

**Рабочая программа
внеурочной деятельности**

Юный мультипликатор



**Ширяева Мария Анатольевна
МБОУ «Лицей №17»
Рабочая программа внеурочной
деятельности**

Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение
«Лицей №17»

ОБЩЕИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНОЕ НАПРАВЛЕНИЕ

ЮНЫЙ МУЛЬТИПЛИКАТОР

Рабочая программа внеурочной деятельности

Возраст обучающихся _____ 5-6 классы _____
Срок реализации программы _____ 2 года _____

Составитель: _Ширяева Мария Анатольевна,
учитель информатики и ИКТ
МБОУ «Лицей №17»
Контактный телефон: 8(923)4838673

Программа обсуждена
на заседании Совета по введению
ФГОС ООО

Протокол №3
от 11.12.2012г.

Председатель Совета _____
О.Е. Левина

Программа утверждена
педагогическим советом

Протокол №
от 9.01.2013г.

Директор лицея _____
Л.И. Ляскина

Березовский городской округ
2013

Содержание

1. Пояснительная записка.....	4
2. Учебно-тематический план.....	7
2.1. Учебно-тематический план I года обучения.....	7
2.1. Учебно-тематический план II года обучения	9
3. Содержание программы	11
3.1. Содержание программы I года обучения	11
3.2. Содержание программы II года обучения.....	12
4. Предполагаемые результаты реализации программы.....	14
5. Формы и виды контроля.....	17
6. Описание материально-технического обеспечения образовательного процесса.....	18

1. Пояснительная записка

Компьютеры все активнее входят в нашу жизнь. И если еще полтора десятка лет назад умение работать с компьютером было привилегией «избранных», то сегодня неумение работать с компьютером для многих людей создает дискомфорт. В наше время трудно представить себе фирму или организацию, которые не использовали бы в той или иной мере компьютеры для решения своих задач. В современном обществе одним из важнейших ресурсов считается совокупность знаний и навыков в области вычислительной техники.

Школа после уроков - это мир творчества, проявления и раскрытия каждым ребёнком своих интересов, своих увлечений, своего «Я». Ведь главное, что здесь ребёнок делает выбор, свободно проявляет свою волю, раскрывается как личность. Важно заинтересовать ребёнка занятиями после уроков, чтобы школа стала для него вторым домом, что даст возможность превратить внеурочную деятельность в полноценное пространство воспитания и образования.

Данная программа предназначена для вовлечения учащихся 5-7 классов в творческую работу с применением одного из направлений компьютерных технологий, а именно мультимедийных технологий и графики.

Все чаще возникает потребность в самопрезентации, защиты своей творческой деятельности, наглядного представления информации для окружающих. Составление самопрезентации способствует самоанализу собственной деятельности, стремление обогатить большим количеством информации свою презентацию, что имеет большое воспитательное значение. Знакомство с презентациями ровесников способствует расширению кругозора детей, их представление о возможностях досуговой деятельности.

Люди самых разных профессий применяют компьютерную графику в своей работе: художники конструкторы, дизайнеры, медики, разработчики

рекламной продукции, фотографы, модельеры и др. Все более и более широкое распространение в сети Интернет получает технология создания флэш-анимации. Большое количество баннеров, сайтов, игр, и других приложений делается с помощью программы Macromedia Flash. Сама программа легка в освоении и позволяет дать понятие о новых способах работы с графической и текстовой информацией. Данная программа позволит подготовить учащихся к сознательному выбору профиля.

Цель:

способствовать развитию интеллектуальных способностей, творческому применению информационных технологий, развитию познавательных интересов, в том числе, к профессиям связанным с мультипликацией и дизайном.

Задачи:

- формирование и развитие навыка работы с компьютером;
- выработка умений и навыков работы с современными средствами создания компьютерных мультимедийных презентаций, с компьютерной графикой;
- формирование и развитие навыков и приемов разработки и создания компьютерной анимации и флэш-мультфильмов;
- формирование мотивации к познанию и творчеству;
- создание условий для развития личности ребенка, формирование и поддержание благоприятного морально-психологического микроклимата в коллективе ребят.

Данная программа рассчитана на 2 года обучения детей 11-13 лет. Занятия проводятся 1 раз в неделю по 1 часу. Всего 70 ч.

Программа состоит из трех разделов: «Мультипликация в графической программе», «Мультипликация в программе Microsoft PowerPoint», «Мультипликация в программе Windows Movie Maker» и «Мультипликация во флэш-технологии».

Занятия строятся соответственно возрастным особенностям: определяются методы проведения занятий, подход к распределению заданий, организуется коллективная работа, планируется время для теории и практики. Каждое занятие включает в себя элементы теории, практику, демонстрации.

Форма организации занятий: факультатив.

Методы организации занятий: лекции и семинары с элементами дискуссии, создание эвристических ситуаций, практическая работа, коллективное выполнение работы.

Большое воспитательное значение имеет подведение итогов работы, анализ, оценка. Наиболее подходящая форма оценки – презентации, защита работ, выступление перед зрителями.

В течение учебного года обучающиеся принимают участие в различных образовательных и интеллектуальных мероприятиях на уровне лицея, города, области и во Всероссийских конкурсах.

2. Учебно-тематический план

2.1. Учебно-тематический план I года обучения

№	Наименование разделов	Всего, час	Количество часов		Характеристика деятельности обучающихся
			Теория	Практика	
1	2	3	4	5	6
1	Введение в информационную культуру. Техника безопасности в компьютерном классе	1	0,5	0,5	Усвоение знаний в работе с компьютером, правила поведения в кабинете информатики и при работе на компьютере.
2	Мультипликация в графической программе	11	3,5	7,5	
2.1	Знакомство с графическим редактором Paint. Рабочее поле Paint, инструменты, палитра	1	1		Знакомство с основными элементами интерфейса. Формирование умения пользоваться инструментами графического редактора..
2.2	Создание рисунков	2		2	Создание рисунков с использованием графических примитивов и встроенных инструментов
2.3	Конструирование с помощью Paint.	2	1	1	Совершенствование умения выполнять операции: выделение, копирование, вставка, отражение / поворот. Создание объемных изображений.
2.4	Просмотр компьютерных рисунков (слайд-шоу)	1		1	Демонстрация работ обучающихся
2.5	Работа с внешними устройствами	1		1	Знакомство с работой сканера, цифрового фотоаппарата.
2.6	Программы для создания мультипликационных изображений	1	0,5	0,5	Знакомство с программой для создания анимационных картинок Gif-аниматором
2.7	Работа с Gif-аниматором	2	1	1	Подготовка рисунков и создание анимации в программе Gif-аниматор
2.8	Просмотр мультфильмов	1		1	Демонстрация работ обучающихся

1	2	3	4	5	6
3	Мультипликация в программе Microsoft PowerPoint	22	6	16	
3.1	Знакомство с интерфейсом MS PowerPoint.	1	0,5	0,5	Знакомство с основными элементами интерфейса. Ознакомление с правилами заполнения слайдов
3.2	Конструктор слайдов. Настройка эффектов анимации.	2	1	1	Использование конструктора слайдов для создания презентации. Формирование навыков настройки эффектов анимации.
3.3	Вставка рисунка, диаграммы, графика, звука, гиперссылки.	3	1	2	Применение изученного материала на практике
3.4	Демонстрация презентации.	1	1		Демонстрация работ обучающихся
3.5	Теория создания слайд фильмов	1	1		Получение теоретических сведений по теме
3.6	Создание самопрезентации (презентации о самом себе)	4	1	3	Формирование навыков работы со сканером для перевода информации в цифровой вид. Составление презентации о себе по изученным правилам
3.7	Демонстрация самопрезентации	1		1	Демонстрация работ обучающихся
3.8	Создание слайд фильма	7	0,5	6,5	Работа в группах (3- 4 чел.): выбор темы, сбор информации, создание слайд фильма.
3.9	Конкурс слайд фильмов	2		2	Создание жюри из родителей учащихся. Просмотр всех созданных работ, выбор лучшего слайд-фильма.
4	Заключительное занятие	1	1		Подведение работы кружка за год.
Итого		35	11	24	

2.1. Учебно-тематический план II года обучения

№	Наименование разделов	Всего, час	Количество часов		Характеристика деятельности обучающихся
			Теория	Практика	
1	2	3	4	5	6
1	Техника безопасности в компьютерном классе.	1	0,5	0,5	Повторение правил поведения на занятиях в кабинете информатики.
2	Мультипликация в программе Windows Movie Maker	7	2,5	4,5	
2.1	Интерфейс программы, инструменты	1	1		Знакомство с основными элементами интерфейса: строки меню и панели инструментов, панелей, а также раскладовки и шкалы времени.
2.2	Монтаж фильма	3	1	2	Формирование умений работы с видеокамерой, микрофоном и программами звукозаписи. Формирование навыков разработки и создания видеороликов со спецэффектами.
2.3	Сохранение фильма. Запись фильма на диск.	1	0,5	0,5	Сохранение фильма на жестком диске. Экспорт на DVD.
2.4	Создание мультфильма	2		2	Работа в группах (3- 4 чел.): выбор темы, сбор информации, создание мультфильма.
3	Мультипликация во флеш-технологии	26	6	20	
3.1	Понятие флэш-анимации и мультипликации. Основные форматы флэш-анимации и звуковых файлов. Знакомство с программой Macromedia Flash.	1	1		Познакомиться с понятием флэш-анимации и мультипликации и программой Macromedia Flash.

1	2	3	4	5	6
3.2	Интерфейс программы Macromedia Flash, инструменты	2	0,5	1,5	Знакомство с основными элементами интерфейса программы Macromedia Flash. Формирование навыков работы в программе.
3.3	Формат цвета, цветовые эффекты	1	0,5	0,5	Формирование навыков работы в программе.
3.4	Модификация графических объектов.	2	0,5	1,5	Формирование навыков работы в программе.
3.5	Форматы файлов, работа с файлами	1		1	Формирование навыков работы в программе.
3.6	Покадровая анимация. Панель Timeline	2	0,5	1,5	Формирование навыков работы в программе.
3.7	Работа со слоями	1	0,5	0,5	Формирование навыков работы в программе.
3.8	Анимация во Flash	6	2	4	Формирование навыков работы в программе.
3.9	Символы «кнопка» и «клип»	1		1	Формирование навыков работы в программе.
3.10	Основы языка Action Script	3	0,5	2,5	Формирование навыков работы в программе.
3.11	Создание мультфильма	5		5	Применение изученного материала на практике
3.12	Демонстрация мультфильма	1		1	Демонстрация работ обучающихся
4	Заключительное занятие	1	1		Подведение работы кружка за год.
Итого		35	10	25	

3. Содержание программы

3.1. Содержание программы I года обучения

1. Введение в информационную культуру. Техника безопасности в компьютерном классе (1 час)

Теоретическая часть. Ознакомление с основами информационной культуры и грамотности, с социальной значимостью применения компьютерных технологий, с профессиями и специальностями, связанными с созданием анимации, с историей анимационных фильмов.

2. Мультипликация в графической программе (11 часов)

Теоретическая часть. Возможности графического редактора Paint. Среда графического редактора Paint. Режимы работы графического редактора. Набор инструментов графического редактора. Обзор программ-аниматоров. Интерфейс программы Gif-аниматора.

Практическая часть. Использование инструментов для создания и редактирования изображений.

Выполнение работ по созданию, редактированию простейших рисунков в растровом графическом редакторе. Приобретение навыков объемного и плоского изображения, копирования, с целью создания покадровых изображений, подготовка серии рисунков для программ-аниматоров. Работа со сканером и цифровым фотоаппаратом. Создание простейших анимационных файлов.

3. Мультипликация в программе Microsoft PowerPoint (22 часа)

Теоретическая часть. Знакомство с программой. Запуск программы. Ознакомление с правилами заполнения слайдов. Использование конструктора слайдов для создания презентации. Изучение правил настройки эффектов анимации. Вставка рисунка, диаграммы, графика, звука, гиперссылок при создании презентации. Демонстрация презентации. Объяснение материала по созданию слайд фильмов

Практическая часть. Знакомство с окном программы MS PowerPoint. Приобретение навыков вставки векторных изображений, применение эффекта анимации. Создание анимации с использованием смены кадров в презентации. Выполнение работ по созданию, редактированию простейших анимационных презентаций в Power Point. Составление презентации о себе по изученным правилам. Создание слайд фильмов в группах (3- 4 чел.): выбор темы, сбор информации, создание слайд фильма.

4. Заключительное занятие (1 час)

Подведение итогов года.

3.2. Содержание программы II года обучения

1. Техника безопасности в компьютерном классе (1 час)

Теоретическая часть. Повторение правил поведения на занятиях в кабинете информатики.

2. Мультипликация в программе Windows Movie Maker (7 часов)

Теоретическая часть знакомство с программой. Запуск программы. Понятие видео. Аналоговое и цифровое видео. Основные форматы видео-файлов. Основные этапы видео-монтажа.

Практическая часть. Знакомство с основными элементами интерфейса: строки меню и панели инструментов, панелей, а также раскадровки и шкалы времени. Работа с видеокамерой. Монтаж фильма. Добавление видео-переходов. Видео-эффекты. Сохранение проекта. Монтаж дикторского текста. Монтаж музыкальных заставок. Запись готового проекта.

3. Мультипликация во флеш-технологии (26 часов)

Теоретическая часть. Знакомство с программой. Запуск программы. Понятие флэш-анимации и мультипликации, основные форматы флэш-анимации, назначение основных инструментов по разработке флэш-анимации, основные этапы разработки флэш-анимации. Основы языка Action Script.

Практическая часть. Знакомство с программой Macromedia Flash. Создание анимации методом просчета кадров. Работа со слоями. Сохранение анимации. Создания анимации движения. Добавление к анимации звука. Импорт Flash-объектов. Основные этапы разработки флэш-анимации. Разработка Flash-мультфильма на выбранную тему.

4. Заключительное занятие (1 час)

Подведение итогов года.

4. Предполагаемые результаты реализации программы

Освоение детьми программы «Юный мультипликатор» направлено на достижение комплекса результатов в соответствии с требованиями федерального государственного образовательного стандарта.

В сфере *личностных универсальных учебных действий* у обучающихся будут сформированы:

- учебно-познавательный интерес к работе с различными видами информации с помощью средств информационных и коммуникационных технологий, планировать и организовывать собственную информационную деятельность, планировать и оценивать достигнутые результаты, применять средства информационных и коммуникационных технологий в учебной деятельности и повседневной жизни;
- чувство прекрасного и эстетические чувства на основе знакомства с картиной современного мира;
- навык самостоятельной работы и работы в группе при выполнении практических творческих работ;
- ориентации на понимание причин успеха в творческой деятельности;
- способность к самооценке на основе критерия успешности деятельности;
- заложены основы социально ценных личностных и нравственных качеств: трудолюбие, организованность, добросовестное отношение к делу, инициативность, любознательность, потребность помогать другим, уважение к чужому труду и результатам труда, культурному наследию.

В сфере *регулятивных универсальных учебных действий* обучающиеся научатся:

- использовать графические программы и программы создания видео для создания творческих работ;
- планировать свои действия;
- осуществлять итоговый и пошаговый контроль в своей творческой деятельности;

- адекватно воспринимать оценку своих работ окружающими;
- навыкам работы с различными программами и навыкам создания образов посредством различных технологий;
- вносить необходимые коррективы в действие после его завершения на основе оценки и характере сделанных ошибок.

Школьники получают возможность научиться:

- осуществлять констатирующий и предвосхищающий контроль по результату и способу действия, актуальный контроль на уровне произвольного внимания;
- самостоятельно адекватно оценивать правильность выполнения действия и вносить коррективы в исполнение действия как по ходу его реализации, так и в конце действия;
- пользоваться средствами информационных и коммуникационных технологий для сбора, хранения, преобразования и передачи различных видов информации (работа с текстом, гипертекстом, звуком и графикой в среде соответствующих редакторов),
- создавать личное информационное пространство;
- моделировать новые формы, различные ситуации, путем трансформации известного создавать новые образы средствами ИКТ;
- осуществлять поиск информации с использованием литературы и средств массовой информации;
- отбирать и выстраивать оптимальную технологическую последовательность реализации собственного или предложенного замысла.

В сфере **познавательных универсальных учебных действий** обучающиеся **научатся:**

- различать виды компьютерной графики, виды программ для работы с графикой, анимацией, видеофайлами;
- приобретать и осуществлять практические навыки и умения в художественном творчестве;

- развивать логико-алгоритмическое и системно-комбинаторное мышление;
- развивать устойчивый интерес к изучению информатики, интеллектуальных и творческих способностей;
- приобретать и применять общеучебные и общекультурные умения работы с информацией, способности личности школьника к саморазвитию и самообразованию.

Школьники получают возможность научиться:

- создавать и преобразовывать схемы и модели для решения творческих задач;
- более углубленному освоению мультимедиа программ и программ обработки графики и видео.

В сфере коммуникативных универсальных учебных действий

обучающиеся научатся:

- первоначальному опыту осуществления совместной продуктивной деятельности;
- сотрудничать и оказывать взаимопомощь, доброжелательно и уважительно строить свое общение со сверстниками и взрослыми
- формировать собственное мнение и позицию;

Школьники получают возможность научиться:

- учитывать и координировать в сотрудничестве отличные от собственной позиции других людей;
- учитывать разные мнения и интересы и обосновывать собственную позицию;
- задавать вопросы, необходимые для организации собственной деятельности и сотрудничества с партнером;
- адекватно использовать речь для планирования и регуляции своей деятельности.

В результате занятий творчеством у обучающихся должны быть развиты такие качества личности, как умение замечать красивое, аккуратность, трудолюбие, целеустремленность.

5. Формы и виды контроля

Система **отслеживания и оценивания результатов** обучения школьников проходит через демонстрацию работ, конкурсы и создание портфолио.

Создание портфолио является эффективной формой оценивания и подведения итогов деятельности обучающихся.

Портфолио – это сборник работ и результатов учащихся, которые демонстрирует его усилия, прогресс и достижения в различных областях.

В портфолио ученика включаются фото и видеоизображения продуктов исполнительской деятельности, продукты собственного творчества, материала самоанализа, схемы, иллюстрации, эскизы и т.п.

6. Описание материально-технического обеспечения образовательного процесса

№ п/п	Наименование объектов и средств материально-технического обеспечения	Количество
Пособия для педагога		
1.	Булин-Соколова, Е.И. формирование ИКТ-компетентности младших школьников. [Текст] / пособие для учителей общеобразоват. учреждений / Е.И.Булин-Соколова, Т.А.Рудченко, А.Л.Семенов, Е.Н.Хохлова. – М. : Просвещение, 2012. – 128 с.	
2.	Дуванов А.А. Азы информатики. Рисуем на компьютере [Текст] / книга для учителя. Дуванов А.А. – СПб. : БВХ-Петербург, 2005. – 288 с. : ил.	
3.	Минько, П.А. Обработка фотографий в Photoshop. Просто как дважды два [Текст] / П.А.Минько. – М.: Эксмо, 2007. – 320 с. : ил.	
4.	Предпрофильная подготовка. Образовательная область «Информатика и ВТ» Часть 2. Обработка информации [Текст] : учебно-методическое пособие / Авт. – сост.: О. Л. Колпаков, Е. Г. Чубарова, В. П. Жуланова и др.; под общей редакцией В. Н. Борздун, О. Л. Колпакова, В. П. Жулановой. – Кемерово: Издательство КРИПК и ПРО, 2005. – 159 с.	
Пособия для обучающихся		
5.	Минько, П.А. Обработка фотографий в Photoshop. Просто как дважды два [Текст] / П.А.Минько. – М.: Эксмо, 2007. – 320 с. : ил.	
6.	Макарова Н.В. Информатика. [Текст] / практикум по технологиям работы на компьютере / под редакцией Н.В.Макаровой. – М. : Финансы и статистика, 2000. – 256 с.	
7.	Стрелкова, Л.М. Практикум по Adobe Photoshop [Текст] / Л.М.Стрелкова. – М. : Интеллект-центр, 2004.	
Программное обеспечение		
8.	Операционная система Windows 7 / XP	10
9.	ППП Microsoft Office	10
10.	Графический редактор Adobe Photoshop	10
11.	Программа для видеообработки Windows Movie Maker	10
12.	Программа для создания анимации Macromedia Flash	10
13.	Программа Gif-аниматор	10
Оборудование класса		
14.	Персональный компьютер	10
15.	Сканер	1

16.	Видеокамера	1
17.	Микрофон	10
18.	Наушники	10