



Структурное подразделение центр «Точка роста»
Бюджетного общеобразовательного учреждения
Колосовского муниципального района Омской области
«Строкинская средняя школа»

«РАССМОТРЕНО»
на заседании педсовета
Протокол № _____
От «___» _____ 2024 г.

«СОГЛАСОВАНО»
Заведующей «Точка Роста»
_____ Савельева М.Ю..
От «___» _____ 2024 г.

«УТВЕРЖДАЮ»
директор БОУ «Строкинская СШ»
_____ С.Ю. Александрова
Приказ № _____
От «___» _____ 2024 г.

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА
ПО КУРСУ ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ
«Мой первый компьютерный мультфильм»
Направленность программы: техническое

Возраст обучающихся: 10-13 лет
Класс/ классы: 5-7 классы.

Срок реализации: 1 год
Количество часов в год: **72** часа
Педагог дополнительного образования
Чернякова Татьяна Анатольевна

с. Строкино 2024 г.

Пояснительная записка

Программа составлена с учётом психолого-педагогических особенностей развития детей 10-13 лет (5-7 класс).

Срок реализации программы - 1 год. Программа рассчитана на 72 часа(14ч. - теории и 58 ч. - практики). Рекомендуемая оптимальная периодичность занятий- 1 раз в неделю по 2 академических часа. Продолжительность академического часа – 40 минут. Перерыв между занятиями – 10 минут.

К занятиям допускаются все желающие из числа обучающихся 5-7 классов БОУ «Строкинская СШ», не имеющие медицинских противопоказаний. Добор в течение года возможен по предварительному тестированию. Оптимальная наполняемость группы – до 15 человек.

Программа курса ориентирована на развитие у детей фантазии и творческого воображения, формирование информационных компетенций. Занимательные формы работы с использованием компьютерных технологий вовлекают учащихся в творческую работу, в ходе которой развивается личность ребенка, творческий подход, формируется информационная культура. При выполнении проектных заданий школьники будут учиться оживлять изображения, выстраивать сюжет, и реализовывать задуманный проект при помощи компьютера.

Актуальность программы заключается в реализации системно - деятельностного подхода на практике, что позволяет сформировать ИКТ - компетентности, которые являются фундаментом для формирования универсальных учебных действий. Тем самым позволяет раскрыть особенности каждого учащегося, почувствовать себя более успешными. Программа осуществляет освоение умений работать с информацией (сбор, получение, преобразование, создание новых объектов) и использовать инструменты ИКТ (текстовые и графические редакторы, видеоредакторы и др.). Программа позволяет осуществить проектный подход к занятиям, а также объединить на одном уроке различные школьные дисциплины: рисование, музыку, математику, окружающий мир.

Процесс создания творческих работ воспитывает у учащихся усидчивость и развивает их творческий поиск.

Цель программы: создать благоприятное пространство, способствующее успешному развитию каждого ребенка, потребности в умении учиться через мотивацию учения, воспитание интереса к познавательной деятельности в процессе совместной деятельности по созданию мультфильмов.

Задачи программы:

1. овладение умением работать с различными видами информации, в том числе графической, текстовой, звуковой, приобщение к проектно-творческой деятельности.
2. освоение инструментальных компьютерных сред для работы с информацией разного вида (текстами, изображениями, анимированными изображениями, схемами предметов, сочетаниями различных видов информации в одном информационном объекте);
3. создание завершенных проектов с использованием освоенных инструментальных компьютерных сред (создание мини-мультфильма, видеоклипа, аппликационной работы и т.п.);
4. ознакомление со способами организации и поиска информации;

Планируемые результаты

Личностные: у обучающегося будут сформированы: широкая мотивационная основа творческой деятельности, включающая социальные, учебно-познавательные и внешние мотивы; ориентация на понимание причин успеха в создании мультфильма; учебно-познавательный интерес к новому учебному материалу и способам решения новой частной задачи; получит возможность для формирования выраженной устойчивой учебно-познавательной мотивации учения и адекватного понимания причин успешности/ неуспешности учебной деятельности.

Метапредметные:

Регулятивные УУД: обучающийся научится принимать и сохранять учебную задачу, планировать своё действие в соответствии с поставленной

задачей и условиями её реализации в сотрудничестве с учителем; вносить необходимые коррективы в действие после его завершения на основе его оценки и учёта характера сделанных ошибок; получит возможность научиться самостоятельно учитывать выделенные учителем ориентиры действия в новом учебном материале.

Коммуникативные УУД: обучающийся научится договариваться и приходить к общему решению в совместной деятельности, в том числе в ситуации столкновения интересов; получит возможность научиться учитывать и координировать в сотрудничестве отличные от собственной позиции других людей.

Познавательные УУД: обучающийся научится осуществлять поиск необходимой информации для выполнения учебных заданий с использованием учебной литературы, освоит навыки неписьменного повествования языком компьютерной анимации и мультипликации; получит возможность научиться осуществлять расширенный поиск информации с использованием ресурсов библиотек и Интернета.

Предметные: обучающийся научится осуществлять под руководством учителя элементарную проектную деятельность в малых группах: разрабатывать замысел мультфильма, искать пути его реализации, воплощать его в продукте, демонстрировать готовый продукт; определять последовательность выполнения действий; приобретёт навыки создания анимационных объектов в подходящей для младшего школьного возраста компьютерной программе; создавать собственный текст на основе художественного произведения, репродукции картин, по серии иллюстраций к произведению.

Объем программы: 72 ч.

Форма обучения: очная.

Срок освоения программы: 1 год.

Режим занятий: занятия проводятся 1 раз в неделю по 2 часа.

Продолжительность занятия: 90 мин.

Адресат программы: обучающиеся 5- 7 классов.

Учебно - тематический план

№	Тема	Количество часов
Раздел 1. .Введение 1 час		
1	Вводное занятие. Правила поведения и техники безопасности компьютерном классе.	1
Раздел 2. Программа презентаций MS PowerPoint - 20 часов		
2	Знакомство с интерфейсом MS PowerPoint. Технология печати	11
3	Конструктор слайдов.	2
4	Поиск информации для презентации в Интернете	7
Раздел 3. Творческая мастерская – 48 часов		
5	Творческий проект	48
	Демонстрация презентации	3
	Итого	72

Содержание программы.

Тема 1.Вводное занятие. Правила поведения и техники безопасности компьютерном классе.

Теоретическая часть. Необходимость в современном мире умения создавать презентации. Презентация как один из этапов множества конкурсов.

Практическая часть. Просмотр и обсуждение презентаций учащихся - победителей различных детских конкурсов.

1.1 Вводное занятие. ТБ и организация рабочего места

Тема 2 «Знакомство с интерфейсом MS PowerPoint. Технология печати».

Запуск программы. Структура окна программы PowerPoint. Этапы и правила создания презентации. Ознакомление с правилами заполнения слайдов. Команда для разметки и оформления слайдов. Режимы отображения слайдов.

Практическая часть. Фронтальная практическая работа: знакомство с окном программы PowerPoint. Использование изученных правил на практике.

Компьютерное письмо. Основные операции при создании текстов: набор текста, сохранение текстового документа. Оформление текста. Выбор шрифта, размера, цвета и начертания символов Выравнивание абзацев.

В результате изучения данной темы **учащиеся должны уметь:**

набирать текст на клавиатуре;

сохранять набранные тексты, открывать ранее сохраненные текстовые документы и редактировать их;

устанавливать шрифт текста, цвет, размер и начертание букв.

При выполнении проектных заданий школьники будут учиться:

подбирать подходящее шрифтовое оформление для разных частей текстового документа;

составлять тексты, предназначенные для какой-либо цели, и создавать их при помощи компьютера, используя разное шрифтовое оформление.

2.1. Интерфейс программы.

2.2. Интерфейс программы.

2.3. Меню программы.

2.4. Меню программы.

2.5. Конструктор слайдов.

2.6. Конструктор слайдов.

2.7. Настройка эффектов анимации.

2.8. Настройка эффектов анимации.

2.9. Настройка эффектов анимации «Переходы». Скорость. Звук.

2.10. Вставка на слайд рисунка «из файла».

2.11. Вставка на слайд рисунка, созданного при помощи панели инструментов «Рисование».

Тема 3 «Конструктор слайдов».

Настройка эффектов анимации. Использование конструктора слайдов для создания презентации. Изучение правил настройки эффектов анимации.

Практическая часть. Применение изученного материала на практике.

Вставка рисунка, диаграмма, графика, звука, гиперссылки. Демонстрация презентации. Вставка на слайд рисунка, диаграммы, графика, звука. Гиперссылок при создании презентации. Демонстрация презентации.

Практическая часть. Применение изученного материала на практике.

Панель «Вставка». Панель инструментов графического редактора. Основные операции при рисовании: рисование и стирание точек, линий, фигур. Заливка цветом. Другие операции.

В результате изучения данной темы **учащиеся должны уметь:**

выполнять основные операции при рисовании с помощью одной из компьютерных программ;

сохранять созданные рисунки и вносить в них изменения.

При выполнении проектных заданий школьники будут учиться придумывать рисунок, предназначенный для какой-либо цели, и создавать его при помощи компьютера.

3.1. Вставка звука на слайд.

3.2. Вставка видео на слайд.

Тема 4 «Поиск информации для презентации в Интернете»

Поисковые системы, составление запросов. Сохранение информации из сети интернет в рабочей папке.

Практическая часть. Поиск информации (текст, картинки, фото и др.) в сети Интернет и сохранение ее в рабочей папке.

- 4.1. Поиск картинок, заготовок, звука и музыки в интернете для проекта
- 4.2. Поиск картинок, заготовок, звука и музыки в интернете для проекта
- 4.3. Поиск картинок, заготовок, звука и музыки в интернете для проекта
- 4.4. Поиск картинок, заготовок, звука и музыки в интернете для проекта
- 4.5. Поиск картинок, заготовок, звука и музыки в интернете для проекта
- 4.6. Поиск картинок, заготовок, звука и музыки в интернете для проекта
- 4.7. Поиск картинок, заготовок, звука и музыки в интернете для проекта

Тема 5 «Творческий проект».

Создание презентации по выбранной теме с использованием всего изученного.

Практическая часть. Научить использовать сканер для перевода информации в цифровой вид. Составление презентации по изученным темам.

Анимация. Компьютерная анимация. Основные способы создания компьютерной анимации: покадровая рисованная анимация, конструирование анимации,

программирование анимации. Примеры программ для создания анимации. Основные операции при создании анимации. Этапы создания мультфильма.

В результате изучения данной темы **учащиеся должны уметь:**

- выполнять основные операции при создании движущихся изображений с помощью одной из программ;
- сохранять созданные движущиеся изображения и вносить в них изменения.

При выполнении проектных заданий школьники будут учиться придумывать движущиеся изображения, предназначенные для какой-либо цели, и создавать их при помощи компьютера.

Предполагается, что на занятиях кружка «Мой первый мультфильм» у детей сформируются следующие **общеучебные умения и навыки:**

- умение самостоятельно и мотивированно организовывать свою познавательную деятельность (от постановки цели до получения и оценки результата);
- участие в проектной деятельности, в организации и проведении учебно-исследовательской работы;
- создание собственных произведений, в том числе с использованием мультимедийных технологий;
- умение применять текстовый и графический редактор для набора, редактирования и форматирования простейших текстов и рисунков;
- поиск (проверка) необходимой информации в словарях, каталоге библиотеки, на электронных носителях;
- выполнение инструкций, точное следование образцу и простейшим алгоритмам;
- знание требований к организации компьютерного рабочего места, соблюдение требований безопасности и гигиены в работе со средствами ИКТ.

5.1. Создание проекта «Лыжи»

5.2. Создание проекта «Лыжи»

5.3. Создание проекта «Лыжи»

5.4. Создание проекта «Футбол»

- 5.5. Создание проекта «Футбол»
- 5.6. Создание проекта «Футбол»
- 5.7. Создание проекта «Пионербол»
- 5.8. Создание проекта «Пионербол»
- 5.9. Создание проекта «Пионербол»
- 5.10. Создание проекта «Скакалочка»
- 5.11. Создание проекта «Скакалочка»
- 5.12. Создание проекта «Скакалочка»
- 5.13. Создание проекта «Баскетбол»
- 5.14. Создание проекта «Баскетбол»
- 5.15. Создание проекта «Баскетбол»
- 5.16. Создание проекта «Качели»
- 5.17. Создание проекта «Качели»
- 5.18. Создание проекта «Качели»
- 5.19. Поиск картинок для создания проекта-сказки «Колобок»
- 5.20. Поиск звука для создания проекта-сказки «Колобок»
- 5.21. Озвучивание персонажей проекта-сказки «Колобок»
- 5.22. Создание проекта-сказки «Колобок»
- 5.23. Создание проекта-сказки «Колобок»
- 5.24. Создание проекта-сказки «Колобок»
- 5.25. Создание проекта-сказки «Колобок»
- 5.26. Создание проекта-сказки «Колобок»
- 5.27. Создание проекта-сказки «Колобок»
- 5.28. Создание проекта-сказки «Колобок»
- 5.29. Создание проекта-сказки «Колобок»
- 5.30. Создание проекта-сказки «Колобок»
- 5.31. Создание проекта-сказки «Колобок»
- 5.32. Создание проекта-сказки «Колобок»
- 5.33. Создание проекта-сказки «Колобок»
- 5.34. Создание проекта-сказки «Колобок»
- 5.35. Создание проекта-сказки «Золотая рыбка»

- 5.36. Создание проекта-сказки «Золотая рыбка»
- 5.37. Создание проекта-сказки «Золотая рыбка»
- 5.38. Создание проекта-сказки «Золотая рыбка»
- 5.39. Создание проекта-сказки «Золотая рыбка»
- 5.40. Создание проекта-сказки «Золотая рыбка»
- 5.41. Создание проекта-сказки «Золотая рыбка»
- 5.42. Создание проекта-сказки «Спортивные соревнования»
- 5.43. Создание проекта-сказки «Спортивные соревнования»
- 5.44. Создание проекта-сказки «Спортивные соревнования»
- 5.45. Создание проекта-сказки «Спортивные соревнования»
- 5.46. Создание проекта-сказки «Спортивные соревнования»
- 5.47. Создание проекта-сказки «Спортивные соревнования»
- 5.48. Создание проекта-сказки «Спортивные соревнования»

Демонстрация презентации.

Практическая часть. Демонстрация созданных презентаций. Конкурс презентаций. Опрос по итогам.

- 6.1 Подведение итогов. Выбор лучшего проекта.
- 6.2 Подведение итогов. Выбор лучшего проекта.
- 6.3 Подведение итогов. Выбор лучшего проекта.

Контрольно-оценочные средства

Для отслеживания результатов предусматриваются следующие формы контроля:

- Стартовый, позволяющий определить исходные знания обучающихся
- Текущий, в форме наблюдения:
 - 1. прогностический, то есть проигрывание всех операций учебного действия до начала его реального выполнения;
 - 2. пооперационный, то есть контроль за правильностью, полнотой и последовательностью выполнения операций, входящих в состав действия;

3. рефлексивный, контроль, обращенный на ориентировочную основу, «план» действия и опирающийся на понимание принципов его построения;
 4. контроль по результату, который проводится после осуществления учебного действия методом сравнения фактических результатов или выполненных операций с образцом.
- Итоговый контроль в формах
 1. практические работы;
 2. творческие работы обучающихся;

Условия реализации программы

Материально-техническое обеспечение:

1. Кабинет «Точка роста»
2. Ноутбуки с установленной операционной системой Windows 10 (10 шт.)
3. Цифровой фотоаппарат.(1 шт.)
4. Open Office, Microsoft Office
5. Проектор (1 шт.)
6. Доска (1 шт.)
7. Принтер (1 шт.)

Методическое обеспечение:

1. Программы для общеобразовательных учреждений: Информатика. 2-11 классы/ Составитель М.Н. Бородин. – 6-е изд. - М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2009.
2. Соловьева Л.В. Компьютерные технологии для учителя. – СПб.: БХВ-Петербург, 2003

Кадровое обеспечение:

Список литературы

1. Булин - Соколова Е. И., Рудченко Т.А., Семёнов А.Л., Хохлова Е.Н. Формирование ИКТ- компетентности младших школьников: пособие для учителей общеобразоват. учреждений/ Е. И. Булин - Соколова, Т.А. Рудченко, А.Л. Семёнов, Е.Н. Хохлова. – М.: Просвещение, 2012.
2. Журнал "Информатика в школе" за 2006 год.
3. Е.Кривич. Персональный компьютер для школьников. Харьков. Фолио.2004г.
4. Горячев А.В. Конструктор мультфильмов «Мульти- Пульти»: справочник-практикум/А. В. Горячев, ЕМ. Островская. — М.: Баласс, 2007.
5. Горячев А.В. Мой инструмент компьютер: для 3-4 классов/ А. В. Горячев. — М.: Баласс, 2007.
6. Коцюбинский А.О. Компьютер для детей и взрослых/А.О. Коцюбинский, СВ. Грошев. — М.: НТ- Пресс, 2006.
7. Фролов М.И. Учимся анимации на компьютере: самоучитель/ М.И. Фролов. - М.: Бином, 2002.
8. <http://multator.ru/draw/> - «Мультатор» - онлайн - конструктор мультфильмов.