

ДЕПАРТАМЕНТ ОБРАЗОВАНИЯ ГОРОДА МОСКВЫ

**Государственное автономное образовательное учреждение
высшего профессионального образования города Москвы
«МОСКОВСКИЙ ИНСТИТУТ ОТКРЫТОГО ОБРАЗОВАНИЯ»**

**Центр непрерывного художественного образования
(Школа Б.М. Неменского)**

«СОГЛАСОВАНО»
Экспертный совет ГАОУ ВПО МИОО

«__» «_____» 2015 г.

«УТВЕРЖДАЮ»
Ректор ГАОУ ВПО МИОО
_____ А.И.Рытов

«__» «_____» 2015 г.

Программа

дополнительного профессионального образования

(повышение квалификации)

Анимация детских рисунков в основном и дополнительном образовании
(наименование программы)

Автор курса
Тупикова Галина Анатольевна

Утверждено на Совете ЦНХО
Протокол № 1 от 09.09.2015

Директор Б.М.Неменский

Москва - 2015

Раздел 1. «ХАРАКТЕРИСТИКА ПРОГРАММЫ»

1.1. Цель программы:

Совершенствование профессиональной компетенции учителя-предметника и педагога дополнительного образования в области теоретического и практического изучения процесса создания анимации по детским рисункам. Использовать мультипликацию как универсальный многогранный способ развития ребенка в современном визуально насыщенном мире.

№ п/п	Компетенции	Направление подготовки Педагогическое образование		
		050100		44.04.01
		Код компетенции		
		Бакалавриат		Магистратура
		4 года	5 лет	
1	Готов применять современные методики и технологии, в том числе и информационные, для обеспечения качества учебно-воспитательного процесса на конкретной образовательной ступени конкретного образовательного учреждения	ПК-2		
2	Способен использовать возможности образовательной среды для формирования универсальных видов учебной деятельности и обеспечения качества учебно-воспитательного процесса		ПК-5	
3	Готов к использованию современных информационно-коммуникационных технологий и средств массовой информации для решения культурно-просветительских задач			ПК-20

1.2. Планируемые результаты обучения

№ п/п	Знать	Направление подготовки Педагогическое образование		
		050100		44.04.01
		Код компетенции		
		Бакалавриат		Магистратура
		4 года	5 лет	

1	Требования к содержанию и структуре ИКТ - компетентности учителя (в соответствии с Законом об Образовании РФ; содержанием ФГОС нового поколения; концепцией и содержанием профессионального стандарта «Педагог»)	ПК-2		
2	Опыт ОО в использовании возможностей образовательной среды по размещению аудиовизуальных учебных материалов в сети Интернет		ПК-5	
3	Роль аудиовизуальных учебных материалов в формировании универсальных видов учебной деятельности	ПК-2		
4	Возможности ИКТ для организации образовательного пространства в условиях реализации ФГОС			ПК-20
	Уметь	Бакалавриат		Магистратура
		4 года	5 лет	
1	Подготавливать аудиовизуальные учебные материалы для публикации и размещения в информационной образовательной среде, на видеоканале ОО в YouTube и т.п.		ПК-5	
2	Конструировать современный урок с применением аудиовизуальных учебных материалов для формирования универсальных видов учебной деятельности	ПК-2		
3	Создавать и насыщать информационную среду в сети Интернет			ПК-20

1.3. Категории обучающихся: учителя искусства, учителя-предметники общеобразовательных организаций, педагоги дополнительного образования.

1.4. Срок освоения программы: 72 часа

1.5. Форма обучения: очно-заочная

1.6. Режим обучения: 1 раз в неделю по 6 часов

Раздел 2. «СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ»

2.1. Учебный (тематический) план

№ п/п	Наименование разделов (модулей) и тем	Всего часов	Виды учебных занятий, учебных работ		Форма контроля
			Лекции	Интерактив ные занятия	
1	Базовая часть	6	2	4	тестирова ние
1.1	Основы законодательства РФ в области образования	2	1	1	
1.2	Концепция и содержание профессионального стандарта педагога	2	1	1	
1.3	Законодательство Российской Федерации об авторском праве и смежных правах. Экологические и эргономические аспекты организации работы на компьютере.	2		2	
2	Профильная часть (предметно-методическая)	66	26	40	Зачет, тестиров ание
2.1	Влияние мультфильмов на воспитание и развитие ребёнка	2	1	1	
2.2	Традиционные и инновационные способы создания анимации.	2	1	1	
2.3	Работа с фотоаппаратом и сканером. Импорт и экспорт изображений между редакторами.	2	1	3	
2.4	Программа Photoshop. Способы обработки фотографий и детских рисунков.	2	2	4	
2.5	Сравнительные характеристики компьютерных программ для создания анимации.	3	1	2	
2.6	Сценарий фильма. Персонаж.	4	2	2	
2.7	Метод перекладки. Техника stop-motion. Киностудия Windows Live (Windows Live Movie Maker) и другие видеоредакторы.	6	2	4	
2.8	Основные способы создания динамического зрительного ряда на шкале времени в программе Adobe Flash. Слои.	4	2	2	
2.9	Методы создания анимации в программе Adobe Flash. Покадровая анимация.	6	2	4	

2.10	Анимация движения в программе Adobe Flash.	6	2	4	
2.11	Монтаж фильма в программе. Виды монтажа. Кадр и план.	6	2	4	
2.12	Коллективные формы работы над мультфильмом.	5	1	4	
2.13	Использование звука. Образ и творческое перевоплощение	4	2	2	
2.14	Импорт изображений и видео в программе Adobe Flash из других приложений.	4	2	2	
2.15	Основы изобразительного решения фильма	4	1	3	
2.16	Публикация	4	2	2	
	Итого:	72	28	44	
	Итоговая аттестация				Зачет

2.2. Учебная программа

№ п/п	Виды учебных занятий, учебных работ	Содержание
Раздел 1. Базовая часть		
Тема 1.1. Основы законодательства РФ в области образования	Лекция, 1 час	Права и обязанности образовательных учреждений, реализующих электронное обучение. Понятие и возможности сетевой формы реализации образовательных программ. Понятие открытости информационных ресурсов. Виды документов, входящих в состав открытых информационных ресурсов. Понятие свободных лицензий на программное обеспечение. Виды свободных лицензий и их соответствие Гражданскому кодексу РФ.
	Семинар 1 час	Основные понятия и общая характеристика закона об образовании. Причины появления нового Закона об образовании. Основные отличия старого и нового Закона об образовании. Понятие электронного обучения и дистанционных

		образовательных технологий
Тема 1.2. Концепция и содержание профессионального стандарта педагога	Лекция, 1 час	Понятие и структура профессиональной ИКТ-компетентности педагога. Специальные компетенции учителя-предметника.
	Семинар 1 час	Зачем нужен профессиональный стандарт педагога. Новые компетенции педагога.
Тема 1.3 Законодательство Российской Федерации об авторском праве и смежных правах. Экологические и эргономические аспекты организации работы на компьютере.	Семинар 1 час	Основные понятия об авторском праве. Сфера действия авторского права. Объект авторского права. Общие положения. Произведения, являющиеся объектами авторского права. Авторское право на аудиовизуальные произведения. Антипиратский закон.
	Практические занятия, 1 час	Работа в Интернет. Обзор современных законодательных документов и практик в области образования.
Раздел 2. Профильная часть (предметно-методическая)		
Тема 2.1 Влияние мультфильмов на воспитание и развитие ребёнка	Лекция 1 час	Психологические особенности восприятия компьютерной анимации детьми, механика влияния современных информационных средств на детскую психику. Компьютерная анимация - как современная форма представления информации, её роль в формировании мировоззрения школьников. Фантазирование, интуитивные решения и т.д., стимулирующие развитие творческого воображения. Педагогические методы развития творческого воображения учащихся. Активизация различных психических функций – наблюдательность, угадывание, придумывание, дополнение,

	Семинар, 1 час	Особенность компьютерной анимации - создание учебных форм для использования в коллективных работах, в организации межпредметных связей, для самостоятельной исследовательской и творческой деятельности учащихся. Создание детьми компьютерной анимации по своим рисункам.
Тема 2.2 Традиционные и инновационные способы создания анимации.	Лекция 1 час	История возникновения и развития мультипликации. Связь мультипликации с общей культурой. Классическая и компьютерная мультипликация как средство художественного воспитания и обучения ребенка. Выполнение художественных задач с использованием компьютерной анимации - форма приобщения к искусству, которая позволяет детям понять истоки разных видов художественной деятельности и приобрести базовые представления и навыки из области разных видов искусства.
	Семинар 1 час	Знакомство с творчеством российских художников-мультипликаторов. Просмотр и обсуждение традиционных и компьютерных мультфильмов.
Тема 2.3 Работа с фотоаппаратом и сканером. Импорт и экспорт изображений между редакторами.	Лекция 1 час	Виды современной фототехники. Работа с различными штативами. Освещение. Выдержка. Программы сканирования.
	Практика, 3 часа	Сделать цикл постановочных фотографий. Отсканировать детские рисунки. Открыть в разных просмотрных программах и графических редакторах, сделать легкую коррекцию.

Тема 2.4 Программа Photoshop. Способы обработки фотографий и детских рисунков.	Лекция 2 часа	<p>Photoshop как творческий инструмент художника-фотографа. Использование обработки как средства усиления "живописного" эффекта от фотографии.</p> <p>Основы колористики. Правила сочетания цветов. Способы цветокоррекции - работа с корректирующими слоями, масками, каналами. Тонирование теней, изменение цветовой гаммы. Исправление линейных и перспективных искажений. Очистка изображений от посторонних предметов.</p> <p>Кадрирование, выделение главного, изменение пропорций, извлечение ненужных объектов из кадра, наложение текстур, добавление эффектов.</p> <p>Спецэффекты - дымка, градиенты, дождь, снег, засветки. Возможность использования трехмерных объектов для внедрения в двумерное фото.</p>
	Практика 4 часа	<p>Обработать фотографию или детский рисунок в растровом редакторе Adobe Photoshop. (Например «Пейзаж»). Сделать тщательную цветовую коррекцию – тон, яркость, прозрачность. Вырезать элементы для оживления: (например: облако, солнце, луна...); обработать инструментом Штамп вырезанные места.</p> <p>Импортировать в разные слои элементы фотографии.</p> <p>Создание имитации движения объекта (цвет неба, облака, солнце...) различными методами создания анимации в Adobe Photoshop</p>
Тема 2.5 Сравнительные	Лекция 1 час	Технические возможности современных

<p>характеристики компьютерных программ для создания анимации.</p>		<p>информационных средств. Компьютер и искусство.</p> <p>Обзор возможностей компьютерных программ для анимации с детьми.</p> <p>Программы: Animation-ish, Toon Boom Studio, Easy GIF Animator, Pencil, Synfig Studio, Plastic animation paper, Киностудия Windows Live, Creatoon и др. Обзор анимационных ресурсов Интернет.</p>
	<p>Практика 2 часа</p>	<p>Этюды по оживлению одного детского рисунка (пейзаж, шевеление деревьев) в свободном анимационном редакторе Creatoon.</p>
<p>Тема 2.6 Сценарий фильма. Персонаж.</p>	<p>Лекция 2 час</p>	<p>Создание сценария – основа мультфильма. Замысел, сюжет, жанр, персонаж, трехчастная природа сценария (начало, середина и конец) – понятия необходимые для написания сценария.</p> <p>Создание персонажей (анатомия, типаж, характер, повадки, особенности)</p> <p>Положительная и отрицательная роль героев анимационных фильмов в развитии детей</p>
	<p>Практика 2 часа</p>	<p>Написать сценарий фильма по детским рисункам (Путешествие в лес). Определить жанр будущего фильма. Придумать название. Обрисовать характер персонажей.</p>
<p>Тема 2.7 Метод перекладки. Техника stop-motion. Киностудия Windows Live (Windows Live Movie Maker) и другие видеоредакторы.</p>	<p>Лекция 2 часа</p>	<p>Создание проекта. Шкала времени, звуковая дорожка. Импорт видео и изображений. Добавление, удаление кадров. Импорт и редактирование звука. Создание названия, титров, добавление видео переходов и видеоэффектов. Вывод фильма.</p>

	Практика 4 часа	Оживление слепленного персонажа (дерево) – сделать фотографии движения. Передать образ главного героя – дерева (возраст, характер, особенности, эмоции).
Тема 2.8 Основные способы создания динамического зрительного ряда на шкале времени в программе Adobe Flash. Слои.	Лекция 2 часа	Соотношения традиционных и компьютерных средств рисования. Различные способы преобразования мультипликационных объектов: изменение масштаба, искажение, изгиб, поворот, вращение и др. Группировка, трансформация объектов, фрагментация.
	Практика 2 часа	Разложить элементы персонажей объекта по слоям (животного или человека). Создать покадровую анимацию элементов персонажей мультфильма.
Тема 2.9 Методы создания анимации в программе Adobe Flash. Покадровая анимация.	Лекция 2 часа	Единица для расчета времени в мультипликации. Ключевые кадры. Статичные кадры. Рисунок – основа изображения в мультипликации. Средства копирования и редактирования изображений во Flash. Наиболее эффективные пути к достижению предсказуемого результата
	Практика 4 часа	Создать покадровую анимацию движения машущей руки (или др.) – несколько роликов с одинаковым движением, но с разной быстротой.
Тема 2.10 Анимация движения в программе Adobe Flash.	Лекция 2 часа	Понятие tween-анимации. Создание и использование образцов (symbol) и экземпляров (instance). Работа с библиотекой эталонов. Изменение свойств экземпляров.
	Практика 4 часа	Создание имитации движения объекта

		(фона – неба, реки, облаков и т.д.) различными методами создания анимации.
Тема 2.11 Монтаж фильма. Виды монтажа. Кадр и план.	Лекция 2 часа	Составление плана фильма. Принцип видеомонтажа – сопоставление, которое применяется к используемым образом и их сочетаниям, последовательностям кадров, выстраиваемым сценам и общей композиции фильма. Понятие кадра. Категории плана: дальний, общий, средний, крупный, детальный.
	Практика 4 часа	Этюд на тему «Перспектива города». Анимируя приближение или отдаление домов, создать разные планы города. Коллективная работа в технике stop-motion.
Тема 2.12 Коллективные формы работы над мультфильмом. Использование анимации для занятий с детьми.	Лекция 1 час	Создание мультфильма – совместное творчество художника, режиссера, педагога, оператора, композитора, звукорежиссера, актера и многих других творческих профессий.
	Практика 4 часа	Коллективная работа по ролям (режиссер, художник, сценарист, актер и т.д.): «Строим город». Разработка тем для занятий анимацией с детьми. Обсуждение форм и программы работы с детьми.
Тема 2.13 Использование звука. Образ и творческое перевоплощение	Лекция 2 часа	Форматы звука, поддерживаемые программой. Виды звука – музыкальный, шумовой. Свойства звука – высота, громкость, тембр, длительность. Звук как физическое явление и звук, как ощущение. Основная задача звука в мультипликации: раскрытие идеи произведения, создание определенной эмоциональной атмосферы.

		<p>Синхронизация звука и изображения.</p> <p>Запись голоса.</p> <p>Программа Audacity и стандартная Звукозапись. Работа с микрофоном, диктофоном, телефоном. Работа в нескольких звуковых дорожках.</p>
	Практика 2 часа	<p>Подобрать музыкальный и шумовой ряд в интернете. Записать голосовое сопровождение ролика «Образ Дерева», используя различные свойства звука (несколько вариантов записи). Совместить и обработать звуковой ряд в звуковом редакторе и вставить в мультфильм.</p>
Тема 2.14 Импорт изображений и видео в программе Adobe Flash из других приложений.	Лекция 2 часа	<p>Форматы для импорта.</p> <p>Импорт последовательностей.</p> <p>Ввод сканированной графики</p>
	Практика 2 часа	<p>Выбрать согласно сюжетному замыслу мультфильма фотографии и рисунки (отсканировать их), сделать первичную обработку в программе Microsoft Office Picture Manager: обрезать лишнее, уменьшить размер файла, повернуть, сделать легкую цветовую коррекцию. Обработать фотографию или рисунок (например: пейзаж) в растровом или векторном редакторе. Сделать тщательную цветовую коррекцию. Изменить тон, яркость, прозрачность. Вырезать элементы для оживления: (например: дом, облака, деревья, животные). Импортировать в библиотеку мультфильма и наложить на импортированное видео (пейзаж).</p>
Тема 2.15 Основы изобразительного	Лекция 1 час	<p>Ассоциативно-образный монтаж. Вставка дополнительных кадров, которые</p>

решения фильма		<p>приобретают значение сравнений.</p> <p>Параллельный монтаж. Чередование сюжетно не законченных фрагментов действия, происходящих в разных местах, создание впечатления одновременности разных событий. Правильное соотношение фона и действия на втором плане с изображением важных для сюжета объектов переднего плана, используя для этого приемы композиционного изобразительного решения, акцентирующие внимание зрителя на главных объектах.</p>
	Семинар, практика 3 часа	<p>Анализ творческих работ коллег по следующим критериям: эмоциональность образов, композиционная выразительность, цветовое решение и его соответствие общему замыслу, применение различных анимационных эффектов. Создание различных вариантов решений творческих работ.</p>
Тема 2.16 Публикация	Лекция 2 часа	<p>Коррекция и изменение характеристик видео. Форматы публикации фильма. Видео кодаки. Обзор видеоплееров. Возможности и способы использования цифровых ресурсов в педагогической деятельности. Основные принципы занятий с детьми компьютерной анимацией.</p> <p>«Зрительное творчество» - быть зрителем, этому тоже надо учиться.</p>
	Практика, семинар 2 часа	<p>Опубликовать в различных форматах свой ролик. Просмотр и обсуждение.</p>

Раздел 3. «ФОРМЫ АТТЕСТАЦИИ И ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ»

Оценка качества освоения программы осуществляется в форме текущего, промежуточного и итогового контроля.

Текущий контроль – знания, проверяемые при помощи тестирования с предоставлением выбора ответов:

- требования к содержанию и структуре ИКТ-компетентности учителя (в соответствии с Законом об Образовании РФ; содержанием ФГОС нового поколения; концепцией и содержанием профессионального стандарта «Педагог»);
- возможности ИКТ для организации образовательного пространства в условиях реализации ФГОС;
- опыт образовательных учреждений в использовании возможностей образовательной среды по размещению аудиовизуальных материалов в сети Интернет;
- основные технологические приемы создания учебных материалов (мультфильмов)

Структура тестов текущего контроля состоит из вопросов с предоставлением вариантов ответов. (Тесты прилагаются)

Промежуточный контроль – проверка полученных умений (проверяются в ходе выполнения практических заданий):

- конструировать современный урок, занятие с применением аудиовизуальных учебных материалов (мультфильмов) для формирования универсальных видов учебной деятельности;
- подготовка аудиовизуальных учебных материалов (мультфильмов) для публикации и размещения в информационной образовательной среде, на видеоканале ОО на YouTube и т.п.

Примеры заданий для промежуточного контроля:

- Разработать структуру урока, занятия по своему предмету, внешкольного мероприятия, где будут использованы мультипликационные ролики, выполненные в ходе занятий.

- Разработать занятие с детьми по созданию анимации (по возможности и провести), определить тему, цель, задание, художественные понятия и задачи, технические задачи, определить характеристику видов деятельности учащихся, связи между различными предметами. Примеры заданий в программе «Компьютерная анимация и уроки изобразительного искусства». (Прилагается). Учитывать необходимость формирования универсальных видов учебной деятельности и обеспечения качества учебно-воспитательного процесса в соответствии с требованиями ФГОС нового поколения.

Просмотреть работы других обучающихся и дать им экспертную оценку. К заданию прилагается таблица экспертного оценивания заданий других учащихся.

Критерии оценки творческих работ: разнообразие, эмоциональность образов, креативность, композиционная выразительность, воображение, цветовое решение и его соответствие общему замыслу, ритм, восприятие, умение передавать пропорции, объем, движение, соответствие педагогическим методикам, санитарным нормам и рекомендациям, возрастным особенностям будущего зрителя, техническое исполнение. Функция обратной связи осуществляется в процессе группового анализа творческих работ педагога и слушателя, коллективных и проектных форм учебной деятельности.

Текущий и промежуточный контроль организуются в индивидуальной, групповой, фронтальной и дифференцированной форме.

Для выявления уровня знаний и умений, потребностей, возможностей использования имеющихся и полученных на курсе знаний и умений проводится входная и выходная диагностика. (Тесты прилагаются)

Оценка качества освоения программы осуществляется в форме выполнения практических заданий (практические задания и упражнения, авторские творческие проекты) по основным разделам программы.

Итоговая аттестация (зачет).

Обучающийся считается аттестованным, если получил положительную оценку при прохождении тестирований, выполнил весь комплекс практических работ и создал анимационный ролик для образовательных целей.

Раздел 4. «ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ»

3.1. Учебно-методическое обеспечение и информационное обеспечение программы

Нормативно-правовые документы:

1. Конституция Российской Федерации. Принята 12 декабря 1993 г. всенародным голосованием. [Электронный ресурс]: URL: <http://constitution.kremlin.ru/> (дата обращения: 06.08.2015)
2. Конституция Российской Федерации. Принята референдумом 12.12.93, (ред. от 21.07.2014 с изменениями, вступившими в силу с 22.07.2014). [Электронный ресурс]: URL: <https://www.referent.ru/1/2672> (дата обращения: 06.08.2015)
3. Федеральный закон от 29.12.2012 N 273-ФЗ (ред. от 13.07.2015) "Об образовании в Российской Федерации" (с изм. и доп., вступ. в силу с 24.07.2015) [Электронный

- ресурс]: URL: <http://минобрнауки.рф/документы/2974> (дата обращения 06.08.2015)
4. Федеральный государственный стандарт начального общего образования от 6.10.2009 N 373. Серия: Стандарты второго поколения. М.: Просвещение, 2014 – 40 с. [Электронный ресурс]: URL: <http://минобрнауки.рф/документы/543> (дата обращения: 06.08.2015)
 5. Федеральный государственный стандарт основного общего образования от 17.12.2010 N 1897. Серия: Стандарты второго поколения. М.: Просвещение, 2014 – 48 с. (в ред. Приказа Минобрнауки России от 29.12.2014 № 1644). [Электронный ресурс]: URL: <http://минобрнауки.рф/документы/543> (дата обращения: 06.08.2015)
 6. Федеральный государственный стандарт среднего общего образования от 6.10.2009 N 413. Серия: Стандарты второго поколения. М.: Просвещение, 2014 – 64 с. (в ред. Приказа Минобрнауки России от 29.12.2014 № 1645). [Электронный ресурс]: URL: <http://минобрнауки.рф/документы/543> (дата обращения: 06.08.2015)
 7. Фундаментальное ядро содержания общего образования/ Под ред. В.В.Козлова, А.М.Кондакова. Серия: Стандарты второго поколения. М.: Просвещение. 2009 – 80 с. [Электронный ресурс]: URL: <http://fgos.pippkro.ru/index.php?id=3>. Системные требования: Adobe Acrobat Reader. (дата обращения: 06.08.2015)
 8. Концепция духовно-нравственного развития и воспитания личности гражданина России. А. Я. Данилюк А. М. Кондаков В. А. Тишков. Серия: Стандарты второго поколения. М.: Просвещение, 2009. – 24 с. [Электронный ресурс]: URL: http://fgos.pippkro.ru/index.php?c=1concept_officials&s=concept_fgos. Системные требования: Adobe Acrobat Reader. (дата обращения: 06.08.2015)
 9. Гражданский кодекс Российской Федерации/ Закон об авторском праве. N 51-ФЗ от 30.11.1994. Глава 70. Авторское право. [Электронный ресурс]: URL: <http://www.zakonrf.info/gk/gl70/> (дата обращения: 06.08.2015)
 10. Федеральный закон Российской Федерации от 29 декабря 2010 г. N 436-ФЗ "О защите детей от информации, причиняющей вред их здоровью и развитию" (с изменениями и дополнениями). [Электронный ресурс]: URL: <http://base.garant.ru/12181695/#ixzz3i3Ejv72v> (дата обращения: 06.08.2015)
 11. Федеральный закон Российской Федерации от 27 июля 2006 г. N 149-ФЗ «Об информации, информационных технологиях и о защите информации» [Электронный ресурс]: URL: <https://www.referent.ru/1/170958> (дата обращения: 06.08.2015)
 12. О поправках в Федеральный закон Российской Федерации от 27 июля 2006 г. N 149-ФЗ «Об информации, информационных технологиях и о защите информации» (ред. от 31.12.2014 с изменениями, вступившими в силу с 01.07.2015). [Электронный

Основная литература:

1. Байбородова Л. В., Серебренников Л. Н. Проектная деятельность школьников в разновозрастных группах. Серия: Работаем по новым стандартам. М.: Просвещение, 2014. -160 с.
2. Булин-Соколова Е. И., Рудченко Т. А., Семёнов А.Л. и др. Формирование ИКТ - компетентности младших школьников. Серия: Работаем по новым стандартам. М.: Просвещение, 2015. -128 с.
3. Иванова Е.О. Как реализовать деятельностный подход в практике обучения. Серия: Работаем по новым стандартам. М.: Просвещение, 2014. -128 с.
4. Иванова Е.О., Осмоловская И.М. Теория обучения в информационном обществе. Серия: Работаем по новым стандартам. М.: Просвещение, 2014. -192 с.
5. Иванова О.Л. Рисунки, которые нас рисуют. Педагогическая диагностика художественного развития ребенка. – СПб.: Речь, 2009
6. Изобразительное искусство. Программа для средних общеобразовательных учреждений. М.: Просвещение, 2011
7. Кислов А.В, Пчелкина Е.Л. Диагностика творческих способностей ребенка. – СПб.: Речь, 2010
8. Кучма В. Р., Сухарева Л. М., Степанова М. И. и др. / Под ред. Кучмы В. Р., Степановой М. И. Медико-профилактические основы работы общеобразовательных учреждений. Серия: Работаем по новым стандартам. М.: Просвещение, 2014.
9. Неменский Б.М. Искусство и ты. Комплекс учебников как обеспечение целостности и системности учебного предмета. М.: Центр НХО, 2009
10. Неменский Б.М. Педагогика искусства - Серия: Библиотека учителя изобразительного искусства. М.: Просвещение, 2007 г.
11. Поливанова К. Н. Проектная деятельность школьников. Серия: Работаем по новым стандартам. М.: Просвещение, 2014. – 192 с.
12. Туник Е.Е. Психодиагностика творческого мышления. Креативные тесты. СПб.: УПМ,1997. [Электронный ресурс]: URL: http://www.5port.ru/tunick/creative_tests (дата обращения 06.08.2015)
13. Хомерики О.Г. Образование, наука, культура в глобальном информационном пространстве: Информационно-аналитический обзор. – М.: Издательство

«Перспектива», 2008.

14. Цукарь А.Я. Уроки развития воображения. М.: Рольф, Изд Института общего среднего образования, 2000. [Электронный ресурс]: URL: http://eknigi.org/nauka_i_ucheba/141830-uroki-razvitiya-voobrazheniya.html (дата обращения 06.08.2015)

Ресурсы Интернет:

1. <http://www.prosv.ru> /- Издательство "Просвещение". (дата обращения 05.08.2015).
2. <http://animakot.livejournal.com> (дата обращения 05.08.2015).
3. <http://www animator.ru> (дата обращения 05.08.2015).
4. <http://blog.business-story.tv/animation/why-animation-in-education-is-becoming-more-and-more-popular> (дата обращения 05.08.2015)
5. <http://pencil-animation.org> (дата обращения 05.08.2015)

3.2. Материально-технические условия реализации программы

1. Компьютерный класс, включающий АРМ (автоматизированное рабочее место) учителя и АРМ обучающихся для каждого.
2. Фотоаппараты и штативы, наушники, микрофоны, диктофон.
3. Мультимедийный проектор и экран или интерактивная доска.
4. Пакет прикладных обучающих программ: программы Adobe Flash или Macromedia Flash любой версии, Audacity - свободный многоплатформенный аудиоредактор, Киностудия Windows Live. Adobe Photoshop.
5. Доступ в интернет.
6. Видео- и аудиовизуальные средства обучения:
Электронное пособие, видео-лекции, видео-конспекты занятий, презентации по выполнению заданий. Коллекция примеров по анимации детских рисунков слушателей курсов по анимации и детских студий анимации.

ПРИЛОЖЕНИЕ

***Тест по основам законодательства РФ в области образования**

1. Какие требования включают в себя Федеральные государственные образовательные стандарты?

- 1) К условиям реализации основных образовательных программ
- 2) К результатам освоения основных образовательных программ
- 3) К структуре основных образовательных программ
- 4) К квалификации работников образования
- 5) К санитарно-эпидемиологическим нормам освоения основных образовательных программ

2. В основе стандарта лежит:

- 1) субъект-субъектный подход
- 2) интерактивный подход
- 3) личностно-ориентированный подход
- 4) системно-деятельностный подход

3. Дополнительное образование в соответствии с Законом Российской Федерации «Об образовании» предполагает ...

- 1) всестороннее удовлетворение образовательных потребностей граждан и обеспечение непрерывного повышения квалификации
- 2) реализацию содержания соответствующих программ в системе детских юношеских спортивных школ
- 3) подготовку детей в домах творчества
- 4) углубленное освоение образовательных программ

4. К ведущим принципам разработки содержания непрерывного педагогического образования не относится ...

- 1) наглядность
- 2) фундаментальность
- 3) преемственность
- 4) вариативность

5. Документ, защищающий права ребенка и имеющий обязательную силу для подписавших его стран, - это ...

- 1) Конвенция
- 2) Декларация
- 3) Программа

- 4) Концепция

6. «Конвенция ООН о правах ребенка» была ратифицирована в России в ____ году

- 1) 1990
- 2) 1994
- 3) 1989
- 4) 1918

7. Признание ребенка полноценной и полноправной личностью впервые в истории провозгласила ...

- 1) «Конвенция ООН о правах ребенка»
- 2) «Всеобщая декларация прав человека»
- 3) «Всемирная декларация об обеспечении выживания, защиты и развития детей»
- 4) «Конституция Российской Федерации»

8. Комплекс международно-правовых стандартов в отношении защиты и обеспечения благополучия детей содержится в(во)...

- 1) «Конвенции ООН о правах ребенка»
- 2) «Всеобщей декларации прав человека»
- 3) «Конституции Российской Федерации»
- 4) «Декларации «Мир, пригодный для жизни детей»

9. Права учащихся образовательного учреждения определяются...

- 1) Уставом образовательного учреждения
- 2) Типовым положением об образовательном учреждении
- 3) Общим собранием родителей
- 4) Общим собранием учеников

10. Защита ребенка от информации, наносящей вред его здоровью, нравственному и духовному развитию, гарантируется ...

- 1) Федеральным законом об основных гарантиях прав ребенка Российской Федерации
- 2) Законом Российской Федерации «Об Образовании»
- 3) Конституцией Российской Федерации
- 4) Декларацией принципов толерантности

11. Документ, являющийся основой для определения нормативных критериев профессионально-педагогического уровня аттестуемого учителя, – это ...

- 1) квалификационная характеристика
- 2) удостоверение о присвоении квалификационной категории
- 3) единая тарифная сетка по оплате труда работников бюджетной сферы
- 4) квалификационный разряд

12. Квалификационные категории педагогическим и руководящим работникам присваивают сроком на ...

- 1) 5 лет
- 2) 1 год
- 3) 3 год
- 4) 10 лет

13. Аттестуемый педагогический или руководящий работник вправе избрать ...

- 1) конкретные формы и процедуры аттестации из числа вариативных форм и процедур
- 2) сроки прохождения аттестации
- 3) состав аттестационной комиссии
- 4) срок действия установленной аттестационной категории

14. Одним из принципов деятельности школы, обозначенным Типовым положением об общеобразовательном учреждении, является принцип ...

- 1) демократии
- 2) децентрализации
- 3) светскости
- 4) непрерывности образования

15. Одна из главных задач общеобразовательного учреждения – это ...

- 1) создание благоприятных условий для умственного, нравственного, эмоционального и физического развития личности
- 2) обучение и воспитание сообразно уровням и формам получения образования
- 3) сохранение школьных традиций
- 4) получение образования на родном языке

*(Черным шрифтом в ответах выделены правильные)

**Тест по изучению программ Adobe Photoshop и Adobe Flash слушателей курса:
«Анимация детских рисунков»**

Ф.И.О.(полностью) _____

Дата заполнения _____

1. Растровое изображение это...	Изображение, состоящее из точек (пикселей), параметры которых описаны в файле
	Изображение, которое описывается математически при помощи кривых и прямых линий
2. На цветном мониторе любое изображение строится из трех 3 разных цветов, укажите эти цвета	синий, красный, зеленый
	красный, зеленый, желтый
	желтый, синий, красный
3. На цветном мониторе любое изображение строится из трех 3 разных цветов. Укажите цвет, если значение всех 3 составляющих максимально	белый
	серый
	черный
4. Какой формат позволяет сохранить изображение, созданное в Adobe Photoshop, состоящее из нескольких слоёв?	Joint Photographic Expert Group (*.jpg)
	Windows Bitmap (*.bmp)
	Adobe Photoshop (*.psd)
5. Куда вставляется скопированное изображение, если вы используете меню Редактирование в программе Adobe Photoshop?	В то же место
	В новый слой (созданный автоматически)
6. Какая заливка закрашивает объект цветами, плавно перетекающими друг в друга?	Градиентная
	Однородная
	Текстурная
7. В программе Adobe Flash какую клавишу нужно нажать, для того, чтобы создать ключевой кадр?	F5
	F6
	F7
8. В программе Adobe Flash, если не выделен никакой кадр, свойства чего отражаются на панели Свойства?	Первого ключевого кадра
	Статичных кадров
	Всего документа
9. В программе Adobe Flash на какой панели можно отрегулировать толщину, цвет, форму линии?	Параметры
	Свойства
	Действия
10. В программе Adobe Flash на какой панели можно определить тип заливки?	Образцы
	Фильтры
	Цвет
11. В программе Adobe Flash с помощью какого модификатора инструмента Трансформация можно изогнуть прямые линии квадрата?	Искажение
	Изгиб
	Вращение и наклон
12. В программе Adobe Flash, где содержится дата создания символа?	Библиотека
	Параметры
	Свойства
13. Сколько типов заливки есть в программе Adobe Flash?	3
	4
	5
14. В программе Adobe Flash каким	Карандаш

инструментом можно задать траекторию движения?		Кисточка
		Прямоугольник

Предварительное тестирование

«Анимация детских рисунков»

Группа №____ 20__ - 20__ учебный год

1. Ф.И.О.(полностью)_____
2. Дата заполнения_____
3. Как Вы оцениваете свои знания на начало учебного года (1-10 баллов)_____
4. Обучались ли вы раньше на компьютерных курсах
 - у нас (когда)_____
 - в других местах_____
 - самостоятельно_____
5. Кто-нибудь из Вашего окружения помогает (консультирует) Вас по работе с компьютером
 - в семье_____
 - на работе_____
 - друзья_____
6. Как и где используете компьютерные знания
 - преподаете детям_____
 - при подготовке к занятиям_____
 - для составления профессионального портфолио_____
 - для повышения своего образования_____
 - для создания педагогической копилки_____
 - для себя_____
7. Какие направления компьютерного творчества Вам наиболее близки
 - дизайн_____
 - художественная обработка фотографий_____
 - видео_____
 - изобразительная деятельность_____
 - мультипликация_____
 - другие_____
8. Имеете ли Вы кабинет с компьютером(ами)_____
9. Имеете ли возможность проводить мультимедийные уроки в других кабинетах_____
10. Если Вы работаете, то в каких формах проводите занятия
 - факультатив_____
 - дополнительные занятия_____
 - плановые уроки_____
11. В каких областях планируете использовать полученные знания по компьютерной анимации_____
12. Какие компьютерные программы используете для создания дидактических материалов
 - слайд-шоу_____
 - презентации_____
 - графические редакторы_____
 - видеоредакторы_____

- звуковые редакторы _____
13. Какие цифровые устройства Вы используете для педагогической деятельности
- фотоаппарат _____
- видеокамера _____
- планшет _____
- диктофон _____
- др. _____
14. Есть ли у Вас Интернет дома, на работе. В какой форме используете ресурсы Интернет
- для самообразования _____
- для общения в профессиональных интернет-форумах _____
- для подготовки к урокам _____
- в процессе урока _____
- для домашних заданий детям _____
15. Какие цифровые ресурсы вашего образовательного учреждения используете для занятий
- _____
16. Какие ресурсы Интернет используете для уроков
- фильмы по истории искусств _____
- тесты _____
- тематические подборки иллюстративного материала _____
- _____
- игровые _____
- тренажеры _____
- энциклопедии, словари _____
- интерактивные экскурсии _____
- др. _____
17. Проводите ли Вы интегрированные уроки «Информатика – ИЗО» или с другими предметами
- _____
- _____
18. Какие учебные темы Вам наиболее интересны для электронного оформления _____
- _____
- _____
19. Выши пожелания _____
- _____

Итоговое тестирование

«Анимация детских рисунков»

Группа №____ 20__ - 20__ учебный год

5. Ф.И.О.(полностью)_____
6. Дата заполнения_____
7. Как Вы оцениваете свои знания на начало учебного года и в конце (1-10 баллов)_____
8. Обучались ли вы раньше на компьютерных курсах
 - у нас (когда)_____
 - в других местах_____
 - самостоятельно_____
5. Кто-нибудь из Вашего окружения помогал (консультировал) во время обучения на курсах
 - в семье_____
 - на работе_____
 - друзья_____
6. Как и где используете полученные знания
 - преподаете детям_____
 - при подготовке к занятиям_____
 - для составления профессионального портфолио_____
 - для повышения своего образования_____
 - для создания педагогической копилки_____
 - для себя_____
7. Какие направления компьютерного творчества Вам наиболее близки
 - дизайн_____
 - художественная обработка фотографий_____
 - видео_____
 - изобразительная деятельность_____
 - мультипликация_____
 - другие_____
8. Имеете ли Вы кабинет с компьютером (ами)_____
9. Имеете ли возможность проводить мультимедийные уроки в других кабинетах_____
10. Если Вы работаете, то, в каких формах проводите занятия
 - факультатив_____
 - дополнительные занятия_____
 - плановые уроки_____
11. В каких областях планируете использовать полученные знания по компьютерной анимации_____
12. Нуждаетесь ли Вы в дальнейшем обучении, консультациях (клубной работе, разовые семинары, мастерские, обмен опытом в интернет ресурсах)_____
13. Есть ли у Вас Интернет дома, привлекает ли Вас такая форма обучения как дистанционные курсы

14. Какие образовательные ресурсы Интернет Вы используете для работы_____

15. Опубликованы ли Ваши педагогические разработки (какие) в информационной образовательной среде _____
16. В чем отличие наших курсов от других компьютерных курсов, которые Вы знаете
- интереснее _____
 - труднее _____
 - возможность применить знания (степень приемлемости для педагогической деятельности) _____
 - др. _____
17. Какое влияние на Вашу творческую деятельность оказывает учеба на наших курсах
- увлеклись чем-то _____
 - стали больше посещать специальные выставки _____
 - расширился круг знакомых _____
 - _____
 - _____
18. Влияют ли полученные знания на курсах на отношения (психологическая и профессиональная уверенность...)
- дома (с детьми, другими членами семьи, друзьями) _____
 - на работе _____
19. Какие проблемы дома и на работе возникли при обучении на курсах _____
20. Какую из изученных тем или программ Вы хотели бы изучить лучше (почему и зачем) _____
21. Выши пожелания _____

ПРОГРАММА

Художественно-эстетического воспитания школьников

«Компьютерная анимация и уроки изобразительного искусства»

Тупикова Г.А. Программа художественно-эстетического воспитания школьников

«Компьютерная анимация и уроки изобразительного искусства».

М.: ГБОУ ДПО Центр НХО

Москва, 2015

Учебная программа художественно-эстетического воспитания школьников «Компьютерная анимация и уроки изобразительного искусства» предназначена для педагогов искусства, использующих компьютерные технологии в системе общеобразовательного и дополнительного образования школьников.

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Современное изобразительное искусство значительно расширило свои границы: кино, телевидение, фотография, компьютерный дизайн и анимация, видео и многое другое активно вошли в нашу жизнь. Понятие синтеза культуры означает сегодня такую работу воображения, которая объединяет в себе творческое мышление и знания на качественно новом уровне.

Цель учебной программы художественно-эстетического воспитания школьников «Компьютерная анимация и уроки изобразительного искусства» – художественное развитие учащихся: культура, умение, знание, освоенные при помощи современного средства, компьютерной анимации. Программа адресована для работы со школьниками 6-7 классов.

Данная программа направлена на мотивацию школьников для компьютерной визуализации художественных знаний и умений, полученных на уроках изобразительного искусства по программе Б.М.Неменского. В основу программы положены основные дидактические принципы, разработанные в программе «Изобразительное искусство»: связь искусства с жизнью человека; обучение через деятельность, в форме личного творческого опыта; работа на основе наблюдения и эстетического переживания окружающей реальности; проживание художественного образа. Развитие творческих способностей требует сочетания множества соответствующих условий и факторов, главным из которых является присутствие творческой доминантной цели, которая реализуется при наличии необходимых качеств: познания, владения интеллектуальными, творческими и физическими навыками. Еще одним необходимым условием для развития творческих способностей является разнообразие форм и видов деятельности, в которых участвует человек.

Выполнение художественных задач с использованием компьютерной анимации - форма приобщения к искусству, которая позволяет детям понять истоки разных видов художественной деятельности и приобрести базовые представления и навыки из области разных видов искусства.

Визуальные художественные материалы, созданные школьниками под руководством учителя искусства средствами компьютерной анимации, позволяют учителю грамотно и эффективно применять компьютерные технологии для повышения качества обучения и способствовать развитию творческих и познавательных способностей учеников.

Применение компьютерных форм обучения искусству оправданно только в том случае, если оно ориентировано на достижение определенного педагогического результата, то есть при наличии положительного влияния на мышление, эмоции, память ребенка, его познавательную, мотивационную и психомоторную активность.

Интеграция разных видов изобразительного искусства: рисунок, живопись, лепка, дизайн и декоративно-прикладное творчество сосуществуют в мультипликации на равных. А сам процесс создания мультфильма предполагает получение литературных, музыкальных, актерских, режиссерских, операторских знаний и умений, которые помогают создавать изобразительные образы и вносят в них новый смысл.

Критерии отбора творческих заданий в программе предполагают развитие творческого воображения обучающихся, направленное на активизацию различных психических функций – наблюдательность, придумывание, дополнение, фантазирование, интуитивные решения и т.д., стимулирующих развитие творческого воображения.

Кроме того, занимаясь различными видами деятельности, осваивая новые материалы и техники, школьники нацелены на конкретный результат, достаточно четко представляя, для чего они рисуют. И то, и другое является наиболее благоприятными условиями для развития творчества. Занятия мультипликацией помогают увидеть привычное по-новому, понять красоту окружающего мира и человеческих отношений, что способствует формированию эстетического вкуса, приобрести технические знания, воспитать трудовые навыки и умения, развить специальные и творческие способности.

Программа изучения компьютерной анимации соответствует целостности содержания, преемственности программы по изобразительному искусству и других общеобразовательных программ.

Творческие задания предполагают использование знаний и общих понятий, полученных на уроках не только гуманитарного цикла – изобразительного искусства, литературы, музыки, истории, но и естественных наук - географии, естествознания, ботаники и др., что способствует развитию междисциплинарных связей, формированию целостной картины мира и компетентности в любой предметной области познания.

Разумно организованная система внеурочного образовательного процесса может открыть целый комплекс взаимосвязанных действий, дающих детям возможность применить на практике знания, полученные на уроках изобразительного искусства и других уроках, позволит закрепить результаты учебного процесса, создаст мотивацию для самостоятельного поиска знаний и создания творческих работ.

Программа нацелена на решение задачи восполнения потребности общества в определенном уровне образования подрастающего поколения.

Содержание программы.

«Пейзаж»

Тема 1. «История традиционной и компьютерной мультипликации»

Художественные понятия и задачи: Мультфильм – совместное творчество художника, режиссера, композитора, звукорежиссера, актера и многих других творческих профессий.

Технические задачи: История возникновения мультипликации. История и начала технологий. История Flash. Назначение Flash, спектр применения. Теория векторной и растровой графики.

Задание: Просмотр и обсуждение традиционных и компьютерных мультфильмов.

Характеристика видов деятельности учащихся: *Анализировать* художественно-выразительные средства мультипликации. *Понимать и рассказывать* о множественности изобразительных языков в искусстве. *Участвовать* в беседах и дискуссиях о современном искусстве.

Межпредметное задание: Информатика. 6 класс, тема: Компьютер в жизни общества.

Тема 2. «Художественный образ растений»

Художественные понятия и задачи: Передать движение, характер, настроение растений. Научиться эмоционально-эстетическому восприятию природы, пониманию, что природа является источником создания художественного образа.

Технические задачи: Интерфейс программы Flash. Управление панелями. Панель инструментов. Инструменты рисования: карандаш, кисть, перо, готовые формы. Их соотношение с традиционными. И характерные только для компьютера: лассо, свободное преобразование, пипетка и др.

Задание: Выполнить на бумаге и в программе Flash зарисовки отдельных растений, травинки, веточки, соцветий, используя выразительные возможности линии. Передать в рисунке при помощи линий характер, настроение растений, чувства эмоции, впечатление художника.

Характеристика видов деятельности учащихся: *Выбирать* характер линий для создания эмоционального образа растения. *Понимать*, что рисунок – основа изображения в мультипликации.

Межпредметное задание: Ботаника. 6 класс, тема: Многообразие мира растений: культурные и дикорастущие; однолетние и многолетние; лекарственные и декоративные растения. Жизненные формы растений: деревья, кустарники, кустарнички, травы.

Тема 3. «Пластика движения растений в природе»

Художественные понятия и задачи: Сохранить и развить умение радоваться и удивляться, наблюдать и познавать окружающий мир. Роль ритма в создании художественного образа.

Технические задачи: Монтажная линейка. Кадры монтажной линейки: ключевые, статичные. Режимы монтажной линейки Option skin и отображение кадров. Покадровая анимация

Задание: Построение простого фильма с покадровой анимацией: изменения растений от состояния природы (спокойное, легкий или сильный ветер, дождь, засуха)

Характеристика видов деятельности учащихся: *Овладевать навыками* передачи разного эмоционального состояния, настроения с помощью ритма и различного характера линий, штрихов, росчерков и др.

Межпредметное задание: Ботаника. 6 класс, тема: Условия жизни растений. Основные экологические факторы, влияющие на жизнедеятельность растений. Изменения в природных условиях.

Тема 4. «Изобразительное искусство – основа анимации»

Художественные понятия и задачи: Связь мультипликации с общей культурой. Познакомиться с творчеством российских художников-мультипликаторов.

Технические задачи: увидеть разнообразие техник исполнения мультфильмов. Проследить исторический контекст мультипликации с феноменом искусства.

Задание: просмотр, анализ и обсуждение мультфильмов Ю.Б.Норштейна "Ежик в тумане", "Цапля и Журавль", «Сказка сказок» и А.Петрова «Старик и море». Знакомство с основными мыслями лекций Ю.Б.Норштейна «Изобразительное искусство как предтеча анимации».

Характеристика видов деятельности учащихся: *Познакомиться* с творчеством российских мультипликаторов. *Получать представление* об изобразительном искусстве как историческом и творческом источнике мультипликации.

Тема 5. «Облака»

Художественные понятия и задачи: Художественное творчество всегда идет от *природы* и реальности к творческому осмыслению, переработке на основе фантазии.

Технические задачи: Группы, операции с группами. Различные способы преобразования мультипликационных объектов: изменение масштаба, искажение, изгиб, поворот, вращение и др.

Задание: Нарисовать и сделать покадровую анимацию движения и изменения силуэтов облаков.

Характеристика видов деятельности учащихся: *Овладевать* представлениями о пятне как одном из основных средств изображения. *Осваивать навыки* композиционного мышления на основе ритма пятен, ритмической организации движения изображений в фильме.

Межпредметное задание: География, 6 класс, тема: Облака и их основные виды: перистые, слоистые, кучевые, грозовые.

Тема 6. «Ритм движения облаков»

Художественные понятия и задачи: Пятно как средство выражения. Ритм пятен. Композиция листа и кадра фильма.

Технические задачи: Слои. Настройки слоев. Типы слоев. Папки слоев.

Задание: Создать художественный образ движения облаков в разных состояниях природы (солнце, дождь, туман, гроза...)

Характеристика видов деятельности учащихся: *Осуществлять* на основе ритма тональных пятен собственный художественный замысел, связанный с состоянием природы.

Межпредметное задание: География, 6 класс, тема: Атмосферные осадки, их основные виды (дождь, снег, роса, иней).

Тема 7. «Сочиняем сценарий»

Художественные понятия и задачи: Познакомиться с приемами создания традиционной мультипликации.

Технические задачи: Сценарий мультфильма. Замысел, сюжет, жанр, персонаж, трехчастная природа сценария (начало, середина, конец). Создать слои и папки слоев согласно сценарию фильма.

Задание: Написать сценарий. Определить жанр будущего фильма. Определение замысла сценария фильма одной фразой: это история про (герой), который (действие). Экскурсия на мультипликационную студию.

Характеристика видов деятельности учащихся: *Овладевать* азами сценарного мастерства. *Понимать*, что создание мультфильма – результат коллективного творчества. *Учиться анализировать* работы мастеров отечественной и зарубежной мультипликации.

Межпредметное задание: Русский язык, 6 класс, тема: правописание, лексика.

Тема 8. «Почему небо голубое?»

Художественные понятия и задачи: Эмоциональное восприятие цвета человеком. Цвет в окружающей нас жизни.

Технические задачи: Работа с цветом. Работа с панелью Color Mixer. Создание собственной электронной палитры.

Задание: Создание мини-анимаций на тему: Почему небо голубое? Движение фотонов разного цвета в атмосфере. Радуга.

Характеристика видов деятельности учащихся: *Знать* понятия и уметь объяснять их значения: основной цвет, составной цвет, дополнительный цвет. *Получать представление* о физической природе света и восприятие цвета человеком.

Межпредметное задание: Естествознание, 6 класс, тема: **Световые явления.** Свет.

Источники света: звезды, Солнце и др. Прямолинейное распространение света, образование теней. Отражение света. Преломление света. Разложение белого цвета в спектр. Радуга. **Лабораторные опыты:** исследование образования теней и полутеней; изучение отражения света; исследование явления преломления света; наблюдение спектра солнечного света.

Тема 9. «Настроение неба»

Художественные понятия и задачи: Цвет как выразительное средство в различных видах искусств.

Технические задачи: Работа с цветом. Виды заливок, создание авторской заливки, градиент, прозрачность, фрагментация. Редактирование градиентной заливки.

Задание: Изображение неба в различных состояниях природы. Выражение радости, печали через цвет неба.

Характеристика видов деятельности учащихся: *Различать и называть* основные и составные, теплые и холодные, контрастные и дополнительные цвета. *Создавать* образы, используя все выразительные возможности цвета.

Межпредметное задание: Литература. 6 класс, тема: Понятие о конфликте. Пейзажные описания типа «Гроза», «Затишье».

Тема 10. «Придумываем Персонаж»

Художественные понятия и задачи: Соотношение традиционных и компьютерных средств рисования. Поиск выразительных образов. Понятие персонажа. Создание персонажа, вымышленного или основанного на реальности. Анатомия, типаж, характер, повадки, особенности. Разнообразие видов персонажа как предмет художественного познания: нечеловеческие персонажи выступают носителями нравственных, т. е. человеческих, качеств.

Технические задачи: Подготовить фотографии и изображения деревьев, выразительных по форме веток. Зарисовки с натуры. Подготовка персонажа к анимации.

Задание: Придумать образ главного героя – дерева (возраст, характер, особенности, задачи). Сделать на бумаге наброски, описать словами и нарисовать персонажа во Flash в разных слоях.

Характеристика видов деятельности учащихся: *Понимать* разницу между реальностью и художественным образом. *Определять* значение и условность художественного образа.

Межпредметное задание: Литература 6 класс тема: 1. Портрет литературного героя. 2. Система образов-персонажей литературного произведения. 3. Диалог в художественном произведении.

Тема 11. «Осенние листья»

Художественные понятия и задачи: Пейзаж и настроение. Передать цветовой состояние изменчивости листвы деревьев.

Технические задачи: Освоить принцип объектного построения фильмов.

Задание: Создать анимацию изменения листвы дерева по временам года и разному состоянию природы.

Характеристика видов деятельности учащихся: *Приобретать навыки* передачи в цвете состояний природы и настроения человека.

Межпредметное задание: Литература. 6 класс тема:

1. Понятие о поэтическом образе 2. Диалог в художественном произведении. Понятие о поэтическом символе. Сравнение стихотворения Лермонтова «На севере диком...» с одноименной картиной И. И. Шишкина.

Тема 12. «Изображение и буквы»

Художественные понятия и задачи: Синтез текста и изображения в искусстве создания мультфильма.

Технические задачи: Работа с текстом. Применение визуальных эффектов: масштабирование текста, наклон, поворот, зеркальное отражение.

Задание: Создать текстовые блоки - комментарии в мультфильме (титры, заголовки, подписи).

Характеристика видов деятельности учащихся: *Применять* печатное слово как элемент графической композиции в кадре фильма.

Тема 13. «Веселая каллиграфия»

Художественные понятия и задачи: Образно-информационная цельность заголовка в фильме.

Технические задачи: Анимация текста. Создание авторского шрифта.

Задание: Создать анимированный заголовок к мультфильму

Характеристика видов деятельности учащихся: *Создавать* творческую работу используя возможности изменения стандартных шрифтов.

Межпредметное задание: Геометрия. 6 класс, тема: Замечательные кривые. Кривые Дракона.

Тема 14. «Восход и заход солнца»

Художественные понятия и задачи: Развитие умения видеть красоту природных форм и явлений, чувственно воспринимать природу.

Технические задачи: Расчетная анимация. Анимация движения. Анимация движения с различными эффектами.

Задание: Создать анимацию восхода и захода солнца.

Характеристика видов деятельности учащихся: *Учиться видеть, наблюдать и эстетически переживать* изменчивость цветового состояния и настроения в природе.

Межпредметное задание: Естествознание 6 класс, тема: **Астрономические явления.** Земля - планета солнечной системы. Развитие представлений человека о Земле. Солнечная система. Солнце.

Тема 15. «Очарование ночи»

Художественные понятия и задачи: Развитие умения видеть красоту природных форм и явлений, чувственно воспринимать природу.

Технические задачи: Освоить комплексное редактирование нескольких кадров.

Задание: Создать анимацию фаз луны, мерцание звезд.

Характеристика видов деятельности учащихся: *Учиться видеть, наблюдать и эстетически переживать* изменчивость цветового состояния и настроения в природе.

Межпредметное задание: Естествознание. 6 класс, тема: **Астрономические явления.** Звездное небо: созвездия, планеты. Луна - спутник Земли. Фазы Луны.

Тема 16. «Музыка осени»

Художественные понятия и задачи: Формирование заинтересованного отношения к красоте природных форм, к пластике и гармонии их движения, к изменчивости природного состояния.

Технические задачи: Анимация движения по пути. Сложные пути.

Задание: Падающие осенние листья.

Характеристика видов деятельности учащихся: Умение выполнять творческое задание согласно целям и задачам коллективной работы.

Коллективная работа

Тема 17. «День и ночь»

Художественные понятия и задачи: Обучение созданию образов времени суток при передаче колорита различного состояния природы. Цветовая перспектива.

Технические задачи: Анимация формы. Топология анимированной формы.

Задание: Смена времени суток. День-ночь, утро-вечер.

Характеристика видов деятельности учащихся: Приобретать опыт колористического видения, создания живописного образа изменчивости состояния природы.

Экспериментировать на основе правил линейной и воздушной перспективы в изображении природного пространства.

Межпредметное задание: Естествознание 6 класс, тема: **Астрономические явления.**

Движение Земли: вращение вокруг собственной оси, смена дня и ночи на разных широтах: обращение Земли вокруг Солнца, наклон земной оси к плоскости ее орбиты, смена времен года.

Тема 18. «Перспектива»

Художественные понятия и задачи: Организация перспективного пространства в фильме

Технические задачи: Разбиение анимации на части.

Задание: Используя мини-анимации деревьев, выстроить согласно законам перспективы композицию из различных деревьев.

Характеристика видов деятельности учащихся: Приобретать навыки построения перспективных сокращений при изображении пейзажа в фильме.

Коллективная работа

Тема 19. «Образ природы в творчестве русских художников»

Художественные понятия и задачи: История формирования художественного образа природы в русском искусстве

Технические задачи: Слой маски. Анимация в слое маски и под ним.

Задание: Создать слайд-шоу на тему: Образ природы в творчестве русских художников.

Характеристика видов деятельности учащихся: Получать представление об истории развития художественного образа природы в русской культуре

Межпредметное задание: Литература. Музыка. 1- 6 класс. Подобрать поэтический и музыкальный ряд описаний образа русской природы.

Тема 20. «Музыка природы»

Художественные понятия и задачи: Раскрытие идеи произведения, создание определенной эмоциональной атмосферы – основная задача звука в мультипликации.

Технические задачи: Соединение сюжета и звука. Звук как физическое явление и звук, как ощущение. Форматы звука, поддерживаемые программой. Виды звука: музыкальный, шумовой.

Задание: Подобрать музыкальный ряд для передачи настроения пейзажа. Звуки природы.

Характеристика видов деятельности учащихся: Осознавать единство творческой природы создания художественных и музыкальных произведений.

Межпредметное задание: Музыка. 6 класс, тема:

1. Музыка природы. 2. Образы природы в музыке композиторов XX века

Тема 21. «Голос – инструмент актера»

Художественные понятия и задачи: Голос – инструмент актера.

Технические задачи: Свойства звука: высота, громкость, тембр, длительность. Обработка звукового файла. Запись голосового сопровождения.

Задание: Выразить голосом различные состояния природы. (Громче, тише, шепот, рычание, низкий, высокий голос, тягучесть, вибрация...)

Характеристика видов деятельности учащихся: *Приобретать* представление о творческой роли актера в создании мультипликационного фильма.

Межпредметное задание: Музыка. 6 класс, тема: Музыка и настроение. Литература: подобрать литературный ряд.

Тема 22. «Профессия - звукорежиссер»

Художественные понятия и задачи: музыка художественных произведений.

Технические задачи: Синхронизация звука и изображения.

Задание: Вставить музыку и записанный звук в мультфильм.

Характеристика видов деятельности учащихся: *Умение* слышать и видеть отношения между наложением голоса и музыки на изображения.

Тема 23. «Монтаж фильма»

Художественные понятия и задачи: Монтаж как универсальная категория, как особый способ совмещения в художественном произведении и словесного (идейного) и изобразительного материала. Монтажные принципы построения картин. Творческая природа монтажа. Монтажный план фильма. Темп, ритм и атмосфера фильма.

Технические задачи: Компьютерный монтаж фильма.

Задание: Соединить мини-анимации в единый фильм, согласно сценарию.

Характеристика видов деятельности учащихся: *Приобретать представление о* различных видах анимационных фильмов и этапах работы над ними. *Овладевать* сценарно-режиссерскими навыками при построении целостного анимационного фильма.

Тема 24. «Пейзаж – большой мир»

Художественные понятия и задачи: Пейзаж как выражение разнообразия и величия нашего мира.

Технические задачи: Использовать все изученные возможности Flash. Закрепление пройденного материала.

Задание: Создать анимационные сюжеты с изображением особенностей пейзажей разных стран и континентов (Япония, Китай, Африка, Арктика и др.)

Характеристика видов деятельности учащихся: *Учиться понимать*, как представляют красоту мира в разных уголках нашей планеты.

Межпредметное задание: География 6 класс, тема: Погода, её изменение и предсказание. Климат. Климатообразующие факторы. Зависимость климата от географической широты, близости океанов, течений, рельефа, высоты места и господствующих ветров.

Распределение солнечного света и тепла по поверхности Земли. Световые и тепловые пояса Земли: жаркий, умеренные и холодные. Основные типы климатов земли: экваториальный, тропический, умеренный и арктический.

Тема 25. «Пейзаж - настроение»

Художественные понятия и задачи: Состояние в природе и настроение художника. Колорит в пейзаже.

Технические задачи: Использовать все изученные возможности Flash. Закрепление пройденного материала.

Задание: Создать анимационные сюжеты с передачей многообразия форм и красок окружающего мира.

Характеристика видов деятельности учащихся: *Получать представление о разнообразии выразительных средств, при передаче красоты природы.*

Тема 26. «Городской пейзаж»

Художественные понятия и задачи: образ города, жанр архитектурных фантазий.

Технические задачи: Использовать все изученные возможности Flash. Закрепление пройденного материала.

Задание: Создать анимационные сюжеты, создающие разные образы города.

Характеристика видов деятельности учащихся: *Уметь воспринимать образность городского пространства. Учиться фантазировать, придумывать новые образы, изучая реальность.*

Тема 27. «Быть зрителем – этому тоже надо учиться»

Художественные понятия и задачи: Быть зрителем – этому тоже надо учиться.

Технические задачи: Публикация фильма (тестовая, окончательная) для показа на ПК, телевизоре, телефоне, в интернете.

Задание: Сохранить окончательный вариант фильма в различных форматах для показа.

Характеристика видов деятельности учащихся: *Осознавать единство творческого процесса при создании профессионального фильма и небольшого любительского.*

Межпредметное задание: Воспитательное задание. Подготовить показ готовых мультфильмов для младших классов на тему «Пейзаж».

Техническое оснащение занятий: мультимедийный проектор, проекционный экран, персональный компьютер учителя, музыкальная система, персональные компьютеры учащихся, бумага (А4), карандаши, маркеры, фломастеры, флеш-носители.

Методический и дидактический материал: наглядный и дидактический материал по художественным и техническим изучаемым темам в виде электронных презентаций.

Зрительный и музыкальный ряд: подборки видео и музыкального ряда, соответствующих общеобразовательным программам и возрасту обучаемых.