

МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ

**Муниципальное казённое общеобразовательное учреждение
Куйбышевского района
«Помельцевская основная общеобразовательная школа»**

РАССМОТРЕНО
на педагогическом совете
№ 1 от 31.08.2026

УТВЕРЖДЕНО
директором
МКОУ Помельцевской ООШ Н.Я.Морозовой
Приказ №10-50 от 31.08.2026

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА КУРСА ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

«КОМПЬЮТЕРНЫЙ МИР»

направление: **ОБЩЕИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНОЕ**

для 5 КЛАССА

Составитель: Мазилова А.А.,
учитель информатике

д. Помельцево, 2026

Пояснительная записка

Рабочая программа внеурочной деятельности «Компьютерный мир»

Направление: научно-техническое **Класс:** 5 **Количество часов:** 34 (1 раз в неделю) **Форма организации:** кружок

Программа «Компьютерный мир» разработана для обучающихся 5 класса и реализуется в рамках внеурочной деятельности в соответствии с требованиями Федерального государственного образовательного стандарта основного общего образования (ФГОС ООО).

Актуальность программы обусловлена возрастающей ролью информационных технологий в жизни общества. Владение компьютерной графикой и анимацией становится не просто техническим навыком, а средством самовыражения, творческого развития и проектной деятельности. Для пятиклассников переход от потребления цифрового контента к его созданию — важный шаг в формировании цифровой грамотности и критического мышления.

Цель программы: формирование у обучающихся основ компьютерной грамотности в области компьютерной графики и анимации через освоение теоретических знаний и практических навыков создания цифровых творческих продуктов.

Задачи программы:

Обучающие:

- познакомить с историей и теоретическими основами мультипликации;
- сформировать представления о растровой и векторной графике, их различиях и областях применения;
- научить базовым приёмам работы в графических и анимационных редакторах;
- сформировать навыки создания простых компьютерных анимаций.

Развивающие:

- развивать пространственное и логическое мышление, творческое воображение;
- развивать навыки планирования деятельности и работы по алгоритму;
- способствовать развитию эстетического вкуса и художественного восприятия.

Воспитательные:

- воспитывать ответственное отношение к результатам своего труда;
- формировать культуру работы в коллективе при выполнении совместных проектов;
- воспитывать уважительное отношение к интеллектуальной собственности.

Связь с учебными предметами. Программа опирается на знания, полученные на уроках информатики, технологии, изобразительного искусства, и расширяет их в практическом направлении.

РЕЗУЛЬТАТЫ ОСВОЕНИЯ КУРСА ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

5-й класс

Личностные результаты:

- мотивация к обучению и познанию;
- оценивать собственную учебную деятельность: свои достижения, самостоятельность, инициативу, ответственность, причины неудач.

Метапредметные результаты

Регулятивные УУД:

- совместно с учителем и другими учениками давать эмоциональную оценку деятельности класса на уроке;
- понимать и принимать учебную задачу, сформулированную учителем;
- планировать свои действия на отдельных этапах работы над заданием;
- ставить новые учебные задачи в сотрудничестве с учителем;
- осуществлять контроль, коррекцию и оценку результатов своей деятельности.

Познавательные УУД:

- понимать и применять полученную информацию при выполнении заданий;
- осознанно строить речевое высказывание в устной форме;
- проявлять индивидуальные творческие способности при выполнении задания;
- исследовать собственные нестандартные способы решения;
- сопоставлять характеристики объектов по одному (нескольким) признакам.

Коммуникативные УУД:

- включаться в диалог, в коллективное обсуждение, проявлять инициативу и активность;
- обращаться за помощью;
- формулировать свои затруднения; предлагать помощь и сотрудничество;
- договариваться и приходить к общему решению в совместной деятельности, в том числе в ситуации столкновения интересов;
- слушать собеседника; формулировать собственное мнение и позицию;
- адекватно оценивать собственное поведение и поведение окружающих.

Предметные результаты:

- формирование информационной культуры;
- формирование представления о компьютере как универсальном устройстве обработки графической информации;
- развитие основных навыков и умений использования компьютерных устройств;
- формирование навыков и умений безопасного и целесообразного поведения при работе с компьютерными программами: Paint, Gimp, Microsoft GIF Animator, Power Point и в Интернете.

СОДЕРЖАНИЕ КУРСА ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ С УКАЗАНИЕМ ФОРМ И ВИДОВ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

5 класс

Содержание	Форма организации	Виды деятельности
«Компьютерная анимация»		
Раздел 1. Теоретические основы мультипликации. Раздел 2. Растровая и векторная компьютерная графика. Раздел 3. Компьютерная анимация.	Беседа, практикум, викторина, проект, заочное путешествие, мозговой штурм, синектика	Познавательная, преобразовательная, художественное творчество, проблемно-ценностное общение, игровая

Раздел 1. Теоретические основы мультипликации (3 ч)

История развития мультипликации: от ручной анимации до компьютерной. Виды и жанры анимации. Принципы создания иллюзии движения. Покадровая анимация, частота кадров. Роль сценария, раскадровки и персонажа в анимационном произведении.

Формы и виды деятельности: лекции-беседы, просмотр и анализ анимационных фрагментов, обсуждение, составление раскадровки на бумаге, творческие задания на придумывание персонажа и сюжета.

Раздел 2. Растровая и векторная компьютерная графика (10 ч)

Понятие компьютерной графики. Растровая графика: пиксель, разрешение, форматы. Векторная графика: контуры, узлы, примитивы. Сравнение растровой и векторной графики, достоинства и недостатки. Знакомство с интерфейсом графических редакторов. Инструменты рисования, выделения, трансформации. Работа со слоями, цветом, заливкой. Сохранение и экспорт изображений.

Формы и виды деятельности: практические занятия за компьютером, пошаговые инструкции, мини-проекты (создание открытки, плаката, логотипа), творческие задания, взаимное рецензирование работ.

Раздел 3. Компьютерная анимация (21 ч)

Знакомство с программой для создания анимации. Интерфейс, рабочая область, инструменты. Создание простых анимированных объектов. Покадровая анимация. Анимация движения, изменение формы, цвета. Работа со слоями в анимации. Использование эффектов и переходов. Добавление текста и звука. Проектирование и создание итогового анимационного мини-проекта.

Формы и виды деятельности: практические занятия за компьютером, индивидуальные и групповые проекты, самостоятельная творческая работа, защита и презентация итогового проекта, обсуждение и оценка работ.

Планируемые результаты

Личностные: формирование познавательного интереса к информационным технологиям, развитие творческой инициативы, формирование ответственного отношения к учёбе и уважения к чужому труду.

Метапредметные: умение самостоятельно определять цель деятельности, планировать её этапы, оценивать результат; умение работать с информацией, использовать средства ИКТ для решения творческих задач; навыки сотрудничества при работе в группе.

Предметные: понимание принципов мультипликации, различий между растровой и векторной графикой; умение создавать и редактировать изображения в графических редакторах; умение создавать простые компьютерные анимации; способность применять полученные навыки в проектной деятельности.

Формы контроля

Текущий контроль — наблюдение в ходе занятий, проверка практических заданий. Промежуточный — защита мини-проектов по разделам. Итоговый — презентация завершённого анимационного проекта.

Материально-техническое обеспечение

Компьютерный класс с установленными графическими и анимационными редакторами, проектор, доступ к интернету, печатные материалы (бланки раскадровок, инструкционные карты).

Методическое обеспечение

- структура занятия: мотивация объяснение практика рефлексия;
- дифференциация: задания базового и повышенного уровня;
- работа с одарёнными детьми: усложнённые проекты, наставничество;
- взаимодействие с родителями: выставка работ, онлайн-галерея, рекомендации по безопасному использованию ИКТ.

Оценка достижения планируемых результатов по программе «Компьютерный мир»

Оценка строится на сочетании критериального подхода и продуктивной деятельности: основной показатель - не просто знание терминов, а способность создать цифровой продукт (открытку, анимацию и т. п.) и обосновать свои решения.

Уровни освоения результатов

Уровень	Характеристика	Баллы (условно)
Низкий	Учащийся частично выполняет задания, допускает грубые ошибки в использовании инструментов, не соблюдает базовые требования (например, не сохраняет в нужном формате, не работает со слоями). Продукт незавершён или не соответствует теме.	1–2
Базовый	Учащийся уверенно выполняет типовые задания по инструкции, владеет основными инструментами, продукт соответствует требованиям, но без выраженной творческой составляющей. Допускает незначительные ошибки, которые исправляет с помощью педагога.	3
Повышенный	Учащийся самостоятельно планирует работу, творчески применяет навыки, осознанно выбирает инструменты и форматы, продукт отличается качеством и оригинальностью. Способен объяснить свои решения, помогает другим.	4–5

Критерии оценки по видам результатов

Предметные результаты

Оцениваются через практические задания и проекты.

- **Теоретические знания** (мультипликация, виды графики, принципы анимации): проверяется на викторинах, устных ответах, заполнении таблиц, составлении раскадровок.
- **Владение инструментами** (растровые/векторные редакторы, анимационные программы): оценивается по выполнению пошаговых и самостоятельных заданий (работа со слоями, трансформация объектов, ключевые кадры и др.).
- **Качество цифрового продукта**: композиция, аккуратность, соответствие заданию, правильный выбор формата и оптимизация (размер файла, читаемость, масштабируемость).

Примеры критериев для продуктов:

- **Раскадровка:** наличие 6–8 кадров, логичная последовательность событий, понятные обозначения планов (общий/средний/крупный), читаемые подписи.
- **Открытка:** использование слоёв, уместное сочетание текста и изображения, аккуратность (ровные контуры, выравнивание), корректный экспорт в нужный формат.
- **Анимация:** плавность движения (соответствие частоте кадров), работа со слоями и ключевыми кадрами, синхронизация со звуком (если есть), понятная история/замысел, корректный экспорт файла.

Метапредметные результаты

Оцениваются через наблюдение, самоанализ и групповую работу.

- **Планирование и организация работы:** умение составить план проекта, распределить время, использовать чек-листы, своевременно сдавать этапы.
- **Работа с информацией:** самостоятельный поиск референсов, сравнение вариантов, выбор подходящих ресурсов (изображения, шрифты, звуки) с учётом авторских прав.
- **Коммуникация и сотрудничество:** участие в обсуждении, способность давать и принимать конструктивную критику, помощь одноклассникам, распределение ролей в группе.
- **Самоконтроль и рефлексия:** умение находить и исправлять ошибки, оценивать свой прогресс, формулировать, что получилось и что нужно доработать.

Методы оценки: листы планирования, чек-листы самопроверки, листы взаимной оценки (в парах), рефлексивные листы («Плюс - Минус — Интересно»), наблюдение педагога.

Личностные результаты

Оцениваются косвенно через поведение и отношение к работе.

- **Мотивация и интерес:** активное участие в обсуждениях, желание пробовать новые инструменты, стремление улучшить проект.
- **Ответственность и аккуратность:** соблюдение сроков, бережное отношение к оборудованию, сохранение файлов по правилам (названия, папки, резервные копии).
- **Этика и уважение к труду:** корректное использование чужих материалов (указание авторства, соблюдение лицензий), уважительное отношение к работам одноклассников.

Методы оценки: педагогическое наблюдение, беседы, анализ отношения к критике и доработке проектов.

Формы и этапы контроля

Этап	Форма контроля	Что оценивается
Текущий (на каждом занятии)	Наблюдение, проверка мини-заданий, экспресс-опрос, демонстрация	Владение инструментами, понимание теории, соблюдение техники

	промежуточных результатов	безопасности и правил работы за ПК
Промежуточный (после каждого раздела)	Защита мини-проектов, практические тесты, викторины	Освоение раздела, готовность к переходу к следующему этапу, качество промежуточных продуктов
Итоговый (занятия 31–33)	Защита итогового анимационного проекта, презентация, ответы на вопросы	Комплекс навыков: от идеи до готового продукта; умение объяснить свои решения и обосновать выбор инструментов

Инструменты и материалы для оценки

- **Чек-листы** для каждого продукта (раскадровка, открытка, анимация) — помогают учащемуся самостоятельно проверить работу.
- **Карты наблюдения педагога** — фиксируют активность, самостоятельность, качество взаимодействия в группе.
- **Листы взаимной оценки** (в парах) — учащиеся оценивают друг друга по 3–5 критериям (аккуратность, идея, техника, помощь, общее впечатление).
- **Рефлексивные листы** — в конце занятия или проекта ученик отвечает на вопросы: «Что получилось лучше всего?», «Где были трудности?», «Что сделаю иначе в следующий раз?».

ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ

5 класс

№	Тема занятия	Количество занятий
Раздел 1. Теоретические основы мультипликации		
1.	Вводное занятие. Техника безопасности при работе в кабинете информатики	1
2.	История мультипликации.	1
3.	Теоретические основы мультипликации.	1
Раздел 2. Растровая и векторная компьютерная графика		
4.	Требования к проекту.	1
5.	Разработка сюжета мультфильма.	1
6.	Растровая графика.	1
7.	Векторная графика.	1
8.	Рисование в растровых редакторах Paint	2
9.		
10.	Рисование в растровых редакторах Gimp.	2
11.		
12.	Сканирование рисунков, фотографий.	1
13.	Поиск изображений в Интернете.	1
Раздел 3. Компьютерная анимация		
14.	Обработка и редактирование графических цифровых изображений в редакторе Gimp	2
15.		
16.	Создание gif-анимации в программе GIF Animator.	1
17.	Программа PowerPoint.	1
18.	Разметка и фон слайда.	1
19.	Создание векторных изображений в PowerPoint.	2
20.		
21.	Поиск изображений в Интернете.	1
22.	Создание векторных изображений в PowerPoint.	2
23.		
24.	Добавление готовых изображений в PowerPoint.	1
25.	Обработка готовых изображений в PowerPoint.	1
26.	Настройка эффектов анимации и смены слайдов.	1
27.	Настройка эффектов анимации и смены слайдов.	1
28.	Работа со звуком в PowerPoint.	1
29.	Работа над проектом «Мультфильм в PowerPoint»	4
30.		
31.		
32.		
33.	Защита проекта «Мультфильм в PowerPoint»	2
34.		

Литература

1. Босова Л. Л., Босова А. Ю. Информатика: учебник для 5 класса. — М.: БИНОМ. Лаборатория знаний. В учебнике есть разделы про компьютерную графику, что напрямую пересекается с содержанием вашей программы.

2. Босова Л. Л., Босова А. Ю. Методическое пособие для учителя к УМК по информатике для 5–6 классов. Поможет глубже раскрыть темы (графика, анимация) и найти дополнительные практические задания.

3. Макарова Н. В. (ред.) Информатика. Практикум по информационным технологиям. — М.: Питер. Подойдёт для организации практических работ по работе с разными типами данных и инструментами.

Цифровые образовательные ресурсы

1. bocova.ru - здесь размещено электронное приложение к учебнику Босовой. В нём много наглядных материалов (анимации, интерактивные модели), которые отлично дополняют уроки по графике и основам работы с информацией.

2. <https://web.archive.org/web/20130516110526/http://school-collection.edu.ru/> (Единая коллекция цифровых образовательных ресурсов) — коллекция интерактивных заданий, моделей и видео, которые можно использовать при изучении тем по компьютерной графике и анимации.

3. <https://uchebnik.mos.ru/main> (Библиотека Московской электронной школы) - ищите видеоуроки и интерактивные материалы по темам, связанным с созданием цифрового контента.

4. <https://www.yaklass.ru/p/informatics/5-klass/tcifrovaia-gramotnost-7279285?ysclid=mtsx8h41j57600061> - на платформе есть раздел «Цифровая грамотность» для 5 класса с уроками, тестами и заданиями, которые подойдут для закрепления тем по безопасности в сети и базовым цифровым навыкам.

5. <https://videouroki.net/> - здесь можно найти видеоуроки по информатике для 5 класса, в том числе по созданию простых анимаций в PowerPoint.

6. www.festival.-1september.ru - Материалы сайта «Фестиваль открытых уроков»

7. www.pedsovet.org - Материалы сайта «Педсовет»

8. www.metod-kopilka.ru – Методическая копилка учителя информатики.

9. <http://www.klyaksa.net/> - Информатика и ИКТ в школе. Компьютер на уроках.

10. Ресурсы Единой коллекции цифровых образовательных ресурсов (<http://schoolcollection.edu.ru/>)

11. Материалы авторской мастерской Босовой Л.Л. (<http://metodist.lbz.ru/authors/informatika/3/>)

Приложение 1.

Разработка сюжета мультфильма

Пояснение к приложению

Данное приложение рассчитано на 2 учебных занятия (уроки 2–3 программы) и сопровождает раздел «Теоретические основы мультипликации». В ходе работы обучающиеся знакомятся с понятиями «сценарий», «раскадровка», «персонаж», «композиция кадра» и самостоятельно разрабатывают сюжет собственного будущего анимационного мини-проекта.

1. Что такое сценарий мультфильма

Сценарий — это письменное описание будущего мультфильма: кто в нём действует, что происходит и в какой последовательности.

Любой сценарий состоит из пяти частей:

Этап	Название	Что происходит	Пример
1	Экспозиция	Знакомство с героями и местом действия	Маленький Пиксель живёт в сером городе
2	Завязка	Событие, которое запускает сюжет	Пиксель находит волшебную Палитру
3	Развитие	Герои действуют, сталкиваются с трудностями	Пиксель учится красить, но Шум всё портит
4	Кульминация	Главный момент — решающая схватка или выбор	Пиксель использует слои и побеждает Шум
5	Развязка	Итог, вывод, финал	Город становится цветным, все рады

Правило для пятиклассников: мультфильм не должен быть длинным. Достаточно 5–8 сцен, каждая по 5–10 секунд. Общая длительность — 30–60 секунд.

2. Как придумать персонажа

Карточка персонажа (заполняется учеником)

Параметр	Поле для заполнения
Имя персонажа	_____
Внешний вид (2–3 слова: форма, цвет, размер)	_____
Характер (весёлый, серьёзный, пугливый, смелый...)	_____
Что умеет	_____
Чего хочет (цель персонажа)	_____
Что мешает	_____

Советы ученику

- Персонаж может быть простым - круг, квадрат, линия. Главное - чтобы он был узнаваем.
- У персонажа должна быть **цель** (чего он хочет) и **препятствие** (что мешает). Без этого нет сюжета.
- Персонаж может быть один, но интереснее, когда их два или три: друг, помощник или противник.

3. Темы для сюжета (на выбор)

Ученик выбирает одну из тем или предлагает свою. Все темы связаны с материалом программы «Компьютерный мир»

№	Тема	Связь с курсом	Главный герой
1	«Как Пиксель нашёл свой цвет»	Растровая графика, цвет, пиксель	Пиксель
2	«Векторный город и кривые приключения»	Векторная графика, узлы, контуры	Вектор
3	«Таймер и потерянные кадры»	Принципы анимации, частота кадров	Таймер
4	«Компьютерный вирус и Антивирус»	Безопасность, работа в сети	Вирус, Антивирус
5	«Как создали логотип»	Графический дизайн, векторная графика	Художник-новичок

№	Тема	Связь с курсом	Главный герой
6	«Один день в Компьютерном городе»	Обобщение: графика + анимация + проект	Команда героев

4. Пошаговый план разработки сюжета

Шаг 1. Выбор темы и героя (10 минут)

Ученик заполняет карточку персонажа (раздел 2).

Записывает цель героя и препятствие.

Шаг 2. Составление плана из 5 пунктов (10 минут)

Ученик заполняет таблицу из 5 этапов (раздел 1) — по одному предложению на каждый этап.

Шаг 3. Рисование раскадровки (20 минут)

На бланке раскадровки (раздел 5) ученик рисует 6–8 кадров.

Под каждым кадром подписывает, что происходит.

Шаг 4. Обсуждение с учителем (5 минут)

Учитель проверяет: есть ли цель, препятствие, кульминация, финал.

Предлагает упростить или уточнить.

Шаг 5. Доработка (домашнее задание)

Ученик уточняет рисунки, добавляет подписи, придумывает название мультфильма.

5. Бланк раскадровки

Ученик получает пустой бланк и заполняет его на уроке. Рисунки - схематичные, от руки.

Название мультфильма: _____

Автор: _____ Дата: _____

№ кадра	Рисунок кадра	Что происходит (1–2 предложения)	Звук / текст (если есть)	Длительность
1	(место для рисунка)			___ сек
2	(место для рисунка)			___ сек

№ кадра	Рисунок кадра	Что происходит (1–2 предложения)	Звук / текст (если есть)	Длительность
3	(место для рисунка)			___ сек
4	(место для рисунка)			___ сек
5	(место для рисунка)			___ сек
6	(место для рисунка)			___ сек
7	(место для рисунка)			___ сек
8	(место для рисунка)			___ сек

Итого: ___ кадров, общая длительность $\approx$ ___ сек

6. Пример заполненной карточки персонажа

Параметр	Заполненный пример
Имя персонажа	Пиксель
Внешний вид	Маленький квадрат, серый, грустные глаза
Характер	Любопытный, робкий, добрый
Что умеет	Двигаться, менять размер, загораться цветом
Чего хочет	Стать ярким и полезным
Что мешает	Шум — серое облако, которое всё затемняет

7. Пример заполненного сценария

Тема: «Как Пиксель нашёл свой цвет»

Автор: Иванов Саша, 5 «А» класс

Этап	Что происходит
Экспозиция	Пиксель живёт в сером городе. Все вокруг чёрно-белые.
Завязка	Пиксель находит Палитру — коробку с цветами. Палитра говорит: «Я могу сделать тебя ярким!»
Развитие	Пиксель пробует красный, синий, зелёный. Но появляется Шум и делает картинку тусклой.

Этап	Что происходит
Кульминация	Пиксель вспоминает про слои. Он создаёт новый слой и аккуратно закрашивает себя. Шум не может пробиться через слой.
Развязка	Пиксель становится ярким. Весь город раскрашивается. Пиксель говорит: «Слои — это сила!»

8. Пример заполненной раскадровки

№	Рисунок	Описание	Звук	Длительность
1	Серый квадрат (Пиксель) на сером фоне	Пиксель стоит в городе. Грустный.	Тихая музыка	5 сек
2	Пиксель и коробка с цветами	Пиксель нашёл Палитру. Удивлён.	«Ой!»	5 сек
3	Пиксель красный, потом синий	Пиксель пробует цвета. Радуетя.	Весёлая музыка	7 сек
4	Серое облако (Шум) закрывает Пикселя	Появляется Шум. Всё тускнеет.	Грустный звук	5 сек
5	Пиксель рисует новый слой	Пиксель понимает, что делать. Сосредоточен.	Нет звука	5 сек
6	Пиксель яркий, Шум за пределами слоя	Пиксель закрашивает себя. Шум не может помешать.	Радостный звук	7 сек
7	Город цветной, Пиксель улыбается	Все вокруг стали яркими. Финал.	Весёлая музыка	5 сек
8	Надпись «Слои — это сила!»	Титры.	Нет	3 сек

Итого: 8 кадров, общая длительность $\approx$ 42 секунды

9. Критерии оценки сюжета и раскадровки

Критерий	Что проверяем	Макс. балл
Наличие цели и препятствия	У героя есть цель, есть препятствие — конфликт существует	2
Структура сюжета	Есть все 5 этапов (экспозиция, завязка, развитие, кульминация, развязка)	3
Понятность	Сюжет понятен без дополнительных объяснений	2
Связь с темами курса	В сюжете используются понятия из программы (пиксель, вектор, слои, кадры и т. д.)	2
Оформление раскадровки	Кадры нарисованы, подписаны, есть длительность	1
Итого		10

10. Творческие задания для дифференциации

Уровень	Задание
Базовый	Заполнить карточку персонажа и составить план из 5 предложений.
Повышенный	Заполнить карточку + раскадровку из 6 кадров с подписями и длительностью.
Высокий	Заполнить карточку + раскадровку из 8 кадров + добавить второго персонажа и диалог.

Вариант 1. «Как пиксель нашёл свой цвет» (про растровую графику)

Герои: Пиксель (маленький квадратик), Палитра (добродушная «коробка» с цветами), Шум (серый пятнистый персонаж, который всё делает тусклым).

Длительность: 30–60 секунд (5–8 кадров).

Сюжет:

Экспозиция. Пиксель живёт в чёрно-белом мире и хочет стать ярким. Он не знает, как получить цвет.

Завязка. Пиксель встречается Палитру, которая объясняет: «Цвет — это код. Каждый пиксель может быть красным, синим, зелёным...»

Развитие. Пиксель пробует разные цвета, но Шум подкрадывается и «зашумляет» картинку: появляются серые точки, цвета тускнеют.

Кульминация. Пиксель понимает, что нужно работать со слоями: он создаёт новый слой и аккуратно закрашивает нужные участки, изолируя шум.

Развязка. Мир становится цветным, Шум не исчезает, но теперь его можно контролировать. Палитра хвалит Пикселя: «Ты освоил слои и цвет!»

Чему учит: базовые понятия растровой графики (пиксель, цвет, слои), борьба с шумом, аккуратность в работе.

Как сделать: в Paint нарисовать кадры, в PowerPoint — добавить анимацию появления/исчезновения слоёв, в GIF-аниматоре — покадровую анимацию.

Вариант 2. «Векторный герой и кривые приключения» (про векторную графику)

Герои: Вектор (персонаж из линий и узлов), Кривая (озорная линия, которая всё изгибает), Прямоугольник (строгий и точный).

Длительность: 45–60 секунд.

Сюжет:

Экспозиция. В городе фигур всё идеально ровно. Вектор любит точность, но ему скучно.

Завязка. Кривая пролетает мимо и случайно искривляет все здания. Прямоугольник в панике: «Всё сломалось! Как вернуть форму?»

Развитие. Вектор вспоминает: «У кривых есть узлы! Если двигать узлы, можно вернуть форму или сделать её лучше». Он показывает, как править кривые.

Кульминация. Кривая не хочет быть «плохой»: она предлагает сделать город красивее с помощью плавных линий. Вместе они перестраивают город.

Развязка. Город становится и аккуратным, и красивым. Прямоугольник признаёт: «Кривые тоже полезны, если ими управлять».

Чему учит: векторная графика (узлы, контуры, примитивы), масштабирование без потери качества, редактирование форм.

Как сделать: нарисовать в векторном редакторе (или в Paint простыми линиями), анимировать движение узлов и трансформацию фигур в PowerPoint.

Вариант 3. «Таймер и потерянные кадры» (про принципы анимации)

Герои: Таймер (часы с лицом), Кадр (листочек с рисунком), Скоростной Вихрь (персонаж, который всё ускоряет).

Длительность: 30–45 секунд.

Сюжет:

Экспозиция. Кадр готовится к покадровой анимации, но не понимает, зачем нужна частота кадров.

Завязка. Вихрь проносится и «разбрасывает» кадры, а Таймер сбивается. Анимация ломается: движение становится дёрганым.

Развитие. Кадр и Таймер собирают кадры по порядку. Таймер объясняет: «Если между кадрами слишком большие паузы — движение рывками. Если слишком частые — анимация тяжёлая».

Кульминация. Они находят баланс: правильная частота кадров делает движение плавным.

Развязка. Анимация работает, Вихрь извиняется и помогает расставить кадры ровно.

Чему учит: принципы анимации (частота кадров, ключевые и промежуточные кадры, плавность), планирование раскадровки.

Как сделать: нарисовать 6–8 кадров, в PowerPoint настроить смену слайдов по времени, в GIF-аниматоре задать длительность кадров.

Вариант 4. «Проект: один день в цифровом городе» (мини-проект для итогового занятия)

Герои: Команда из 3–4 персонажей (Дизайнер, Аниматор, Сценарист, Тестировщик).

Длительность: 60–90 секунд.

Сюжет:

Экспозиция. Команда получает задание: сделать короткую анимацию про «один день» в цифровом городе.

Завязка. У них мало времени. Дизайнер рисует фон (растр), Аниматор готовит персонажей (вектор), Сценарист пишет план, Тестировщик проверяет кадры.

Развитие. Возникают проблемы: фон слишком тяжёлый, персонажи не совпадают по стилю, кадры теряются.

Кульминация. Команда обсуждает и решает проблемы: уменьшают разрешение фона, приводят персонажей к единому стилю, используют нумерацию кадров.

Развязка. Проект сдан вовремя. Все понимают ценность командной работы, планирования и проверки.

Чему учит: проектная деятельность, распределение ролей, оптимизация ресурсов, работа со слоями и форматами, командное взаимодействие.

Как сделать: разделить роли в группе, каждый отвечает за свой этап; собрать в PowerPoint или GIF-аниматоре.

Как превратить любой из сюжетов в раскадровку (для урока)

Лист раскадровки: сетка из 6–8 ячеек + поля «Номер кадра», «Действие», «Текст/звук», «Длительность».

Для каждого кадра: кратко описать действие (1–2 строки), нарисовать схематичный рисунок (можно от руки).

Планирование: отметить, где будет анимация (движение), где — смена кадра, где — звук/текст.