

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

внеурочной деятельности

«Лаборатория мультипликатора»

Для детей 7-9 лет (1-2 классы)

Срок реализации программы: 1 год (33-34 часа)

Программу составила:

Боброва Татьяна Сергеевна,

учитель начальных классов

г. Иркутск

2019

Пояснительная записка

Рабочая программа курса внеурочной деятельности «Лаборатория мультипликатора» разработана в соответствии с требованиями Федерального государственного образовательного стандарта начального общего образования МАОУ города Иркутска гимназии № 2, а также основной образовательной программой начального общего образования.

Сегодня мультипликация уже перестала быть просто впечатляющим зрелищем, которое можно лишь воспринимать с экранов. Она – элемент "новой грамотности". По мере компьютеризации нашей жизни, 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 документ-камерой, микрофоном, программой по созданию видеороликов Windows Movie Maker, с электронными документами. Мультипликация, безусловно, один из активных элементов в этом ряду мультимедийных возможностей.

Основное направление программы – художественно – эстетическое и нацелено на создание короткометражных мультфильмов.

Выполняя практические задания, учащиеся развиваются, создают сами творческие проекты. Работая над мультимедийными проектами и представляя их, используя видеопроектор, дети освоят новейшие технологии. Программа осуществляет освоение умений работать с информацией (сбор, получение, преобразование, создание новых объектов) и использовать инструменты ИКТ (текстовые и графические редакторы, видеоредакторы и др.).

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. Завершается данная работа просмотром и обсуждением готовых результатов, что является необходимым шагом к созданию новых работ.

В процессе обучения дети:

- знакомятся с разными видами искусства, такими, как кинематограф, театр, комиксы, изобразительное искусство;
- знакомятся с разными видами деятельности: конструирование, лепка, рисование, съёмка, монтаж, озвучка;
- учатся работать с разными программами и оборудованием (Word, MovieMaker, ПК, ноутбук, документ-камера, микрофон);
- учатся организовывать свою деятельность (ставить цель, планировать, контролировать и оценивать);
- осознают, что компьютер предназначен не только для развлечений, а также для самореализации.

Занятия проходят 1 час в неделю. Продолжительность занятий от 25 минут.

Планируемые результаты:

Личностные:

У обучающегося будут сформированы:

- широкая мотивационная основа творческой деятельности;
- ориентация на понимание причин успеха в создании мультфильма;
- учебно-познавательная мотивация 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;

- по указанию учителя вносить необходимые коррективы в действие после его завершения на основе его оценки и учёта характера сделанных ошибок.

Обучающийся получит возможность научиться:

- самостоятельно вносить необходимые коррективы в действие после его завершения на основе его оценки и учёта характера сделанных ошибок;

- самостоятельно планировать своё действие в соответствии с поставленной задачей.

Коммуникативные:

Обучающийся научится договариваться и приходить к общему решению в совместной деятельности.

Познавательные:

Обучающийся освоит навыки повествования языком компьютерной анимации и мультипликации; научится осознанно и произвольно строить речевое высказывание в устной форме.

Обучающийся получит возможность научиться:

- 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 по серии иллюстраций к произведению;

- создавать видеочепочки, как сообщение в сочетании с собственной речью; - приобретёт навыки покадровой съёмки и монтажа кадров с заданной длительностью,

Обучающийся получит возможность научиться:

- освоить операции редактирования видеоряда (разделение видеофрагмента, удаление видеофрагмента, наложение титров, спецэффектов, голосового и музыкального сопровождения);

-научиться создавать иллюстрации, диафильмы и видеоролики по содержанию произведения.

Содержание программы:

Вводное занятие (1 час)

Модуль 1. История анимации (3 часа)

Немного об истории анимации. Что такое мультипликация? Что такое анимация? Все об анимации: кто рисует мультики - человек или компьютер?

Модуль 2. Виды анимации (5 часов)

Рисованная, пластилиновая, перекладная, кукольная, песочная, компьютерная, Lego-анимация, ротоскопирование (фотоперекладка), живопись по стеклу.

Модуль 3. Этапы создания мультфильмов (3 часа)

Сценарий и название мультфильма, изготовление персонажей и декораций, подготовка техники и вспомогательного оборудования, съемка мультфильма, монтаж видео и звука (озвучивание), сохранение фильма на компьютере.

Модуль 4. Перекладная анимация (2 часа)

Сценка «Колесо», «Облака».

Модуль 5. Рисованная анимация (1 час)

Модуль 6. Пластилиновая анимация (2 часа)

Пластилиновая анимация. Сценка «Червяк», «Движущийся человек», «Кошка прыгает», «мимика лица». Цикличность движений.

Модуль 7. Работа над групповым проектом в технике пластилиновой анимации (9 часов)

Реализация всех этапов создания мультфильма.

Учебно-тематический план

№ п/п	Тема занятия
1	Вводное занятие. Техника безопасности и организация рабочего места.
	История анимации
2	Немного об истории анимации.
3	Что такое мультипликация? Что такое анимация?
4	Все об анимации: кто рисует мультики - человек или компьютер?
	Виды анимации.
5	Виды анимации. Рисованная анимация.
6	Перекладная анимация.
7	Пластилиновая анимация.
8	Кукольная анимация.
9	Lego-анимация.
	Этапы создания мультфильмов.
10	Сценарий и название мультфильма. Изготовление персонажей и декораций.
11	Подготовка техники и вспомогательного оборудования, съемка мультфильма.
12	Монтаж видео и звука (озвучивание), сохранение фильма на компьютере.
	Перекладная анимация.
13	Сценка «Облака».
14	Сценка «Колесо».
	Рисованная анимация.
15	«Поляна».
	Пластилиновая анимация.
16	Сценка «Червяк», «Движущийся человек», «Кошка прыгает», «Мимика лица». Цикличность движений.
17	Секреты пластилиновой анимации.

	Работа над групповым проектом в технике пластилиновой анимации.
18	Обсуждение и поиск темы для сюжета.
19	Написание сценария.
20	Разбивка и отрисовка (схема) сцен.
21	Создание эскизов (рисунки) героев, декораций. Создании каркасов.
22-25	Лепка героев и декораций.
26-28	Поэтапная съемка сцен. Отсмотр материала.
29-30	Монтаж. Создание титров.
31-32	Озвучка (запись звука и создание музыкальных файлов)
33-34	Финальное сведение. Презентация. Обсуждение готовой работы.