

МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ  
« СОШ с. Улус-Керт»

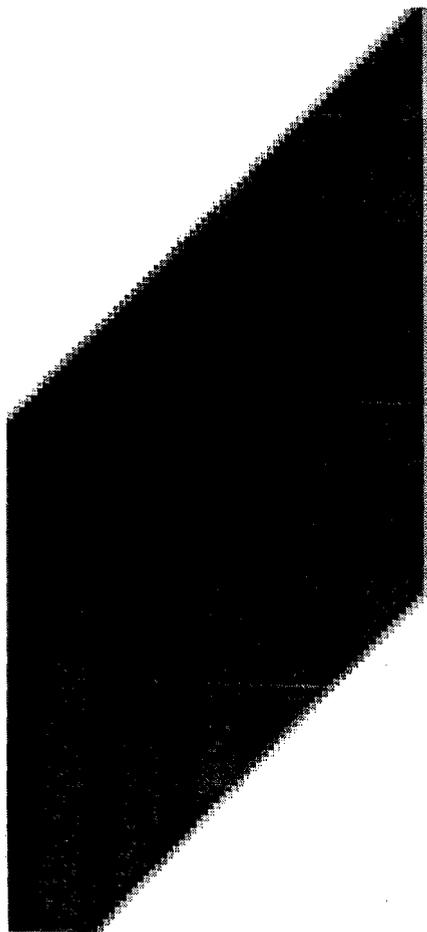
СОГЛАСОВАНО  
заместитель директора по  
УВР Д.У. Арцакаева



**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ПО КУРСУ  
ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ  
«Anime Studio»**

*Направленность программы: техническая*  
Уровень программы: стартовый

Возраст обучающихся: \_\_\_\_\_  
Класс/ классы: 6, 8, 10, 11 классы.  
Срок реализации: 1 год.  
Количество часов в год: 34 часа



**Составитель:**  
учитель информатики

**Адамов Турпал Зилаудинович**

с. Улус-Керт  
2020-2021 год

## 1.1 Пояснительная записка

Общеобразовательная общеразвивающая программа дополнительного образования детей «AnimeStudio» технической направленности.

**Уровень освоения** – стартовый.

**Объем программы:** 102 часа, 3 часа в неделю.

**Срок освоения:** 1 год обучения (34 недели).

**Адресат программы:** обучающиеся 13-15 лет.

Программа разработана для учащихся среднего школьного возраста. Группы учащихся могут быть разновозрастными.

Настоящая рабочая учебная программа факультатива по информатике «AnimeStudio» для учащихся средней общеобразовательной школы составлена на основании следующих нормативно-правовых документов:

1. Законом Российской Федерации «Об образовании» (статья 7).
2. Учебного плана МБОУ «СОШ с. Улус-Керт» на 2020/2021 учебный год.
3. Примерной программы (полного) общего образования по информатике и информационным технологиям (базовый уровень) опубликованной в сборнике программ для общеобразовательных учреждений («Программы для общеобразовательных учреждений: Информатика. 2-11 классы» -2-е издание, исправленное и дополненное. М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2015).
4. Авторская программа Титова С. А. «Macromedia Flash - загадочный мир анимации» (лаборатория учебных коммуникаций Uchom (uchom.botik.ru) ИПС Ран г. Губкин Белгородской области, 2009 г.).

Программа AnimeStudio направлена на ознакомление учащихся с возможностями анимации, создания анимированных фильмов, в. ч. обучающих и демонстрационных.

Анимация более не является искусством, которое можно применять лишь в мультфильмах или детских шоу. Профессиональные анимационные студии занимаются созданием анимации для разных сфер.

Мир маркетинга и рекламы ощутимо изменился за два последних десятилетия. И анимация теперь может играть главную роль в рекламных компаниях, вне зависимости от поля деятельности компании. Анимация может охватить миллионы пользователей с помощью интернета и телевидения. Анимация уже не является чем-то сугубо детским. Более того, она настолько хорошо работает с серьезными фильмами, которые сложно назвать детскими, что уже стало довольно сложно представить себе зрелищный фильм, в котором не будет хотя бы немного анимации.

Обучающие анимации делают учебу более интерактивной и интересной. А еще они помогают лучше объяснить то или иное явление, так как показывают его наглядно. Плюс ко всему, сегодня все большее количество людей легче воспринимает визуальный тип информации, поэтому логично, если образование подстраивается под учащихся и создает анимированные объяснения.

Также стоит не забывать о том, что сегодня многим профессиям обучаются на различных компьютерных тренажерах, к примеру, пилоты обучаются на симуляторах или будущие водители на анимированных картинках изучают правила дорожного движения. И это значительно уменьшает затраты на тренировку, но никоим образом не ухудшает подготовку.

Поэтому учащимся важно ознакомиться с таким видом профессиональной деятельности, который в будущем, возможно, и определит профессию.

Цель: знакомство с возможностями программы AnimeStudio.

Задачи:

1. Демонстрация возможностей программы AnimeStudio
2. Создание анимированных роликов.
3. Создание и защита собственного проекта.

## 1.2. Планируемые результаты:

### Личностные результаты:

- представление о роли компьютеров в жизни современного человека;
- умение обосновывать собственную позицию и представить аргументы в ее защиту;
- умение оформлять результаты своей деятельности;
- умение самостоятельно, или при консультационной поддержке педагога, извлекать и структурировать информацию из различных источников;
- умение ориентироваться в содержании теоретических понятий предметной области и использовать их при выполнении исследовательских, поисковых, творческих заданий.

### Метапредметные результаты:

- умение участвовать в обсуждении учебных, творческих проблем;
- владеть разнообразными средствами творческой (поисковой, экспериментальной, исследовательской) работы;
- умение контролировать и оценивать свои действия, вносить коррективы в их выполнение на основе оценки и учёта характера ошибок;
- учебно-познавательный интерес к новому учебному материалу;
- представлять продукты творческой деятельности на выставке, олимпиаде, научных конференциях;
- развитие умения выражать свои мысли и способности выслушивать собеседника, понимать его точку зрения, признавать право другого человека на иное мнение.

### Предметные результаты:

После завершения работы по программе обучающиеся должны:

- определять устройства ввода графической информации;
- применять простейший графический редактор для создания и редактирования простых рисунков;
- работать с основными элементами пользовательского интерфейса;
- использовать меню, обращаться за справкой, реагировать на диалоги;
- преобразовывать информацию по заданным правилам.
- приобрести опыт решения задач из разных сфер человеческой деятельности с применением средств информационных технологий;
- презентовать готовый программный продукт.

**Итоговый контроль знаний.** Разрабатывают и защищают собственный проект или групповой проект и представляют его на итоговых занятиях.

### 1.3. Содержание учебного курса

Название раздела	Краткое содержание	Количество часов
Основы работы в программе <b>AnimeStudio</b>	Интерфейс программы. Модификация объектов с помощью панелей AnimeStudio. Выполнение публикаций. Экспорт.	39
Основы создания анимации в <b>AnimeStudio</b>	Основы создания анимации. Мультипликационное кино. Компьютерная анимация. Общие принципы работы со слоями. Покадровая анимация. Символы и экземпляры. AnimeStudio. Озвучивание анимации. Запись и коррекция звукового фрагмента. Работа с текстовыми полями в одном кадре. Использование символа типа Movie Clip для создания маски движущейся по заданной траектории. Работа с кнопками. Анимированная кнопка Технология работы с цветом.	54
Разработка проекта (фильма)	Каждый учащийся выбирает тему проекта и разрабатывает по ней программный продукт.	9

#### 1.4. Календарно-тематическое планирование

№	Изучаемый раздел, тема урока	Количество часов	Календарные сроки		Основные виды учебной деятельности обучающихся
			Планируемые сроки	Фактические сроки	
<b>Основы создания рисунков в AnimeStudio</b>		13			
1	Введение. Интерфейс программы.	1			Слушание объяснений учителя. Просмотр учебного фильма.
2	Карандаш, Овал, Прямоугольник.	1			Наблюдение за демонстрациями учителя. Просмотр учебного фильма.
3	Заливка, Преобразование заливки.	1			Наблюдение за демонстрациями учителя. Просмотр учебного фильма.
4	Кисть, Чернильница, Ластик	1			Наблюдение за демонстрациями учителя. Просмотр учебного фильма.
5	Технология отрисовки картинки (практическое занятие №1)	1			Выполнение работ практикума
6	Лассо, Перо	1			Наблюдение за демонстрациями учителя. Просмотр учебного фильма.
7	Свободная трансформация.	1			Систематизация учебного материала.
8	Технология создания клипа-кнопки (практическая №2 часть 1)	1			Выполнение работ практикума
9	Текст.	1			Наблюдение за демонстрациями учителя. Просмотр учебного фильма.
10	Модификация объектов с помощью панелей Info и Transform.	1			Наблюдение за демонстрациями учителя. Просмотр учебного фильма.
11	Технология создания клипа-кнопки (практическая №2 часть 2)	1			Выполнение работ практикума
12	Инструменты Zoom и Hand. Выполнение публикаций. Экспорт.	1			Наблюдение за демонстрациями учителя. Просмотр учебного фильма.
13	Моментальная проверка правильности расположения перетаскиваемых объектов (практическая работа №3)	1			Выполнение работ практикума
<b>Основы создания анимации в AnimeStudio</b>		18			
14	Основы создания анимации. Мультипликационное кино. Компьютерная анимация.	1			Наблюдение за демонстрациями учителя. Просмотр учебного фильма.

15	Общие принципы работы со слоями.	1			Наблюдение за демонстрациями учителя. Просмотр учебного фильма.
16	Покадровая анимация (практическая работа №4 часть 1)	1			Выполнение работ практикума
17	Символы и экземпляры.	1			Наблюдение за демонстрациями учителя. Просмотр учебного фильма.
18	Motion-анимация. (практическая работа №4 часть 2).	1			Выполнение работ практикума
19	Движение по пути. Слой Guide (направляющий).	1			Наблюдение за демонстрациями учителя. Просмотр учебного фильма.
20	Shape-анимация. (практическая работа №4 часть 3)	1			Выполнение работ практикума
21	Управление изменениями формы с помощью Shape Hint (узловых точек формы).	1			Наблюдение за демонстрациями учителя. Просмотр учебного фильма.
22	Озвучивание анимации. Запись и коррекция звукового фрагмента.	1			Слушание объяснений учителя.
23	Работа с текстовыми полями в одном кадре (практическая работа №5 часть 1).	1			Выполнение работ практикума
24	Расчётная анимация типа Shape. (практическая работа №5 часть 2).	1			Выполнение работ практикума
25	Анимированная маска. Расчётная анимация типа Motion.	1			Наблюдение за демонстрациями учителя. Анализ проблемных ситуаций.
26	Использование символа типа Movie Clip для создания маски двигающейся по заданной траектории.	1			Слушание объяснений учителя. Объяснение наблюдаемого явления.
27	Работа с кнопками. Кадры кнопки.	1			Анализ проблемных ситуаций.
28	Анимированная кнопка (практическая работа №6 часть 1).	1			Выполнение работ практикума.
29	Использование в кнопках изображений (практическая работа №6 часть 2).	1			Выполнение работ практикума.
30	Использование сцен.	1			Слушание объяснений учителя. Анализ проблемных ситуаций.
31	Технология работы с цветом. Создаем тест (практическая работа №7).	1			Выполнение работ практикума.

Разработка собственного проекта (фильма).		3			
32-34	Разработка и защита собственного проекта (фильма).				Слушание и анализ выступлений своих товарищей.

## 1.5.Список литературы:

### *Сайты*

1. **Программа элективного курса "Macromedia Flash 5"**  
Автор: Маркина Наталья Валерьевна, учитель информатики средней школы №10, г.Усть-Илимск <http://10.onwork.ru/content/view/112/84/>
2. **Элективный курс "Macromedia Flash MX 2004"** Автор: Неттевич Марина Александровна  
ГОУ СОШ №1064 ЮЗАО <http://ikt-omc.mosuzedu.ru/files/cb2005/192.doc>
3. **Аннотация программ элективных курсов для предпрофильной подготовки школьников "Работа с векторной графикой и анимацией"** Автор: Межшкольный учебный комбинат № 1 г.Красноярска [http://www.krsk-br.ru/folder.rubriks/profil\\_obrazov/4/8/view](http://www.krsk-br.ru/folder.rubriks/profil_obrazov/4/8/view)

### *Книги*

1. Андерсон Э. Macromedia Flash MX 2004 (визуальный курс), М.: НТ Пресс, 2005
2. Вовк Е.Т. Информатика: уроки Flash, М.: КУДИЦ-ОБРАЗ, 2005
3. Переверзев С.И. Анимация в Macromedia Flash MX, М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2005
4. Черкасский В.Т. Эффективная анимация во Flash, М.: КУДИЦ-ОБРАЗ, 2002