том и Джерри»)

Занятие 16. Фон в мультипликации - 2 часа

Фон в мультипликации, из чего он создаётся и как настроение персонажа передаётся с помощью фона. Съёмки мультфильма из глины.

Фрагменты м/ф «Глинька» из серии «Гора самоцветов», «Живая глина»

Занятие 17. Жанры мультфильмов - 2 часа

Какие бывают жанры мультфильмов. Что такое жанр, чем отличаются детективные, исторические, мистические, сатирические, фантастические и музыкальные мультфильмы. Создание мультфильма из обычной цепочки.

Фрагменты м/ф

Детективные – «Ограбление по...»

Исторические – «Александр Великий»

Мистика – «Солдат и черти»

Сатирические – «Лиса – строитель»

Фантастические – «Атлантида – затерянный мир»

Музыкальные – «Летучий корабль»