


Государственное бюджетное общеобразовательное учреждение Гимназия №63 Калининского района Санкт-Петербурга

«РЕКОМЕНДОВАНО»

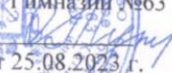
МС ГБОУ Гимназии №63  
Протокол №1 от 22.08.2023 г.

Руководитель МС  /Лаврова ТВ/

«ПРИНЯТО»

Педагогический совет  
Образовательного учреждения  
Протокол №1 от 25.08.2023 г.

«УТВЕРЖДАЮ»

Директор ГБОУ Гимназии №63  
Туманова О.Т.   
Приказ №163 от 25.08.2023 г.



Рабочая программа курса внеурочной деятельности  
по общекультурному направлению развития личности:

**ОСНОВЫ МУЛЬТИПЛИКАЦИИ**

для 11 классов

(1 час в неделю, 34 часа в год)

Учитель-составитель: Абрамов Артем Робертович, без категории

Санкт-Петербург  
2023 - 2024 учебный год

## Оглавление

Пояснительная записка	3
<b>Календарно-тематический план</b>	<b>8</b>
Литература для учителя и обучающихся.	14

## Пояснительная записка

Рабочая программа «Основы мультипликации» представляет собой вариант программы организации внеурочной деятельности для работы с учащимися 11-х классов по общеинтеллектуальному направлению развития личности. Рабочая программа составлена на основе:

- Федерального Закона от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;
  - Федерального Закона от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;
  - Приказа Министерства просвещения Российской Федерации от 18.05.2023 № 370 «Об утверждении федеральной образовательной программы основного общего образования» (Зарегистрирован Минюстом России 12.07.2023 № 74223).
  - Приказа Министерства просвещения Российской Федерации от 31.05.2021 № 287 «Об утверждении федерального государственного образовательного стандарта основного общего образования» (Зарегистрирован Минюстом России 05.07.2021 № 64101);
  - Приказа Министерства просвещения Российской Федерации от 18.07.2022 № 568 «О внесении изменений в федеральный государственный образовательный стандарт основного общего образования» (Зарегистрирован Минюстом России 17.08.2022 № 69675);
- Плана внеурочной деятельности ГБОУ Гимназии №63 Калининского района Санкт-Петербурга на 2023-2024 учебный год.

Программа рассчитана на 1 час в неделю, 34 часа в год.

Методика преподавания программы обусловлена обучению созданию анимированных изображений.

Программа ориентирована на приобретение умений и навыков создания анимированных изображений с использованием современных ИКТ

Данная программа составлена с учетом требований Рабочей программы воспитания ГБОУ Гимназии №63 и ее реализация в процессе организации учебной деятельности обеспечивает:

- установление взаимоотношений субъектов деятельности на уроке как отношений субъектов единой совместной деятельности, обеспечиваемой общими активными интеллектуальными усилиями;
- организацию на уроках активной деятельности учащихся, в том числе поисково- исследовательской, на разных уровнях познавательной самостоятельности (в этом и заключается важнейшее условие реализации воспитательного потенциала современного урока - активная познавательная деятельность детей);
- использование воспитательных возможностей предметного содержания через подбор соответствующих текстов для чтения, задач для решения, проблемных ситуаций для обсуждения в классе.

Данная программа реализуется с применением электронного обучения и дистанционных образовательных технологий (далее ДОТ) и может быть реализована с использованием исключительно этих технологий.

## *Цели курса*

- развитие познавательных интересов, интеллектуальных и творческих способностей средствами информационно-коммуникационных технологий (ИКТ);
- выработка навыков по организации собственной информационной деятельности и планирования её результатов;
- формирование умений работать с прикладным программным обеспечением с целью применения средств ИКТ в повседневной жизни, при выполнении индивидуальных и коллективных проектов, в учебной деятельности, при дальнейшем освоении профессий, востребованных на рынке труда;
- развитие у обучающихся интереса к информационным технологиям, повышение их компетентности в вопросах применения компьютерной анимации, мультипликации и дизайна;
- формирование устойчивого интереса к информационно-технологическому профилю обучения, к профессиям, связанным с применением разных видов компьютерной анимации;
- воспитание ответственного отношения к информации с учётом правовых и этических аспектов её распространения, избирательного отношения к полученной информации.
- развитие познавательных интересов, интеллектуальных и творческих способностей средствами информационно-коммуникационных технологий (ИКТ);
- выработка навыков по организации собственной информационной деятельности и планирования её результатов;
- формирование умений работать с прикладным программным обеспечением с целью применения средств ИКТ в повседневной жизни, при выполнении индивидуальных и коллективных проектов, в учебной деятельности, при дальнейшем освоении профессий, востребованных на рынке труда;
- развитие у обучающихся интереса к информационным технологиям, повышение их компетентности в вопросах применения компьютерной анимации, мультипликации и дизайна;
- формирование устойчивого интереса к информационно-технологическому профилю обучения, к профессиям, связанным с применением разных видов компьютерной анимации;
- воспитание ответственного отношения к информации с учётом правовых и этических аспектов её распространения, избирательного отношения к полученной информации.

### *Задачи курса*

- создание условий для развития познавательной активности в области информационных компьютерных технологий;
- ознакомление с новыми информационными технологиями;
- создание условий для формирования компетенций для последующей профессиональной деятельности как в рамках данной предметной области, так и в смежных с ней областях;
- мотивирование к образованию, в том числе самообразованию, сознательному отношению к непрерывному образованию как условию успешной профессиональной и общественной деятельности.

В программе соблюдается преемственность с федеральным государственным образовательным стандартом основного общего образования; учитываются возрастные и психологические особенности школьников, обучающихся на ступени основного общего образования, учитываются межпредметные связи.

Для реализации данной программы необходимы определенные материально-технические условия. Учебная аудитория, предназначенная для изучения предмета «Основы мультипликации», предполагает наличие компьютеров, графических планшетов для создания иллюстраций и анимации.

#### ***Ожидаемые результаты:***

Создание роликов социальной рекламы, тематических видеосюжетов

### **Планируемые результаты освоения программы внеурочной деятельности**

#### **Личностные**

- соблюдать правовые нормы работы с информационными ресурсами и программным обеспечением, соблюдать правила общения в социальных сетях и системах обмена сообщениями;
- понимать основные положения доктрины информационной безопасности Российской Федерации, уметь пояснить их примерами;
- выполнять рекомендации, обеспечивающие личную информационную безопасность, защиту конфиденциальных данных от несанкционированного доступа.

## Метапредметные

- самостоятельно определять цели и составлять планы;
- самостоятельно осуществлять, контролировать и корректировать внеучебную деятельность;
- использовать все возможные ресурсы для достижения целей; выбирать успешные стратегии в различных ситуациях.
- продуктивно общаться и взаимодействовать в процессе совместной деятельности, учитывать позиции другого, эффективно разрешать конфликты.
- ориентироваться в различных источниках информации, критически оценивать и интерпретировать информацию, получаемую из различных источников.

навыкам познавательной рефлексии, как осознания совершаемых действий и мыслительных процессов, их результатов и оснований, границ своего знания и незнания, новых познавательных задач и средств их достижения

## Предметные:

### Знать:

- архитектуру компьютера
- историю и современные тенденции применения компьютерных технологий в области анимации
- различные инструменты создания векторной графики
- художественные эффекты
- технологии виртуальной реальности

### Уметь:

- пользоваться системой базовых знаний, отражающих вклад информатики в формирование современной научной картины мира;
- соотносить специфику архитектуры компьютера с целями и особенностями его применения, ориентироваться в истории и современных тенденциях применения компьютерной технологии в области программируемой компьютерной анимации;
- пользоваться элементарными навыками формализации прикладной задачи и документирования программ;
- работать с библиотеками программ;

- программировать диалоговые графические интерфейсы пользователя для создаваемых в процессе обучения программ;
- пользоваться различными инструментами для создания векторной графики, настраивать параметры инструментов;
- создавать ролики на основе разных способов анимации: покадровой, анимации движения, анимации формы;
- выполнять обработку растровых графических изображений с целью повышения их качества или получения художественных эффектов;
- понимать принципы, лежащие в основе компьютерной анимации, технологий виртуальной реальности, назначение и принципы работы соответствующего программного и аппаратного обеспечения;

### Календарно-тематический план

№ п/п	Дата		Тема занятия	Кол- во часов	Формы организации деятельности учащихся при проведении занятий	Содержание занятия
	план	факт				
1			Композиция. Понятие крупности плана. Смена плана	1	Кооперативно - групповая учебная деятельность	Теория. Понятие композиции, крупности плана. Крупность плана в фотографии, кино и мультфильме. Практика. Дидактическая игра «Определи крупность плана». Отработка навыков создания разной крупности плана при съемке фотографий. Зарисовка персонажей при помощи планов разной крупности.
2			Композиция. Понятие крупности плана. Смена плана	1	Индивидуально - групповая форма	Теория. Понятие композиции, крупности плана. Крупность плана в фотографии, кино и мультфильме. Практика. Дидактическая игра «Определи крупность плана». Отработка навыков создания разной крупности плана при съемке фотографий. Зарисовка персонажей при помощи планов разной крупности.
3			Сюжет и персонажи мультфильма	1	Кооперативно - групповая учебная деятельность	Практика. Отработка навыков написания короткой истории. Составление характеристики любимого мультипликационного героя. Разработка эскиза персонажа.
4			Шедевры рисованной анимации. Создание	1	Дифференцированное- групповая	Теория. Основные принципы и сложности в создании рисованной анимации. «Ожившая живопись» мультипликатора Александра Петрова.



			элементарной рисованной анимации			Материалы и инструменты для создания рисованной анимации «маслом по стеклу». Практика. Просмотр и обсуждение мультфильмов А. Петрова. Создание простейшей анимации на стекле. Съемка, монтаж и просмотр.
<b>5</b>			Шедевры рисованной анимации. Создание элементарной рисованной анимации	<b>1</b>	Кооперативно - групповая учебная деятельность	Теория. Основные принципы и сложности в создании рисованной анимации. «Ожившая живопись» мультипликатора Александра Петрова. Материалы и инструменты для создания рисованной анимации «маслом по стеклу». Практика. Просмотр и обсуждение мультфильмов А. Петрова. Создание простейшей анимации на стекле. Съемка, монтаж и просмотр.
<b>6</b>			Наследие отечественной мультипликации	<b>1</b>	Индивидуально - групповая форма	Теория. Материалы и оборудование, необходимые для создания мультфильма: пластилин, бумага, краски, фотоаппарат, штатив, компьютер. Практика. Проба работы с материалами и оборудованием. Съемка фотографий и составление из них слайд-шоу.
<b>7</b>			Материалы и инструменты для создания мультфильма. Основные принципы использования фотоаппарата и компьютера	<b>1</b>	Дифференцированное- групповая	Теория. Материалы и оборудование, необходимые для создания мультфильма: пластилин, бумага, краски, фотоаппарат, штатив, компьютер. Практика. Проба работы с материалами и оборудованием. Съемка фотографий и составление из них слайд-шоу.

8			Основные техники создания мультфильма	1	Кооперативно - групповая учебная деятельность	Теория. Основные техники создания мультфильмов: пластилиновые мультфильмы, кукольные мультфильмы, песочная, рисованная анимация, техника перекладки. Практика. Отработка основных приёмов каждой техники.
9			Основные техники создания мультфильма	1	Дифференцированное- групповая	Теория. Основные техники создания мультфильмов: пластилиновые мультфильмы, кукольные мультфильмы, песочная, рисованная анимация, техника перекладки. Практика. Отработка основных приёмов каждой техники.
10			Элементарные движения персонажа и способы их создания	1	Дифференцированное- групповая	Практика. Отработка навыков создания элементарных движений персонажа: походка, движение рук, моргание, движение губ.
11			Элементарные движения персонажа и способы их создания	1	Индивидуально - групповая форма	Практика. Отработка навыков создания элементарных движений персонажа: походка, движение рук, моргание, движение губ.
12			Проект мультфильма без слов в технике пластилиновой анимации	1	Кооперативно - групповая учебная деятельность	Разработка сюжета мультфильма. Практика. Просмотр существующих мультфильмов, созданных в мастерской ранее. Выбор животного, разработка сюжета мультфильма.
13			Проект мультфильма «Сказки Земли» в	1	Индивидуально - групповая форма	Мультфильмы-коллажи. Теория. Понятие мультфильма-коллажа.

			технике пластилиновой анимации на плоскости			Практика. Просмотр заставок к мультфильмам «Гора самоцветов». Выбор страны, по чьим сказкам будет создан мультфильм. Выбор сказок для проектирования. Практика. Чтение сказок (литературных и авторских) выбранной страны. Выбор 5 понравившихся сказок. Написание текста к мультфильму. Теория. Основные принципы написания короткой истории. Практика. Написание краткого переложения 5-ти выбранных сказок.
14			Проект мультфильма «Сказки Земли» в технике пластилиновой анимации на плоскости	1	Кооперативно - групповая учебная деятельность	Мультфильмы-коллажи. Теория. Понятие мультфильма-коллажа. Практика. Просмотр заставок к мультфильмам «Гора самоцветов». Выбор страны, по чьим сказкам будет создан мультфильм. Выбор сказок для проектирования. Практика. Чтение сказок (литературных и авторских) выбранной страны. Выбор 5 понравившихся сказок. Написание текста к мультфильму. Теория. Основные принципы написания короткой истории. Практика. Написание краткого переложения 5-ти выбранных сказок.
15			Проект мультфильма «Кем мы станем» в технике перекладки	1	Дифференцированное- групповая	Выбор персонажей для мультфильма. Знакомство с миром профессий. Практика. Выбор персонажей для мультфильма – 5 профессий. Написание текста к мультфильму. Практика. Сбор и систематизация материалов о профессиях. Написание рассказа о 5-ти выбранных профессиях. Составление раскадровки мультфильма. Практика. Составление раскадровки мультфильма.

					Изготовление персонажей и фона. Теория. Знакомство с понятиями «композиция», «пропорция», «сочетание цветов». Практика. Рисование и вырезание персонажей. Изготовление фона. Съёмка мультфильма. Практика. Съёмка мультфильма по кадрам в соответствии с раскадровкой. Установка съёмочного оборудования. Установка освещения. Запись звука. Практика. Элементарные упражнения для улучшения дикции. Проведение кастинга среди желающих записать текст. Запись текста. Установка микрофонов. Монтаж мультфильма. Практика. Монтаж снятых кадров в соответствии с раскадровкой. Монтаж звука. Запись готового фильма.
16		Проект мультфильма «Кем мы станем» в технике перекладки	1	Кооперативно - групповая учебная деятельность	Выбор персонажей для мультфильма. Знакомство с миром профессий. Практика. Выбор персонажей для мультфильма – 5 профессий. Написание текста к мультфильму. Практика. Сбор и систематизация материалов о профессиях. Написание рассказа о 5-ти выбранных профессиях. Составление раскадровки мультфильма. Практика. Составление раскадровки мультфильма. Изготовление персонажей и фона. Теория. Знакомство с понятиями «композиция», «пропорция», «сочетание цветов». Практика. Рисование и вырезание персонажей. Изготовление фона. Съёмка мультфильма. Практика. Съёмка мультфильма по кадрам в соответствии с <b>раскадровкой</b> . Установка съёмочного оборудования. Установка освещения.. Запись звука. Практика. Элементарные упражнения для

						улучшения дикции. Проведение кастинга среди желающих записать текст. Запись текста. Установка микрофонов. Монтаж мультфильма. Практика. Монтаж снятых кадров в соответствии с раскадровкой. Монтаж звука. Запись готового фильма.
<b>17</b>			Подведение итогов. Рефлексия.	<b>1</b>	Индивидуально - групповая форма	Итоговая работа

Литература для учителя и обучающихся.

1. Анна Милборн **Я рисую мультфильм – М.: Эксмо, 2019**
2. И. Иванов-Вано **Рисованный фильм – М.: Госкиноиздат, 2021**
3. Марк Саймон «Как создать собственный мультфильм. Анимация двухмерных персонажей», NT Press, М. 2021 г.
4. Гэри Голдман «Этапы производства традиционного мультфильма».