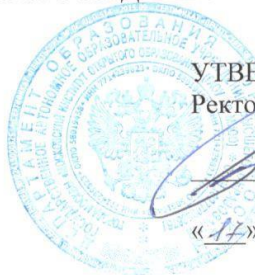


ДЕПАРТАМЕНТ ОБРАЗОВАНИЯ ГОРОДА МОСКВЫ
Государственное автономное образовательное учреждение
высшего образования города Москвы
«МОСКОВСКИЙ ИНСТИТУТ ОТКРЫТОГО ОБРАЗОВАНИЯ»

КАФЕДРА НЕПРЕРЫВНОГО ХУДОЖЕСТВЕННОГО ОБРАЗОВАНИЯ



УТВЕРЖДАЮ

Ректор ГАОУ ВО МИОО

А.И. Рытов

«14» февраля 2017 г.

Дополнительная профессиональная программа
(повышение квалификации)

АНИМАЦИЯ ДЕТСКИХ РИСУНКОВ

Инв. номер 70
Начальник учебного отдела
Данилова Т.Н. Данилова

Автор курса
Тупикова Г.А.

Утверждено на заседании кафедры
непрерывного художественного
образования
Протокол № 15 от 25 ноября 2016 г.

Зав. кафедрой Горяева Н.А.

Раздел 1. «Характеристика программы»

1.1. Цель реализации программы

Совершенствование профессиональных компетенций обучающихся 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.

Совершенствуемые компетенции

№	Компетенция	Направление подготовки Педагогическое образование	
		44.03.01	44.04.01
		Бакалавриат	Магистратура
		Код компетенции	
1.	Способен использовать современные методы и технологии обучения и диагностики	ПК-2	

1.2. Планируемые результаты обучения

№		Направление подготовки Педагогическое образование	
		44.03.01	44.04.01
		Бакалавриат	Магистратура
		Код компетенции	
1.	Знать: возможности современных информационных технологий в области компьютерной анимации детских рисунков, используемых в образовании для обеспечения эффективности учебного процесса Уметь: использовать современные информационно-коммуникационные технологии (в области анимации детских рисунков) в процессе образовательной деятельности Владеть: навыками работы с программными средствами общего и профессионального назначения, в том числе - в области компьютерной анимации.	ПК-2	

1.3. Категория обучающихся: лица, имеющие или получающие высшее образование, по направлению педагогическое образование, область профессиональной деятельности – общее образование, дополнительное образование. И иные категории педагогических работников.

1.4. Форма обучения: очная.

1.5. Режим занятий: 6 часов в день.

1.6 Срок освоения (трудоемкость) программы: 72 часа

Раздел 2. «Содержание программы»

2.1. Учебный (тематический) план

№ п/п	Наименование разделов (модулей) и тем	Всего ауд., час.	Виды учебных занятий, учебных работ			Формы контроля
			Лекции	Интерак- тивные занятия	Самосто- ятельная работа	
1	Базовая часть. Основы законодательства РФ в области образования	4	2	2		Тестирование
1.1	Концепция и содержание профессионального стандарта педагога	2	1	1		
1.2	Законодательство Российской Федерации об авторском праве и смежных правах. Экологические и эргономические аспекты организации работы на компьютере.	2	1	1		
2	Профильная часть (предметно-методическая) Анимация детских рисунков	68	16	32	20	Тестирование Защита итогового проекта
2.1	Разработка сценария учебного занятия с использованием мультфильма с анимацией детских рисунков	4			4	
2.2	Разработка сценария мультфильма для учебного занятия	4			4	
2.3	Основы изобразительного решения фильма	4			4	
2.4	Коллективные формы работы над мультфильмом.	8			8	
2.5	Сравнительные характеристики компьютерных программ для создания анимации.	4	2	2		
2.6	Метод перекладки. Техника stop-motion. Киностудия Windows Live (Windows Live Movie Maker) и другие видеоредакторы.	6	2	4		
2.7	Основные способы создания динамического зрительного ряда на шкале времени в программе Adobe Flash. Слои.	6	2	4		

2.8	Методы создания анимации в программе Adobe Flash. Покадровая анимация.	6	2	4		
2.9	Анимация движения в программе Adobe Flash	6	2	4		Тестирование
2.10	Импорт изображений и видео в программе Adobe Flash из других приложений.	4	2	2		
2.11	Использование звука. Образ и творческое перевоплощение	6	2	4		
2.12	Монтаж фильма. Виды монтажа. Кадр и план. Публикация	6	2	4		
2.13	Итоговая аттестация: защита итогового проекта	4		4		Защита итогового проекта
	ИТОГО:	72	18	34	20	

2.2. Учебная программа

№ п/п	Виды учебных занятий, учебных работ	Содержание
Раздел 1. Базовая часть		
Основы законодательства РФ в области образования		
Тема 1.1 «Концепция и содержание профессионального стандарта педагога»	<i>Лекция (1 час)</i>	Понятие и структура профессиональной ИКТ-компетентности педагога. Специальные компетенции учителя-предметника. Предметно-педагогический компонент стандарта педагога.
	<i>Практическое занятие (1 час)</i>	Составить, используя Приложение №1 «Расширенный, ориентированный на перспективу перечень ИКТ-компетенций педагога» Профессионального стандарта педагога, таблицу с критериями оценки своей деятельности в использовании ИКТ и наличия необходимых и достаточных условий для этой деятельности. Коллективное обсуждение.
Тема 1.2 Законодательство Российской Федерации об авторском праве и смежных правах. Экологические и эргономические аспекты организации работы на компьютере»	<i>Лекция (1 час)</i>	Основные понятия. Сфера действия авторского права. Объект авторского права. Общие положения. Произведения, являющиеся объектами авторского права. Авторское право на аудиовизуальные произведения. Антипиратский закон.
	<i>Практическое занятие (1 час)</i>	<i>Практические задания:</i> работа в интернет. Сделать обзор современных законодательных документов и практик в области образования. Выбрать из найденных материалов и составить перечень необходимых законов и положений (со ссылками) для своего будущего учебного ролика (Word)
Раздел 2. Профильная часть (предметно-методическая)		
Анимация детских рисунков		

Тема 2.1 Разработка сценария учебного занятия с использованием мультфильма с анимацией детских рисунков	<i>Самостоятельная работа (4 часа)</i>	Написать сценарий учебного занятия, используя современные методы и технологии обучения. Учитывать психологические особенности восприятия компьютерной анимации детьми как современной формы представления информации, механику влияния современных информационных средств на детскую психику, её роль в формировании мировоззрения школьников. Отрастить в сценарии связь мультипликации с общей культурой. Выделить выполнение художественных задач с использованием компьютерной анимации - формы приобщения к искусству, которая позволяет детям понять истоки разных видов художественной деятельности и приобрести базовые представления и навыки из области разных видов искусства.
Тема 2.2 Разработка сценария мультфильма для учебного занятия	<i>Самостоятельная работа (4 часа)</i>	Написать сценарий фильма по детским рисункам в литературной и изобразительной форме. Определить жанр будущего фильма. Придумать название. Обрисовать характер персонажей - анатомия, типаж, характер, повадки, особенности. Использовать понятия необходимые для написания сценария - замысел, сюжет, жанр, персонаж, трехчастная природа сценария (завязка, кульминация и развязка). Прописать положительную и отрицательную роль героев своего фильма в развитии детей
Тема 2.3 Основы изобразительного решения фильма	<i>Самостоятельная работа (4 часа)</i>	Создать этюды различных вариантов творческих решений изобразительного ряда мультфильма. Сделать ассоциативно-образный монтаж. Использовать 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. Сделать письменный анализ сценария своего мультфильма по следующим критериям: эмоциональность образов, композиционная выразительность, цветовое решение и его соответствие общему замыслу, применение различных анимационных эффектов.
Тема 2.4 Коллективные формы работы над мультфильмом.	<i>Самостоятельная работа (8 часов)</i>	Разработать цикл тем коллективных работ для занятий анимацией с детьми по ролям (режиссер, художник, сценарист, актер и т.д.). Например «Строим город». Выделять, что создание мультфильма, это совместное творчество художника, режиссера, педагога, оператора, композитора, звукорежиссера, актера и многих других творческих профессий. Использовать разнообразие форм работы с детьми, современные педагогические методы и технологии,

		стимулирующие развитие творческого воображения учащихся, активизацию различных психических функций – наблюдательность, фантазирование, интуитивные решения, угадывание, придумывание. Использовать межпредметные связи для создания у детей целостной картины мира.
Тема 2.5 Сравнительные характеристики компьютерных программ для создания анимации.	<i>Лекция (2 часа)</i>	Технические возможности современных информационных средств. Компьютер и искусство. Обзор возможностей компьютерных программ для анимации с детьми. 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.
	<i>Практическое занятие (2 часа)</i>	<i>Практические задания и упражнения:</i> создать этюды по оживлению одного детского рисунка (пейзаж, шевеление деревьев) в свободном анимационном редакторе Creatoon.
Тема 2.6 Метод перекладки. Техника stop-motion. Киностудия Windows Live (Windows Live Movie Maker) и другие видеоредакторы.	<i>Лекция (2 часа)</i>	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.
	<i>Практическое занятие (4 часа)</i>	<i>Практические задания и упражнения:</i> оживить слепленного персонажа (Дерево) – сделать фотографии движения. Передать образ главного героя – дерева (возраст, характер, особенности, эмоции).
Тема 2.7 Основные способы создания динамического зрительного ряда на шкале времени в программе Adobe Flash. Слои.	<i>Лекция (2 часа)</i>	Соотношения традиционных и компьютерных средств рисования. Различные способы преобразования мультипликационных объектов: изменение масштаба, искажение, изгиб, поворот, вращение и др. Группировка, трансформация объектов, фрагментация.
	<i>Практическое занятие (4 часа)</i>	<i>Практические задания и упражнения:</i> разложить элементы персонажей объекта по слоям (животного или человека). Создать покадровую анимацию элементов персонажей мультфильма.
Тема 2.8 Методы создания анимации в программе Adobe Flash. Покадровая анимация.	<i>Лекция (2 часа)</i>	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
	<i>Практическое занятие (4 часа)</i>	<i>Практические задания и упражнения:</i> создать покадровую анимацию движения машущей руки (или др.) – несколько роликов с одинаковым движением, но с разной быстротой.

Тема 2.9 Анимация движения в программе Adobe Flash	<i>Лекция (2 часа)</i>	Понятие tween-анимации. Создание и использование образцов (symbol) и экземпляров (instance). Работа с библиотекой эталонов. Изменение свойств экземпляров.
	<i>Практическое занятие (4 часа)</i>	<i>Практические задания и упражнения:</i> создать имитацию движения объекта (фона – неба, реки, облаков и т.д.) различными методами создания анимации.
Тема 2.10 Импорт изображений и видео в программе Adobe Flash из других приложений.	<i>Лекция (2 часа)</i>	Форматы для импорта. Импорт последовательностей. Ввод сканированной графики.
	<i>Практическое занятие (2 часа)</i>	<i>Практические задания и упражнения:</i> 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).
Тема 2.11 Использование звука. Образ и творческое переосмысление	<i>Лекция (2 часа)</i>	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. Синхронизация звука и изображения. Запись голоса. Программа Audacity и стандартная Звукозапись. Работа с микрофоном, диктофоном, телефоном. Работа в нескольких звуковых дорожках.
	<i>Практическое занятие (4 часа)</i>	<i>Практические задания и упражнения:</i> 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.
Тема 2.12 Монтаж фильма. Виды монтажа. Кадр и план. Публикация	<i>Лекция (2 часа)</i>	Составление плана фильма. Принцип видеомонтажа – сопоставление, которое применяется к используемым образам и их сочетаниям, последовательностям кадров, выстраиваемым сценам и общей композиции фильма. Понятие кадра. Категории плана: дальний, общий,

		средний, крупный, детальный. Форматы публикации фильма. Коррекция и изменение характеристик видео. Возможности и способы использования цифровых ресурсов в педагогической деятельности. Основные принципы занятий с детьми компьютерной анимацией. «Зрительное творчество» - быть зрителем, этому тоже надо учиться.
	<i>Практическое занятие (4 часа)</i>	<i>Практические задания и упражнения:</i> сделать этюд на тему «Перспектива города». Анимировать приближение или отдаление домов, создать разные планы города. Коллективная работа в технике stop-motion Опубликовать в различных форматах свой ролик.
2.13 Защита итогового проекта	<i>Практическое занятие (4 часа)</i>	Просмотр и обсуждение проектов. Защита итоговых проектов

Раздел 3. «Формы аттестации и оценочные материалы»

Оценка качества освоения программы осуществляется в форме текущего и промежуточного контроля и итоговой аттестации в форме защиты проектов.

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 использование современных методов и технологий в образовательной деятельности;

- 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, художественные понятия и задачи, технические задачи, задание, определить характеристику видов деятельности учащихся, связи между различными предметами. Примеры занятия:

Тема занятия: «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. Создание покадровой анимации

Задание: Построение простого фильма с покадровой анимацией: изменения растений от состояния природы (спокойное, легкий или сильный ветер, дождь, засуха). Сделать наброски движения растений графическими материалами (карандаш, уголь) на бумаге.

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 занятия: «Облака»

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

Технические задачи: 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, гроззовые.

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. 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, выходная и промежуточная диагностика. (Тесты прилагаются).

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

Итоговая аттестация (защита проекта).

Обучающийся считается аттестованным, если

- получил положительную оценку при прохождении тестирований,
- выполнил весь комплекс практических работ,
- создал и защитил итоговый проект по созданию анимационного ролика для образовательных целей соответствующий требуемым критериям. Таблица экспертного оценивания выполнения проекта – в Приложении. Форма защиты – очная.

Раздел 4. «Организационно-педагогические условия реализации программы»

4.1. 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: 26.11.2016)

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: 26.11.2016)

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 26.11.2016)

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: 26.11.2016)

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: 26.11.2016)

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: 26.11.2016)

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: AdobeAcrobatReader. (дата обращения: 26.11.2016)

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: AdobeAcrobatReader. (дата обращения: 26.11.2016)

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: 26.11.2016)

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: 26.11.2016)

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: 26.11.2016)

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 ресурс]: URL: http://www.pravo.gov.ru/news/2015.07/news_0766.html (дата обращения 26.11.2016)

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. Изобразительное искусство. Программа для средних общеобразовательных учреждений. М.: Просвещение, 2014 г.

6. 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.

7. Митта А. Кино между адом и раем. М.: Издательство: Астрель, ВКТ, 2012 г.

8. Мурсалиева Галина. Дети в сети: шлем безопасности ребенку в интернете. Изд. АСТ. 2016 г.

9. Неменский Б.М. Искусство и ты. Комплекс учебников как обеспечение целостности и системности учебного предмета. М.: Центр НХО, 2014 г.

10. Неменский Б.М. Педагогика искусства - Серия: Библиотека учителя изобразительного искусства. М.: Просвещение, 2014 г.

11. Норштейн Ю.Б. . Снег на траве. М.: Издательство «Красный пароход», издатель РОФ «Фонд Юрия Норштейна», 2012 г.

12. Поливанова К. Н. Проектная деятельность школьников. Серия: Работаем по новым стандартам. М.: Просвещение, 2014. – 192 с.

13. Структура ИКТ-компетентности учителей, Рекомендации ЮНЕСКО, Хайне Пауль, 2011. [Электронный ресурс]: URL: <http://www.docme.ru/doc/926200/struktura-ikt-kompetentnosti-uchitelej.-rekomendacii-yunesko> (дата обращения 19.11.2016)

14. Сьюзан Уэйншенк. 100 новых главных принципов дизайна. Изд. Питер. Серия Современный дизайн. 2016 г.

15. Умаров Михаил. PR в реальном времени. Тренды. Кейсы. Правила. Издательство: «Альпина Паблишер». 2016 г.

Ресурсы Интернет:

1. <http://www.prosv.ru> /- Издательство "Просвещение". (дата обращения 26.11.2016).
2. <http://www animator.ru> (дата обращения 26.11.2016).
3. <http://blog.business-story.tv/animation/why-animation-in-education-is-becoming-more-and-more-popular> (дата обращения 26.11.2016)
4. <http://pencil-animation.org> (дата обращения 26.11.2016)
5. <http://www.advertiser-school.ru/blog.html> (дата обращения 26.11.2016)
6. <http://subscribe.ru/catalog/comp.soft.vgrafike> (дата обращения 26.11.2016)
7. <https://photoshop-master.ru/lessons/> (дата обращения 26.11.2016)
8. <http://photoshopworld.ru/lessons/web-design/> (дата обращения 26.11.2016)

4.2. Материально-технические условия реализации программы

1. Компьютерный класс, включающий АРМ (автоматизированное рабочее место) учителя и АРМ обучающихся для каждого.

2. Микрофоны, диктофон.

3. Мультимедийный проектор и экран или интерактивная доска.

4. Пакет прикладных обучающих программ: программы Adobe Flash или Macromedia Flash любой версии, Adobe Photoshop, любой версии. Audacity - свободный многоплатформенный аудиоредактор, Киностудия Windows Live,.

5. Доступ в интернет.

6. Видео- и аудиовизуальные средства обучения:

Электронное пособие, видео-лекции, видео-конспекты занятий, презентации по выполнению заданий. Коллекция примеров по графике, видео и анимации слушателей курсов.

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)

Таблица экспертного оценивания проекта

№	Критерий	Оценка (0-10 баллов)
1	наличие целей, задач и образовательных	

	результатов развития обучающихся	
2	структурированность, логичность, правовая, содержательная, этическая обоснованность проекта	
3	использование современных методов и технологий в образовательной деятельности	
4	Инновационные находки в разработке проекта	
5	приобретение навыков работы с программными средствами общего и профессионального назначения в области компьютерной анимации	
6	разнообразие эмоциональность образов	
7	креативность	
8	композиционная выразительность	
9	воображение	
10	цветовое решение и его соответствие общему замыслу	
11	ритм переходов зрительного ряда	
12	умение передавать пропорции, объем, перспективу	
13	умение передавать движение персонажей	
14	соответствие педагогическим методикам	
15	соответствие санитарным нормам и рекомендациям	
16	соответствие возрастным особенностям будущего зрителя	
17	применение различных анимационных эффектов	
18	создание определенной эмоциональной атмосферы с помощью звука	
19	техническое исполнение	
20	длительность рекламного ролика, динамичность, интерес	
	ИТОГ	0-200 баллов

Предварительное тестирование

«Анимация детских рисунков»

Группа № _____ 201__ - 201__ 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 _____
- веб- дизайн _____
- другие _____

8. Имеете ли Вы кабинет с компьютером(ами) _____

9. Имеете ли возможность проводить мультимедийные уроки в других кабинетах _____

10. Если вы работаете с ИТ, то в каких формах проводите занятия

- факультатив _____
- дополнительные занятия _____
- плановые уроки _____

11. В каких областях планируете использовать полученные знания по компьютерной графике и анимации _____

12. Какие компьютерные программы используете для создания дидактических материалов

- слайд-шоу _____
- презентации _____
- графические редакторы _____
- видеоредакторы _____
- звуковые редакторы _____

13. 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 _____

14. Какие цифровые устройства Вы используете для педагогической деятельности

- фотоаппарат _____
- видеокамера _____

- планшет _____
- диктофон _____
- др _____

15. Какие CD/DVD диски используете для занятий по своему предмету

- фильмы по _____
- тесты _____
- тематические подборки иллюстративного материала _____

- игровые _____
- тренажеры _____
- энциклопедии, словари _____

16. Проводите ли Вы интегрированные уроки «Информатика – мой предмет» или с другими предметами _____

17. Какие учебные темы Вам наиболее интересны для электронного оформления

18. Ваши пожелания _____

Итоговое 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 и в конце (1-10 баллов)

4. 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 графике и 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. Ваши пожелания _____

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 инструментом можно задать траекторию движения?	Карандаш
	Кисточка
	Прямоугольник

*(Черным шрифтом в ответах выделены правильные)

ПРОГРАММА

Художественно-эстетического воспитания школьников
«Компьютерная анимация и уроки изобразительного искусства»

Тупикова Г.А. ГАОУ ВО МИОО Центр НХО

Москва, 2017

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, веточек, 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: Падующие 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.