

Приложение ООП ООО
Приказ №229-од от 02.09.2019

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА
курса внеурочной деятельности
«Основы компьютерной анимации»
общинтеллектуальное направление
основное общее образование

Составитель:
Сафиуллина И.С.,
учитель информатики

Пояснительная записка

Программа курса внеурочной деятельности «Компьютерная анимация» составлена в соответствии с требованиями Федерального государственного образовательного стандарта основного общего образования (ФГОС ООО); основными подходами к развитию и формированию универсальных учебных действий (УУД) для основного общего образования. В ней учитываются возрастные и психологические особенности школьников, обучающихся на ступени основного общего образования, межпредметные связи.

В учебно-методическом комплекте курса предмета «Информатика» компьютерная анимация не рассматривается как самостоятельный раздел. Отдельные элементы темы изучаются только на ознакомительном уровне. В этом проявляется ограниченность учебного курса по информатике. Как следствие очевидна необходимость дополнительного изучения графических и анимационных пакетов. В программе курса внеурочной деятельности «Компьютерная анимация» рассматриваются вопросы работы с приложениями, предназначенными для создания графических и анимационных документов, при этом основной акцент сделан на технологию создания и редактирования компьютерных анимаций.

Целесообразность изучения данного курса определяется быстрым внедрением цифровой техники в повседневную жизнь и переходом к новым технологиям обработки графической информации. Учащиеся получают начальные навыки работы с приложениями, предназначенными для создания графических и анимационных документов, которые необходимы для их успешной реализации в современном мире. Настоящая программа составлена на основе программы «В мире компьютерной анимации»: Учебная программа / Под ред. Т. Б. Корнеевой. — Томск: «Открытый молодёжный университет», ОЦ «Школьный университет». Программа курса обеспечивается интерактивным электронным учебником «В мире анимации», заданиями для самостоятельного выполнения из раздела «Задачник» интерактивного электронного учебника. Курс, имея собственную доминантную направленность, предполагает интеграцию с другими учебными предметами.

Цели изучения курса

Основными целями курса являются:

- овладение системой базовых знаний теоретических основ современных информационных технологий;
- овладение умениями применять общие принципы работы с приложениями операционной системы Windows;
- приобретение опыта использования графических и анимационных пакетов;
- овладение умениями эффективно использовать аппаратное и программное обеспечения компьютера;
- развитие навыков работы с приложениями, предназначенными для создания графических и анимационных документов.

Задачи курса

Основными задачами курса являются:

- познакомить с основными понятиями создания векторных графических изображений, покадровой и промежуточной анимации;
- сформировать навыки обработки векторной графической информации;
- освоить возможности использования редакторов ОС Window's для создания и обработки графических анимационных документов;
- развить начальные навыки программирования анимационных элементов в виде шаблонов, применяемых в наиболее распространённых ситуациях;
- освоить основные способы представления мультимедийной информации.

Общая характеристика программы внеурочной деятельности

Признание того, что информатика — один из центральных компонентов общего образования, повышает её общеобразовательную роль в школьном образовании. Такое понимание места информатики в общеобразовательном процессе ориентирует школу не на выработку у школьников умения работать на компьютере, а на формирование новых способов мышления, понимания, рефлексии и деятельности. Известно, что мышление учащихся эффективно развивается в условиях самоорганизации и саморазвития личности. Выдвигая личностно значимые цели и определяя пути их достижения, школьники без особых усилий преодолевают интеллектуальные трудности, демонстрируют «всплеск» мышления. Иными словами, учащиеся могут развиваться в процессе обучения, если оно личностно значимо.

Программа курса «Компьютерная анимация» отвечает образовательным запросам учащихся, ориентирована на практическое освоение технологий и познание теории через практику. Такое обучение затрагивает рефлексивно-личностную и рефлексивно-коммуникативную сферы школьников и способствует активному освоению основных понятий и принципов информатики. Кроме того, активизация познавательного процесса позволяет учащимся более полно выразить свой творческий потенциал и реализовывать собственные идеи в изучаемой области знаний, создаёт предпосылки по применению освоенных приёмов работы в других учебных курсах, а также способствует возникновению дальнейшей мотивации, направленной на освоение IT-профессий, предусматривающих использование графики и анимации.

Основа курса — практическая и продуктивная направленность занятий, способствующая обогащению эмоционального, интеллектуального, смыслов творческого опыта учащихся. Одна из целей обучения информатике заключается в предоставлении школьникам возможности личностного самоопределения и самореализации по отношению к стремительно развивающимся информационным технологиям и ресурсам. Достижение этой цели становится возможным при создании личностно значимой для учащихся образовательной продукции в рамках создания flash-фильмов.

Реализация творческих замыслов учащихся осуществляется поэтапно:

- на первом этапе создаются простейшие анимационные-фильмы;
- на втором этапе изучаются «нетрадиционные» способы создания фильмов;
- на третьем этапе особое внимание уделяется организации рациональной деятельности учащегося во время создания анимационного-документа.

Освоение методов (приёмов) и способов работы с графикой и анимацией осуществляется в процессе разработки роликов на близкие учащимся темы. Такой подход гарантирует дальнюю мотивацию и высокую результативность обучения.

Данный курс не требует от учащихся наличия знаний и умений, выходящих за рамки школьной программы, способствует развитию познавательной активности учащихся; творческого мышления; повышению интереса к информатике, и самое главное, профориентации в мире профессий.

Курс «Компьютерная анимация» предназначен для учащихся 6 класса. Данный курс также можно использовать непосредственно на уроках информатики для организации самостоятельной работы учеников по углублению изучения предмета. Программа рассчитана на 68 часов (2 часа в неделю).

I. Планируемые результаты освоения учебного курса

Личностные результаты

При изучении курса «Компьютерная анимация» формируются следующие личностные результаты:

- способность к самостоятельному обучению на основе учебно-познавательной мотивации;
- готовность к выбору направления профильного образования;
- способность увязать учебное содержание с собственным жизненным опытом;
- готовность к повышению своего образовательного уровня и продолжению обучения;
- сформированность навыков общения и сотрудничества со сверстниками и взрослыми в процессе образовательной, учебно-исследовательской, творческой деятельности;
- готовность к принятию ценностей здорового образа жизни.

Метапредметные результаты

При изучении курса формируются следующие личностные результаты:

- умение самостоятельно планировать пути достижения целей;
- готовность и способность к владению основами самоконтроля, самооценки;
- владение основными универсальными умениями информационного характера;
- готовность использования средств информационных и коммуникационных технологий для сбора, хранения, преобразования и передачи различных видов информации, навыки создания личного информационного пространства.

II. Содержание курса

Введение (1 час)

Назначение, возможности, область применения программ, позволяющих создавать компьютерную анимацию.

Структура курса «В мире Flash». Знакомство с интерактивным электронным учебником.

Тема 1. Рисование в программе Flash (8 часов)

Интерфейс анимационного пакета программ. Окна и панели. Инструменты рисования и редактирования. Рисование инструментом Line, изменение линий инструментом Selection. Градиент, виды градиента, создание и редактирование градиента. Понятие прозрачности, задание степени прозрачности цвета. Панель Transform, применение трансформации с копированием. Группа, группирование и разгруппирование элементов. Слои, применение слоёв, управление слоями.

Тема 2. Покадровая анимация (4 часа)

Покадровая анимация. Обычный кадр. Ключевой кадр. Создание обычных и ключевых кадров. Временная диаграмма. Режимы просмотра и редактирования кадров. Копирование кадров.

Тема 3. Промежуточная анимация (16 часов)

Анимация формы (Shape). Анимация движения (Motion). Различия, назначение, основные ошибки при использовании двух видов промежуточной анимации. Анимация текста. Превращение текста в графику. Метки шейпинга. Ускорение анимации. Настройка сцены для рисования: сетка, привязка к сетке, линейки.

Тема 4. Использование специальных слоёв (8 часов)

Импорт графического объекта на сцену. Маскирование слоёв. Анимация маски. Использование различных типов анимации на временной диаграмме одного слоя. Использование команды gotoAndPlay для зацикливания ролика. Использование ведущего слоя (слоя-траектории). Разделение анимации.

Тема 5. Flash-символы (11 часов)

Понятие flash-символа. Символ Movie clip. Вложенные клипы. Библиотека фильма. Символ Button. Четыре кадра символа Button. Использование клипов для создания анимированной кнопки.

Тема 6. Работа с импортированными файлами — звуковыми и видео (12 часов)

Импорт звукового файла в библиотеку. Вставка звука в кадр. Настройка синхронизации. Редактирование звуковых каналов. Программное управление громкостью и воспроизведением звука. Загрузка звука из внешнего файла. Импорт видео в библиотеку. Настройка импортируемого файла. Вставка видео на сцену. Программное управление воспроизведением видео. Использование общих библиотек.

Дифференцированный зачёт (8 часов)

III. Тематическое планирование

Наименование разделов и тем	Количество часов	
	Всего	Прак. занятия
Введение.	1	1
Тема 1. Рисование в программе Flash	8	8
Тема 2. Покадровая анимация	4	4
Тема 3. Промежуточная анимация	16	16
Тема 4. Использование специальных слоёв	8	8
Тема 5. Flash-символы	11	11
Тема 6. Работа с импортированными файлами — звуковыми и видео	12	12
Дифференцированный зачёт	8	8
ВСЕГО	68	68

Учебно-методическое и материально-техническое обеспечение курса

Учебно-методические материалы

1. Татарникова Л. А. В мире анимации: Рабочая тетрадь. /Под ред. Т.Б. Корнеевой.— Томск: «Открытый молодёжный университет», ОЦ «Школьный университет», 2020
2. В мире Flash: Интерактивный электронный учебник. / Томск: «Открытый молодёжный университет», ОЦ «Школьный университет», 2020
3. В мире компьютерной анимации: Учебная программа / Под ред. Т. Б. Корнеевой. — Томск: «Открытый молодёжный университет», ОЦ «Школьный университет», 2020

Техническое и программное оснащение курса

Аппаратное обеспечение:

1. IBM PC-совместимый компьютер.
2. Процессор не ниже Pentium-900.
3. Оперативная память не меньше 128 Мб (рекомендуется 256 Мб или больше).
4. Места на жёстком диске не менее 200 Мб.

Программное обеспечение:

1. Операционная система: Windows 2000 или Windows XP.
2. Программа Macromedia Flash MX 2004, Macromedia Flash MX 2004 Pro (желательно), Macromedia Flash 8 или Adobe Flash CS3.