

Муниципальное бюджетное образовательное учреждение
Основная общеобразовательная школа №2 г.Нерчинска
Забайкальский край

Принято методическим советом школы протокол № 1 от «30» августа 2022г.	Согласовано Зам. директора образовательной организации Ю.С.Гладышева протокол № 1 от «30» августа 2022г.	Утверждаю Директор Ю.А. Исламгулова протокол № 1 от «30» августа 2022г.
---	---	--

Рабочая учебная программа кружка
«Юный мультипликатор»
Срок реализации: 2022-2023 учебный год
Возраст обучающихся 11-12 лет

Разработана
Урываева Н.В.

ВВЕДЕНИЕ

Рабочая программа дополнительного образования «Юный мультипликатор» составлена в соответствии с:

- Федеральным законом от 29.12.2012 г. № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации» (с изменениями по состоянию на 07.06.2016 г.);
- Федеральным государственным образовательным стандартом основного общего образования, утвержденным приказом Министерства образования и науки Российской Федерации от 17.12.2010 г. №1897 с изменениями, внесенными приказами Министерства образования и науки Российской Федерации от 29.12.2014 г. № 1644, от 31.12.2015 г. № 1577;
- распоряжение Правительства Российской Федерации от 4 сентября 2014 г. №1726-р «Об утверждении концепции развития дополнительного образования детей»;
- санитарно-эпидемиологическими требованиями к условиям и организации обучения в образовательной организации;
- основной образовательной программой основного общего образования МБОУ ООШ №2 Г.Нерчинска
- учебным планом МБОУ ООШ №2 на 2020-2022 уч. год
- годовым учебным календарным графиком МБОУ ООШ № 2 г.Нерчинска на текущий учебный год;

Содержание программы имеет особенности, обусловленные, во-первых, задачами развития, обучения и воспитания обучающихся, заданными социальными требованиями к уровню развития их личностных и познавательных качеств; во-вторых, предметным содержанием системы общего образования; в-третьих, психологическими возрастными особенностями обучаемых.

Данная программа предназначена для вовлечения учащихся 5 классов в творческую работу с применением одного из направлений компьютерных технологий, а именно мультимедийных технологий и графики. Все чаще возникает потребность в самопрезентации, защиты своей творческой деятельности, наглядного представления информации для окружающих. Составление самопрезентации способствует самоанализу собственной деятельности, стремление обогатить большим количеством информации свою презентацию, что имеет большое воспитательное значение. Знакомство с презентациями ровесников способствует расширению кругозора детей, их представление о возможностях досуговой деятельности.

Программа рассчитана на обучающихся 5 классов, пока не обладающим определенным багажом знаний, умений и навыков по направлению компьютерных технологий. Занятия способствуют развитию и поддержке интереса обучающихся к деятельности определенного направления, дает возможность расширить и углубить знания и умения и создает условия для всестороннего развития личности. Занятия кружка являются источником мотивации учебной деятельности обучающихся, дают им глубокий эмоциональный заряд.

Программа состоит из четырех разделов: «Мультипликация в графической программе», «Мультипликация в программе Microsoft PowerPoint», «Мультипликация в программе Windows MovieMaker» и «Мультипликация во флеш-технологии».

Занятия строятся соответственно возрастным особенностям: определяются методы проведения занятий, подход к распределению заданий, организуется коллективная работа, планируется время для теории и практики. Каждое занятие включает всебя элементы

теории, практику, демонстрации. Методы организации занятий: лекции и семинары с элементами дискуссии, создание эвристических ситуаций, практическая работа, коллективное выполнение работы. Большое воспитательное значение имеет подведение итогов работы, анализ, оценка. Наиболее подходящая форма оценки – презентации, защита работ, выступление перед зрителями. В течение учебного года обучающиеся принимают участие в различных образовательных и интеллектуальных мероприятиях на уровне лица, города, области и во Всероссийских конкурсах.

Цель программы – способствовать развитию интереса к естественным наукам, формированию мировоззрения обучающихся.

Задачи программы – расширение знаний обучающихся по направлению компьютерных технологий, приобретение практических, информационных, коммуникативных умений обучающихся, развитие интеллектуальных и творческих способностей в процессе решения задач.

Цель курса - способствовать развитию интеллектуальных способностей, творческому применению информационных технологий, развитию познавательных интересов, в том числе, к профессиям связанным с мультипликацией и дизайном.

Задачи курса:

- формирование и развитие навыков работы с компьютером;
- выработка умений и навыков работы с современными средствами создания компьютерных мультимедийных презентаций, с компьютерной графикой;
- формирование и развитие навыков приёмы разработки и создания компьютерной анимации и флэш-мультфильмов;
- формирование мотивации к познанию и творчеству;
- создание условий для развития личности ребенка, формирование и поддержание благоприятного морально-психологического микроклимата в коллективе ребят;
- интеллектуальное развитие обучающихся, формирование качеств мышления, характерных для физической деятельности и необходимых для продуктивной жизни в обществе;
- пробудить интерес к самостоятельному творческому мышлению;
- формировать у обучающихся рациональные умения и приёмы умственной деятельности;
- воспитывать культуру мышления, мировоззренческую культуру обучающихся.

Данная программа рассчитана на 1 год обучения детей 10-12 лет. Занятия проводятся 2 раза в неделю по 2 часа. Всего 136 часов.

Результаты освоения обучающимися курса

Программа предусматривает достижение 3 уровней результатов:

1 уровень: предполагает умение обучающимися правильно организовать свое рабочее место, соблюдать простейшие правила безопасности при работе с компьютером. Уметь проводить наблюдения, планировать и выполнять эксперименты, обрабатывать результаты, объяснять полученные результаты и делать выводы.

2 уровень: предполагает позитивное отношение детей к базовым ценностям общества, в частности к образованию и самообразованию. Результат проявляется в активном использовании школьниками метода выбранного обучаемым, с получением самостоятельного социального опыта по выбранному направлению в соответствии с его интересами и способом реализации.

3 уровень: предполагает развитие умения поэтапно решать проектные задачи при самостоятельном выборе тем (подтем) проекта либо исследования, приобретении опыта самостоятельного поиска, систематизации интересующей информации, публичной защиты проектов, участия в конкурсных мероприятиях, очных и заочных олимпиадах.

Изучение данного курса дает возможность обучающимся достичь следующих результатов развития:

Личностные результаты:

- формирование познавательных интересов, интеллектуальных и творческих способностей обучающихся;
- самостоятельность в приобретении новых знаний и практических умений;
- мотивация образовательной деятельности школьников на основе личностно ориентированного подхода.
- учебно-познавательный интерес к работе с различными видами информации спомощью средств информационных и коммуникационных технологий, планировать и организовывать собственную информационную деятельность, планировать и оценивать достигнутые результаты, применять средства информационных и коммуникационных технологий в учебной деятельности и повседневной жизни
- чувство прекрасного и эстетические чувства на основе знакомства с картиной современного мира;
- навык самостоятельной работы и работы в группе при выполнении практических творческих работ;
- ориентации на понимание причин успеха в творческой деятельности;
- способность к самооценке на основе критерия успешности деятельности;
- заложены основы социально ценных личностных и нравственных качеств: трудолюбие, организованность, добросовестное отношение к делу, инициативность, любознательность, потребность помогать другим, уважение к чужому труду и результатам труда, культурному наследию.

Метапредметные результаты:

Регулятивные универсальные учебные действия.

Обучающийся научится:

- планировать свои действия в соответствии с поставленной задачей и условиями ее реализации, в том числе во внутреннем плане;
- использовать графические программы и программы создания видео для создания творческих работ;
- планировать свои действия;
- осуществлять итоговый и пошаговый контроль в своей творческой деятельности;
- адекватно воспринимать оценку своих работ окружающими;
- навыкам работы с различными программами и навыкам создания образов посредством различных технологий;
- вносить необходимые коррективы в действие после его завершения на основе оценки и характере сделанных ошибок;
- учитывать установленные правила в планировании и контроле способ решения;
- осуществлять итоговый и пошаговый контроль по результату;
- оценивать правильность выполнения действия на уровне адекватной ретроспективной оценки соответствия результатов требованиям данной задачи и задачной области;
- адекватно воспринимать предложения и оценку учителей, товарищей, родителей и других людей;
- различать способ и результат действия.

Обучающийся получит возможность научиться:

- в сотрудничестве с учителем составлять план решения учебной проблемы совместно с учителем; работать по плану, сверяя свои действия с целью, корректировать свою деятельность;
- осуществлять констатирующий и предвосхищающий контроль по результату и способу действия, актуальный контроль на уровне произвольного внимания;

- самостоятельно адекватно оценивать правильность выполнения действия и вносить коррективы в исполнение действия как по ходу его реализации, так и в конце действия;
- пользоваться средствами информационных и коммуникационных технологий для сбора, хранения, преобразования и передачи различных видов информации (работа с текстом, гипертекстом, звуком и графикой в среде соответствующих редакторов);
- создавать личное информационное пространство;
- моделировать новые формы, различные ситуации, путем трансформации известного создавать новые образы средствами ИКТ;
- осуществлять поиск информации с использованием литературы и средств массовой информации;
- отбирать и выстраивать оптимальную технологическую последовательность реализации собственного или предложенного замысла;
- проявлять познавательную инициативу в учебном сотрудничестве;
- самостоятельно адекватно оценивать правильность выполнения действия и вносить необходимые коррективы в исполнение, как по ходу его реализации, так и в конце действия.

Познавательные универсальные учебные действия.

Обучающийся научится:

- перерабатывать и преобразовывать информацию из одной формы в другую (составлять план, таблицу, схему);
- различать виды компьютерной графики, виды программ для работы с графикой, анимацией, видеофайлами;
- приобретать и осуществлять практически навыки и умения в художественном творчестве;
- развивать логико-алгоритмическое и системно-комбинаторное мышление;
- развивать устойчивый интерес к изучению информатики, интеллектуальных и творческих способностей;
- приобретать и применять общеучебные и общекультурные умения работы с информацией, способности личности школьника к саморазвитию и самообразованию
- строить сообщения, проекты в устной и письменной форме;
- проводить сравнение и классификацию по заданным критериям;
- устанавливать причинно-следственные связи;
- строить рассуждения.

Обучающийся получит возможность научиться:

- осуществлять расширенный поиск информации с использованием ресурсов библиотеки сети Интернет;
- создавать и преобразовывать схемные модели для решения творческих задач;
- более углубленному освоению мультимедиа программ и программ обработки графики и видео;
- записывать, фиксировать информацию об окружающих явлениях с помощью инструментов ИКТ;
- осознанно и произвольно строить сообщения в устной и письменной форме;
- осуществлять выбор наиболее эффективных способов решения задач в зависимости от конкретных условий;
- строить логическое рассуждение, включающее установление причинно-следственных связей;

Коммуникативные универсальные учебные действия. Обучающийся

научится:

- докладывать о результатах своего исследования, участвовать в дискуссии, кратко и точно отвечать на вопросы, использовать справочную литературу и другие источники информации;

- первоначальному опыту осуществления совместной продуктивной деятельности;
- сотрудничать и оказывать взаимопомощь, доброжелательно и уважительно строить свое общение со сверстниками и взрослыми;
- формировать собственное мнение и позицию;
- договариваться и приходить к общему решению в совместной деятельности;
- допускать возможность существования у людей различных точек зрения, в том числе несовпадающих с собственной, и ориентироваться на позицию партнера в общении и взаимодействии;
- высказывать и обосновывать свою точку зрения;
- договариваться и приходить к общему решению в совместной деятельности, в том числе в ситуации столкновения интересов;

Обучающийся получит возможность научиться:

- слушать и слышать других, пытаться принимать иную точку зрения, быть готовым корректировать свою точку зрения;
- учитывать и координировать в сотрудничестве отличные от собственной позиции других людей;
- учитывать разные мнения и интересы и обосновывать собственную позицию;
- задавать вопросы, необходимые для организации собственной деятельности и сотрудничества с партнером;
- адекватно использовать речь для планирования и регуляции своей деятельности;
- понимать относительность мнений и подходов к решению проблемы;
- аргументировать свою позицию и координировать ее с позициями партнеров в сотрудничестве при выработке общего решения в совместной деятельности;
- задавать вопросы, необходимые для организации собственной деятельности и сотрудничества с партнером;
- осуществлять взаимный контроль и оказывать в сотрудничестве необходимую взаимопомощь.

Предметные результаты:

- приобрести навыки решения разных типов задач;
- приобрести навыки работы с дополнительными источниками информации, в том числе электронными, а также умения пользоваться ресурсами Интернет;
- иметь первоначальные представления о профессиональном самоопределении;
- уметь делать выводы;
- использовать приобретённые знания и умения в практической деятельности и повседневной жизни.

Итоги реализации программы могут быть представлены через:

- участие в конкурсах и олимпиадах по разным направлениям;
- участие в выставках творческих работ;
- создание мультимедийных материалов на различные тематики;
- разработку собственных проектов, защиту проектов.

Содержание курса с указанием форм организации и видов деятельности

№	Раздел(тема)	Содержание	Формы организации	Виды деятельности
---	--------------	------------	-------------------	-------------------

1	Введение в информационную культуру. Техника безопасности в компьютерном классе	Усвоение знаний в работе с компьютером, правила поведения в кабинете информатики и при работе на компьютере	Вводная беседа. Практическое занятие	Познавательная Практическая
2	Мультипликация в графической программе	Знакомство с графическим редактором Paint. Рабочее поле Paint, инструменты, палитра. Создание рисунков. Конструирование с помощью Paint. Просмотр компьютерных рисунков (слайд-шоу). Работа с внешними устройствами. Программы для создания мультипликационных изображений. Работа с Gif-аниматором. Просмотр мультфильмов.	Лекции Практические занятия	Познавательная Практическая
3	Мультипликация в программе Microsoft PowerPoint	Знакомство с интерфейсом MS PowerPoint. Конструктор слайдов. Настройка эффектов анимации. Вставка рисунка, диаграммы, графика, звука, гиперссылки. Демонстрация презентации. Теория создания слайдфильмов. Создание самопрезентации (презентация о самом себе). Демонстрация самопрезентации. Создание слайдфильма. Конкурс слайдфильмов.	Лекции Практические занятия	Познавательная Практическая
4	Мультипликация в программе Windows Movie Maker	Интерфейс программы, инструменты. Монтаж фильма. Сохранение фильма. Запись фильма на диск. Создание мультфильма.	Лекции Практические занятия	Познавательная Практическая
5	Мультипликация во флэш-технологии	Понятие флэш-анимации и мультипликации. Основные форматы флэш-анимации и звуковых файлов. Знакомство с программой Macromedia Flash. Интерфейс программы Macromedia Flash, инструменты. Формат цвета, цветовые эффекты. Модификация графических объектов. Форматы файлов, работа с файлами. Покадровая анимация. Панель Timeline. Работа со слоями. Анимация во Flash. Символы «кнопка» и «клип». Основы языка. Создание мультфильма. Демонстрация мультфильма	Лекции Практические занятия	Познавательная Практическая

6	Заключительно е занятие	Подведениеработыкружказагод	Лекция	Познавательная
---	-------------------------	-----------------------------	--------	----------------

Тематическое планирование

№ п/п	Тема	Всего, час	Количество часов	
			лекции	практика
1	Вводное занятие	2	1	1
2	Мультипликация в графической программе	16	6	10
3	Мультипликация в программе Microsoft PowerPoint	52	10	42
4	Мультипликация в программе Windows Movie Maker	12	4	8
5	Мультипликация во флеш-технологии	52	12	42
6	Заключительно занятие	2	2	
Итого		136		

Календарно-тематическое планирования

№	Название темы занятия	Количество часов	Даты	
			План	Факт
	Введение	2		
1	Введение в информационную культуру. Техника безопасности в компьютерном классе	2		
	Мультипликация в графической программе	16		
2	Знакомство с графическим редактором Paint. Рабочее поле Paint, инструменты, палитра. Создание рисунков	2		
3	Создание рисунков	2		
4	Конструирование с помощью Paint	2		
5	Конструирование с помощью Paint	2		
6	Просмотр компьютерных рисунков (слайд-шоу). Работа с внешними устройствами	2		
7	Программы для создания мультипликационных изображений	2		
8	Работа с Gif-аниматором	2		
9	Работа с Gif-аниматором. Просмотр мультфильмов	2		
	Мультипликация в программе Microsoft PowerPoint	52		
10	Знакомство с интерфейсом MS PowerPoint. Конструктор слайдов. Настройка эффектов анимации	2		
11	Вставка рисунка, диаграммы, графика, звука, гиперссылки	2		
12	Демонстрация презентации	2		
13	Теория создания слайдфильмов	2		
14	Создание самопрезентации (презентация о самом себе)	2		
15	Создание самопрезентации (презентация о самом себе)	2		
16	Создание самопрезентации (презентация о самом себе)	2		

17	Создание самопрезентации(презентации о самом себе)	2		
18	Создание самопрезентации(презентации о самом себе)	2		
19	Создание самопрезентации(презентации о самом себе)	2		
20	Демонстрация самопрезентации	2		
21	Создание слайдфильма	2		
22	Создание слайдфильма	2		
23	Создание слайдфильма	2		
24	Создание слайдфильма	2		
25	Создание слайдфильма	2		
26	Создание слайдфильма	2		
27	Создание слайдфильма	2		
28	Создание слайдфильма	2		
29	Создание слайдфильма	2		
30	Создание слайдфильма	2		
31	Создание слайдфильма	2		
32	Создание слайдфильма	2		
33	Создание слайдфильма	2		
34	Создание слайдфильма	2		
35	Конкурс слайдфильмов	2		
	Мультипликация в программе Windows Movie Maker	12		
36	Интерфейс программы, инструменты. Монтаж фильма	2		
37	Монтаж фильма	2		
38	Сохранение фильма. Запись фильма на диск. Создание мультфильма	2		
39	Создание мультфильма	2		
40	Создание мультфильма	2		
41	Создание мультфильма	2		
	Мультипликация во флеш-технологии	52		
42	Понятие флэш-анимации и мультипликации. Основные форматы флэш-анимации и звуковых файлов. Знакомство с программой Macromedia Flash. Интерфейс программы Macromedia Flash, инструменты	2		
43	Формат цвета, цветовые эффекты. Модификация графических объектов	2		
44	Модификация графических объектов	2		
45	Форматы файлов, работас файлами	2		
46	Покадровая анимация. Панель Timeline	2		
47	Работас слоями	2		
48	Анимация во Flash	2		
49	Анимация во Flash	2		
50	Символы «кнопка» и «клип»	2		
51	Основы языка ActionScript	2		
52	Основы языка ActionScript	2		
53	Создание мультфильма	2		
54	Создание мультфильма	2		

55	Создание мультфильма	2		
56	Создание мультфильма	2		
57	Создание мультфильма	2		
58	Создание мультфильма	2		
59	Создание мультфильма	2		
60	Создание мультфильма	2		
61	Создание мультфильма	2		
62	Создание мультфильма	2		
63	Создание мультфильма	2		
64	Создание мультфильма	2		
65	Создание мультфильма	2		
66	Создание мультфильма	2		
67	Демонстрация мультфильма	2		
68	Заключительное занятие	2		
	Итого	136		