

Администрация городского округа ЗАТО Свободный
Муниципальное казенное учреждение дополнительного образования
Станция юных техников

РАССМОТРЕНО
На заседании педагогического совета № 1
от « 13 » сентября 2024 г.



УТВЕРЖДАЮ
Директор МКУ ДО СЮТ
Л.В. Титкова
« 13 » сентября 2024 г.

**Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа
технической направленности
«Юный мультипликатор»
Для детей 7-10 лет, 72 часа
Срок реализации 1 год**

Составитель:
Буркова Е.С.,
педагог дополнительного
образования

ГО ЗАТО Свободный
2024 г.

Содержание

Пояснительная записка	3
Цель программы	6
Задачи программы	6
Учебно–тематический план	8
Содержание программы	10
Планируемые результаты	14
Календарный учебный график	16
Условия реализации программы	16
Материально-техническое обеспечение программы	16
Кадровое обеспечение	17
Методические материалы	17
Формы аттестации/контроля	20
Список литературы	21

Пояснительная записка

Направленность дополнительной образовательной программы

Программа относится к технической направленности и ориентирована на развитие технических и творческих способностей и умений обучающихся, организацию научно-исследовательской деятельности, профессионального самоопределения обучающихся.

Актуальность

В век всеобщей компьютеризации информационная грамотность подростков обеспечивает им успешную адаптацию в социуме. Программа охватывает целый ряд областей человеческой деятельности, для успешной работы в которых знание современного компьютера является необходимостью. Компьютер – неотъемлемая часть современной жизни, однако не каждый ребенок знает, как с помощью компьютера решить некоторые учебные задачи: написать реферат, подготовить иллюстративный материал, найти информацию в Интернет, подготовить компьютерную презентацию.

ИКТ-компетентность включает в себя целый комплекс различных знаний и умений. В частности, под ИКТ-квалификацией подразумевается умение адекватно применять массово распространенные ИКТ-инструменты и широкодоступные информационные источники при решении основных задач, связанных с обработкой информации и коммуникацией. Освоение собственно технологий – то есть формирование ИКТ-квалификации обучающегося, является частью образовательной цели формирования его ИКТ-компетентности, но не определяется и не исчерпывается ею.

В понятие ИКТ-компетентности входят и другие составляющие. Например, логическая компетентность, которая относится в основном к процессу восприятия и анализа информации и знаково-символическая компетентность, которая относится к преобразованию информации и представлению ее в разных видах. Таким образом, ИКТ-компетентность, не может и не должна формироваться в рамках отдельного предмета, она должна формироваться интегративно, во всех предметных областях.

Актуальность программы

Данная Программа разработана в соответствии со следующими нормативными документами:

1. Федеральный Закон от 29.12.2012 г. № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации» (далее – ФЗ);
2. Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 года, утвержденная распоряжением Правительства Российской Федерации от 31.03.2022 № 678-р;
3. Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 27.07.2022 № 629 «Об утверждении порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам» (далее – Порядок);
4. Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 03.09.2019 № 467 «Об утверждении Целевой модели развития региональных систем дополнительного образования детей»;
5. Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы), направленные письмом Министерства образования и науки Российской Федерации от 18.11.2015 № 09-3242;
6. Приказ Министерства общего и профессионального образования Свердловской области от 30.03.2018 г. № 162-Д «Об утверждении Концепции развития образования на территории Свердловской области на период до 2035 года».

7. Методические рекомендации по организации независимой оценки качества дополнительного образования детей, направленные письмом Министерства образования и науки Российской Федерации от 28.04.2017 № ВК-1232/09;

8. Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28 сентября 2020 г. № 28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи» (далее – СанПиН);

9. СанПиН 1.2.3685-21 «Гигиенические нормативы и требования к обеспечению безопасности и (или) безвредности для человека факторов среды обитания».

10. Устав МКУ ДО Станция юных техников.

11. Локальные акты МКУ ДО Станция юных техников.

Часть программы может реализоваться с помощью дистанционных образовательных технологий (ДОТ).

Нормативно-правовое обеспечение ДОТ в Свердловской области.

- Письмо Министерства просвещения Российской Федерации от 13.03.2020 г. № СК 150/3 «Об усилении санитарно-эпидемиологических мероприятий в образовательных организациях»

- Письмо Министерства просвещения Российской Федерации от 17.03.2020 г. № ДТ-41/06 «Об организации дополнительного образования детей в дистанционной форме обучения»

- Методические рекомендации Министерства просвещения Российской Федерации по организации дистанционного обучения от 20.03.2020 г.

Новизна программы

Новизна и отличие данной программы заключается в том, что знания по теории информационных технологий ученик получает в контексте практического применения данного понятия, то есть дает возможность изучать теоретические вопросы в их деятельно-практическом аспекте.

- обеспечение возможностей обучающегося самостоятельно осуществлять деятельность учения, ставить учебные цели, искать и использовать необходимые средства и способы их достижения, контролировать и оценивать процесс и результаты деятельности;

- создание условий для гармоничного развития личности и её самореализации на основе готовности к непрерывному образованию;

- обеспечение успешного усвоения знаний, формирования умений, навыков и компетентностей для любой предметной области.

Основными критериями оценки достигнутых результатов считаются:

- самостоятельность работы;
- осмысленность действий;
- разнообразие освоенных задач.

Способ оценки – как правило, устный. При изложении оценки педагог отмечает недостатки выполненной работы, но основной акцент делает на ее достоинства, чтобы у ребенка сформировалось ощущение успеха с нацеленностью на исправление недостатков.

Адресат общеразвивающей программы

По возрасту – программа рассчитана на возрастную категорию детей 7 – 10 лет. Набор в группу осуществляется путем подачи заявления от родителей обучающегося и заключение договора об образовании. Предварительной подготовки обучающегося не требуется.

Режим занятий

Срок реализации программы с сентября 2024 года по май 2025 года.

В данной программе используется групповая форма организации деятельности обучающихся, набор детей в группы свободный, группа профильная, состав постоянный, в группах по 10-15 человек.

Продолжительность одного академического часа - 30 мин.

Перерыв между учебными занятиями – 10 минут.

Общее количество часов в неделю – 2 часа.

Занятия проводятся 2 раза в неделю по 1 часу.

Продолжительность работы за компьютером 15 минут.

Формы проведения занятий подбираются с учетом цели и задач, познавательных интересов и индивидуальных возможностей обучающихся, специфики содержания образовательной программы и возраста воспитанников.

Объем общеразвивающей программы – 72 часа.

Программа рассчитана на 1 год обучения:

1 год – 72 часа в год.

Особенности организации образовательного процесса

Темы занятий подобраны таким образом, чтобы дети в ходе занятий изучили устройство компьютера и его внешних устройств, изучили стандартные программы пакета MS Office, подходящие для создания анимации, с совершенствованием компьютерных навыков обучающиеся будут знакомиться с визуальным блочным программированием Scratch, создавать свои анимационные проекты в различных программах.

Программа реализуется в традиционной модели организации образовательного процесса, подразумевающей линейную последовательность освоения содержания программы в течение 1 года в МКУ ДО СЮТ с делением на уровни сложности:

1 год обучения – стартовый уровень: минимальная сложность заданий с постепенным углублением знаний и совершенствованием компьютерных навыков;

Программа основывается на следующих принципах:

- *Принцип творчества и успеха.* Достижение успеха в том или ином виде деятельности способствует формированию позитивной личности, мотивирует ребенка на дальнейшую работу

- *Принцип возрастной адекватности.* Соответствие условий, требований, методов возрасту и особенностям развития дошкольников.

- *Принцип индивидуального подхода.* Основывается на индивидуальных особенностях каждого ребенка, при котором сам ребенок становится активным в выборе содержания своего образования.

- *Принцип формирования познавательных интересов и познавательных действий, поддержки инициативы детей.*

- *Принцип социального партнерства* «педагог – воспитанник – семья», предполагает тесное сотрудничество педагога с родителями обучающегося.

- *Принцип систематичности:* обучение, однажды начавшись, должно продолжаться в определенном режиме и ритме до достижения заданного результата.

Перечень форм обучения

В рамках реализации программы используются следующие формы обучения:

- фронтальная (при изучении новой темы),
- индивидуальная (при выполнении заданий),
- индивидуально-групповая (при выполнении открытых творческих заданий),
- групповая, с использованием дистанционных технологий (применяется только во время карантина).

Перечень видов занятий

В рамках реализации программы занятия проходят в виде: беседы, практического занятия, круглого стола, мастер-класса, открытого занятия, защиты творческих работ, внутренних конкурсов.

Форма подведения итогов реализации общеразвивающей программы

Контроль и оценка обучающихся в объединении осуществляется при помощи текущего и итогового контроля в форме викторин, олимпиад, защиты проектной работы, представления портфолио. Возможно проведение мастер-класса в форме открытого занятия, объединения для посещения другими обучающимися с целью повышения мотивации при работе с компьютером.

Важным показателем работы ребёнка и педагога, является «Портфель достижений обучающегося». Это сборник работ и результатов, которые показывают усилия, прогресс и достижения ученика в разных областях (учёба, творчество, общение, здоровье, полезный людям труд и т.д.), а также самоанализ ребёнком своих текущих достижений и недостатков, позволяющих самому определять цели своего дальнейшего развития.

По завершению первого года обучения на стартовом уровне программы форма подведения итога – создание мультфильма в программе MS Power Point, мини-анимации на Scratch.

По завершению второго года обучения на базовом уровне программы форма подведения итога – представление собственного мультипликационного проекта.

Цели общеразвивающей программы:

Цель – эстетическое воспитание и художественное образование детей в процессе формирования навыков грамотного зрителя и создания собственного произведения на материале экранных искусств.

Использование информационных и коммуникационных технологий в образовании является важным элементом формирования универсальных учебных действий обучающихся на ступени начального общего образования, обеспечивающим его результативность.

В соответствии с ФГОС НОО, основной целью изучения информатики в начальной школе является формирование у обучающихся основ ИКТ-компетентности. Под ИКТ-компетентностью подразумевается способность решать задачи, связанные с обработкой информации и коммуникацией (в частности, большинство задач, стоящих перед учащимися в школе) с адекватным применением массово распространенных ИКТ-инструментов и широкодоступных информационных источников. ИКТ-компетентность позволяет человеку правильно строить свое поведение в информационной области: искать информацию в нужном месте, воспринимать, собирать, представлять и передавать ее нужным образом.

К ИКТ-компетентности относится умение пользоваться источниками информации – справочниками, словарями, энциклопедиями, расписанием поездов, программой телевизионных передач и др. К ней же можно отнести и умение вести телефонный разговор, и умение смотреть (и не смотреть) телевизор, и умение записать свой адрес и вести записную книжку.

К основным задачам изучения информационных технологий относятся:

Обучающие:

- освоение обучающимися системы базовых знаний, отражающих вклад информатики в формирование современной научной картины мира, роль информационных процессов в обществе, биологических и технических системах;

- овладение умениями применять, анализировать, преобразовывать информационные модели реальных объектов и процессов, используя при этом информационные и коммуникационные технологии (ИКТ), в том числе при изучении других школьных дисциплин;

- Изучить состав и функционирование компьютера. Многообразие устройств, подключаемых к компьютеру.

- Изучить компьютерный интерфейс, реализуемый с помощью физических устройств (мышь, клавиатура) и системы экранных объектов, предназначенных для взаимодействия с программным обеспечением (значки, окна, курсоры, меню).

- Познакомиться с основными технологическими приемами работы в программах: Microsoft Office, Paint, Scratch и видеоредакторах.

Развивающие:

- развитие познавательных интересов, интеллектуальных и творческих способностей путём освоения и использования методов информатики и средств ИКТ при изучении различных учебных предметов;

- развитие самостоятельности и ответственности при работе с ПК и в сети Интернет.

- Сформировать общеучебные навыки.

Воспитательные:

- воспитание ответственного отношения к соблюдению этических и правовых норм информационной деятельности;

- приобретение опыта использования информационных технологий в индивидуальной и коллективной учебной и познавательной, в том числе проектной, деятельности.

УЧЕБНО – ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН

Объединения: «Юный мультипликатор»

на 2024 – 2025 учебный год.

Первый год обучения. Стартовый уровень

№	Тема занятия	Количество часов	Теория	Практическая часть	Формы контроля
1	Введение. Техника безопасности	1	1		
2	Компьютер и его основные части. Запуск ПК и завершение работы	1	0,5	0,5	Наблюдение
3	История мультипликации. Исторические факты	1	1		Наблюдение
4-5	Развитие навыков восприятия в процессе просмотра и обсуждения мультфильма	2	1	1	Устный опрос
6	Сказка на экране. Образ героя	1	1		Наблюдение
7	Теоретические основы мультипликации Развитие представлений о кадре: план, ракурс	1	1		Наблюдение
8	Сюжет	1	1		Наблюдение
9	Монтаж	1	1		Наблюдение
10	Звуки и музыка в мультфильме	1	1		Анализ работ
11	Знакомство с мультредактором Animator	1		1	Наблюдение
12-15	Создание первой мультипликации в редакторе Animator.	4	1	3	Анализ работ
16-17	Знакомство с графическим редактором Paint	2	1	1	Наблюдение
18-19	Рабочее поле Paint, инструменты, палитра	2	1	1	Наблюдение
20-21	Создание простейших рисунков. Цвет	2	1	1	Анализ работ
22-23	Рисование плоских объектов. Раскраска	2	1	1	Анализ работ
24-27	Рисование объемных изображений. Раскраска	4	1	3	Анализ работ
28-31	Конструирование с помощью Paint	4	2	2	Анализ работ
32-37	Самостоятельная творческая работа учащихся над индивидуальными работами	6	1	5	Анализ работ
38-39	Работа с Gif-аниматором	2	1	1	Наблюдение
40-41	Знакомство со средой программирования Scratch	2	1	1	Наблюдение
42-43	Оживляем персонажа	2	1	1	Анализ работ
44-45	Танцующая балерина	2	1	1	Взаимоанализ работ
46-47	Мультик «Летучий кот и летучая мышь»	2	1	1	Анализ работ
48-49	Мультик с привидением	2	1	1	Анализ работ

50-51	Мультик «Погоня»	2	1	1	Наблюдение
52-53	Петушок и солнышко	2	1	1	Наблюдение
54-55	Мышка в доме	2	1	1	Наблюдение
56-60	Создание мультфильма «Колобок» на Scratch	5	1	4	Анализ работ
61-66	Создание мультфильма «Теремок» на Scratch	6	1	5	Анализ работ
67-68	Разработка сценария анимации, подбор героев	2	1	1	Анализ работ
69-71	Создание собственного мультфильма	3		3	Наблюдение
72	Представление мультпроекта	1		1	Защита работ
Итого:		72	29,5	42,5	

Содержание программы первого года обучения (стартовый уровень)

Тема	Теория	Практика	Оборудование
Введение. Техника безопасности	Как устроен и как работает компьютер. Основные части компьютера: процессор и память, клавиатура, мышь, джойстик, микрофон, сканер, графический планшет, тачпад, датчики; принтер, звуковые колонки, наушники, моторы. дисковод, жесткий диск, флешка, МФУ, сенсорный экран, интерактивная доска, цифровой фотоаппарат, цифровая камера, мобильный телефон.	<i>Осваиваем на практике</i> щелчок мыши, переходы, радиокнопки, флажки, работу с выпадающим списком.	ПК, программное обеспечение
Компьютер и его основные части. Запуск ПК и завершение работы			
История мультимедиа. Исторические факты	История появления и развития мультимедиа. Мультимедиа-фильм - как старейшая разновидность "живых картинок". Хроника развития анимационных технологий. Анимационное кино — особый вид киноискусства, в основе которого лежит оживление на экране различных неодушевленных объектов. Начало эпохи звезд в анимационном кино.	Примерный перечень мультимедиа-фильмов для работы: «Буревестник» реж. А.Туркус, 2004; «Клубок», реж. Н.Серебряков, 1968г.; «Премудрый пескарь», реж. В.Караваев, 1979г.; «Пуговица», реж. В.Тарасов, 1982; «Чуча», реж. Г.Бардин, 2000г.	ПК, проектор, экран
Развитие навыков восприятия в процессе просмотра и обсуждения мультфильма	Выяснение эмоциональной отзывчивости детей и их умения осмыслить чувства в процессе просмотра фильма. Общее настроение мультфильма, смена эмоциональных состояний в процессе	Мультфильм по сказкам П. Бажова «Синюшкин колодец» реж. В.Фомин, 1973г	ПК, проектор, экран

	просмотра мультфильма.		
Сказка на экране. Образ героя	Как в фильме показаны герои сказки? Почему они показаны именно такими (роль автора в создании образа героя, авторское видение героя)? Развитие внимания к внешнему облику героя, месту действия. Просмотр и обсуждение мультфильма «Карлсон вернулся», реж. Б.Степанцев, 1969.	Рисование героев фильма.	ПК, проектор, экран, бумага, карандаши, фломастеры
Теоретические основы мультипликации Развитие представлений о кадре: план, ракурс	Первое представление о кадре. Кадр как часть пространства (фотографический кадр). Работа с кадрирующей рамкой. Разный масштаб изображения – для чего это нужно? Крупный, средний и общий планы.	Рисование раскадровки по сказке, стихотворению. Ракурс как точка зрения камеры. Просмотр фрагментов мультипликационных фильмов.	ПК, проектор, экран, бумага, карандаши, фломастеры
Сюжет	Понятие о прямой последовательности событий. Непрямая последовательность событий. Поступки и характер героев. Совершенствование навыков восприятия.	Работа с мультипликационным фильмом «Похитители красок», реж. Л.Атаманов, 1959.	ПК, проектор, экран, бумага, карандаши, фломастеры
Монтаж	Первое представление о монтаже. Соединение кадров и рождение нового смысла.	Работа по созданию фотофильма. Просмотр фрагментов мультипликационных фильмов.	ПК, проектор, экран, бумага, карандаши, фломастеры
Звуки и музыка в мультфильме	Создание при помощи звуков образа реального мира в кадре. Речь героев как средство их характеристики. Музыка в фильме: музыка в кадре и за кадром.	Работа с мультфильмом «Ёжик в тумане», реж. Ю.Норштейн, 1975.	ПК, проектор, экран, бумага, карандаши, фломастеры
Знакомство с мультредактором Animator	Устройство мультипликационного редактора Animator,	Создание сцен и героев мультлика при помощи галереи	ПК, проектор, экран, мультипликацион

	функционал, возможности	мультипликационного редактора Animator	ный редактор Animator
Создание первой мультипликации в редакторе Animator.		Написание сюжета и проработка героев мультфильма	ПК, проектор, экран, мультипликационный редактор Animator
Знакомство с графическим редактором Paint	Информация о программе. История появления.	Выполнение работ по созданию и редактированию простейших рисунков в растровом графическом редакторе.	ПК, проектор, экран, программа Paint
Рабочее поле Paint, инструменты, палитра		Выполнение рисунка «Животное», используя геометрические фигуры и цвет.	ПК, проектор, экран, программа Paint
Создание простейших рисунков. Цвет		Выполнение рисунка «Мозаика», используя геометрические палитру цветов.	ПК, проектор, экран, программа Paint
Рисование плоских объектов. Раскраска		Выполнение рисунка, используя геометрические фигуры и заливку цветом.	ПК, проектор, экран, программа Paint
Рисование объемных изображений. Раскраска	Выполнение рисунка, используя геометрические фигуры, изменяя размер и заливая более бледным цветом.	Выполнение рисунка.	ПК, проектор, экран, программа Paint
Конструирование с помощью Paint	Конструирование в графическом редакторе Paint, распечатывание на бумаге.	Выполнение модели, склейка.	ПК, проектор, экран, программа Paint
Самостоятельная творческая работа учащихся над индивидуальными работами	Придумать сценку воображаемого мультфильма.	Рисование кадров в графическом редакторе, сохранение в папке.	ПК, проектор, экран, программа Paint
Работа с Gif-аниматором	Выстраивание кадров в компьютерной программе Windows Movie Maker. Озвучивание фильма. Работа с текстом. Проверка сцен по времени.	Рисование титров и названия фильма. Импорт, публикация и экспорт фильма.	ПК, проектор, экран, программа Windows Movie Maker.

Знакомство со средой программирования Scratch	Информация о программе. История появления.	Работа с блоками программирования Scratch	ПК, проектор, экран, программа Scratch
Оживляем персонажа	Галерея персонажей, фон, костюмы	Добавление персонажа, изменение костюма, рисование фона сцены	ПК, проектор, экран, программа Scratch
Танцующая балерина			
Мультик «Летучий кот и летучая мышь»			
Мультик с привидением			
Мультик «Погоня»			
Петушок и солнышко			
Мышка в доме			
Создание мультфильма «Колобок» на Scratch	Сказка «Колобок» в раскраске, какие герои и их реплики	Просмотр сказки «Колобок», добавление персонажа, изменение костюма, рисование фона сцены, программирование действий героев	ПК, проектор, экран, программа Scratch
Создание мультфильма «Теремок» на Scratch	Сказка «Теремок» в раскраске, какие герои и их реплики	Просмотр сказки «Теремок», добавление персонажа, изменение костюма, рисование фона сцены, программирование действий героев	ПК, проектор, экран, программа Scratch
Разработка сценария анимации, подбор героев	Придумать сценку воображаемого мультфильма.	Рисование кадров в графическом редакторе, сохранение в папке.	ПК, проектор, экран, программа Scratch
Создание собственного мультфильма			
Представление мультпроекта			

Планируемые результаты

Планируемые результаты обучения	Стартовый уровень	Базовый уровень
<p style="text-align: center;">Предметные</p>	<p>знать: правила техники безопасности в компьютерном классе, требование к организации рабочего места; правила поведения в компьютерном классе; основные сферы применения компьютеров; основные команды для включения и выключения ПК, открытия программ; правила работы в сотрудничестве; правила оформления проекта; правила анализа собственной деятельности (её хода и промежуточных результатов); правила использования монологической речи.</p> <ul style="list-style-type: none"> - знать этапы работы над созданием мультипликационного фильма; - знать этапы создания плоской перекладки; - теоретические основы мультипликации и анимации; - наименование и назначение инструментов графической программы Paint; - систему образования цвета, форматы графических файлов; - принципы работы в графическом редакторе растрового типа Paint; - способы анимации. <p>уметь: - уметь выразить своё отношение мультипликационному фильму; - уметь рассказать о герое фильма, его характере, поступках; - различать основные виды и жанры кинематографа; - понимать роль музыки в фильме; </p>	<p>знать: правила техники безопасности в компьютерном классе, требование к организации рабочего места; правила поведения в компьютерном классе; основные сферы применения компьютеров; основные команды для включения и выключения ПК, открытия программ; правила работы в сотрудничестве; правила оформления проекта; правила анализа собственной деятельности (её хода и промежуточных результатов); правила использования монологической речи.</p> <ul style="list-style-type: none"> - знать в основных чертах специфику языка кино и уметь с его помощью выразить свою мысль, передать какое-то содержание; - теоретические основы мультипликации; - наименование и назначение инструментов мультимедийной программы Power Point; Macromedia Flash; - систему образования цвета, форматы графических файлов; - принципы работы в графических редакторах растрового и векторного типа; - способы анимации; - способы публикации; - активно включаться в работу на каждом из этапов, выполняя различные виды работ, связанные с созданием мультфильма. <p>уметь: - представлять, как написать небольшой сценарий и подготовить его к съёмке (сделать монтажную запись); - применять графический редактор для создания и редактирования графического изображения; </p>

	<ul style="list-style-type: none"> - иметь представление о том, что такое основная идея фильма (авторская позиция); - представлять, как написать небольшой сценарий и подготовить его к съёмке; - уметь рисовать героев мультипликационных фильмов, создавать анимацию; - уметь собирать и комбинировать мультипликационные сцены на столе из различных материалов; - уметь снимать натурные мультики с помощью фотокамеры; - активно включаться в работу на каждом из этапов, выполняя различные виды работ, связанные с созданием мультипликационного фильма; - применять графический редактор для создания и редактирования графического изображения; - самостоятельно находить информацию о программе Paint. 	<ul style="list-style-type: none"> - самостоятельно находить информацию о программе Paint; - самостоятельно находить информацию о программе Power Point; - самостоятельно находить информацию о программе Macromedia Flash.
<p>Метапредметные</p>	<p>начало формирования навыка поиска необходимой информации для выполнения учебных заданий; сбор информации; обработка информации (с помощью ИКТ); анализ информации; передача информации (устным, письменным, цифровым способами); самостоятельно выделять и формулировать познавательную цель; использовать общие приёмы решения задач; контролировать и оценивать процесс и результат деятельности; моделировать, т.е. выделять и обобщенно фиксировать группы существенных признаков объектов с целью решения конкретных задач.</p>	<p>продолжение формирования навыка поиска необходимой информации для выполнения учебных заданий; сбор информации; обработка информации (с помощью ИКТ); анализ информации; передача информации (устным, письменным, цифровым способами); самостоятельно выделять и формулировать познавательную цель; использовать общие приёмы решения задач; контролировать и оценивать процесс и результат деятельности; моделировать, т.е. выделять и обобщенно фиксировать группы существенных признаков объектов с целью решения конкретных задач. подведение под понятие на основе распознавания объектов, выделения существенных признаков; синтез;</p>

	<p>подведение под понятие на основе распознавания объектов, выделения существенных признаков;</p> <p>синтез;</p> <p>сравнение;</p> <p>классификация по заданным критериям;</p> <p>установление аналогий;</p>	<p>сравнение;</p> <p>классификация по заданным критериям;</p> <p>установление аналогий;</p>
Личностные	<p>Стимулирование интереса к мультипликации и анимации, как содержательной поисково-познавательной деятельности;</p> <p>воспитание позитивного отношения к окружающей действительности;</p> <p>развитие логического и образного мышления детей, внимания, оперативной памяти, наблюдательности;</p> <p>развитие пространственного воображения;</p> <p>развитие креативных способностей, творческой активности, фантазии;</p> <p>развитие самостоятельности в принятии оптимальных решений различных ситуациях.</p>	<p>Стимулирование интереса к мультипликации и анимации, как содержательной поисково-познавательной деятельности;</p> <p>воспитание позитивного отношения к окружающей действительности;</p> <p>развитие логического и образного мышления детей, внимания, оперативной памяти, наблюдательности;</p> <p>развитие пространственного воображения;</p> <p>развитие креативных способностей, творческой активности, фантазии;</p> <p>развитие самостоятельности принятия оптимальных решений различных ситуациях.</p>

Календарный учебный график

	Начало обучения	Дата окончания обучения	Количество учебных недель	Количество учебных дней	Количество учебных часов	Режим занятий
1-й год обучения	16.09.2024	31.05.2025	36	72	72	1 занятие по 30 минут 2 раза в неделю
Каникулы: 31 декабря – 8 января 2025 г.						

Условия реализации программы

1. Материально-техническое обеспечение программы

Компьютеры ученика и учителя, обеспечивающие возможность работы с мультимедийным контентом: воспроизведение видеоизображений, качественный стереозвук в наушниках, речевой ввод с микрофона и др.

Периферийное оборудование:

— принтер (черно/белой печати, формата А4);

- устройства для ввода визуальной информации (сканер, цифровой фотоаппарат и пр.);
- акустические колонки;
- оборудование, обеспечивающее подключение к сети Интернет (комплект оборудования для подключения к сети Интернет, сервер).

Компьютерное оборудование может использовать различные операционные системы (в том числе семейств Mac OS, Windows, Linux). Все программные средства, устанавливаемые на компьютерах, имеющих в образовательном учреждении, должны быть лицензированы для использования во всей Станции юных техников или на необходимом числе рабочих мест.

Для освоения основного содержания программы «Увлекательный мир информатики» необходимо наличие следующего программного обеспечения:

- операционная система;
- файловый менеджер (в составе операционной системы или др.);
- почтовый клиент (в составе операционных систем или др.);
- браузер (в составе операционных систем или др.);
- мультимедиа проигрыватель (в составе операционной системы или др.);
- антивирусная программа;
- программа-архиватор;
- система оптического распознавания текста;
- программа интерактивного общения;
- интегрированное офисное приложение, включающее текстовый редактор, растровый и векторный графические редакторы, программу разработки презентаций и электронные таблицы;
- звуковой редактор;

Для работы в курсе требуется следующее программное обеспечение:

- Microsoft Office
- Scratch
- Анимашка
- Macromedia Flash
- Любой браузер (Explorer, Safari, Mozilla)

2. Кадровое обеспечение

Педагогические работники, реализующие данную программу, должны иметь высшее профессиональное образование или среднее профессиональное образование в области, соответствующей профилю программы, имеющие практические навыки в сфере организации интерактивной деятельности детей, без предъявления требований к стажу работы.

3. Методические материалы

1 год обучения (стартовый уровень)

№	Тема занятия	Материально-техническое оснащение, дидактико-методический материал	Формы, методы, приемы обучения. Педагогические технологии	Формы учебного занятия
1	Введение. Техника безопасности	ПК, проектор, экран	Беседа. Коллективная система обучения	Массовая форма обучения
2	Компьютер и его основные части. Запуск ПК и завершение работы			
3	История мультимедиа. Исторические факты			

4-5	Развитие навыков восприятия в процессе просмотра и обсуждения мультфильма	ПК, проектор, экран	Беседа. Коллективная система обучения	Индивидуально-групповая форма обучения
6	Сказка на экране. Образ героя			
7	Теоретические основы мультипликации Развитие представлений о кадре: план, ракурс			
8	Сюжет			
9	Монтаж			
10	Звуки и музыка в мультфильме			
11	Знакомство с мультредактором Animator	ПК, проектор, экран	Беседа. Коллективная система обучения	Массовая форма обучения
12-15	Создание первой мультипликации в редакторе Animator.	ПК, проектор, раздаточный материал	Система последовательных заданий	Индивидуально-коллективная форма обучения
16-17	Знакомство с графическим редактором Paint			
18-19	Рабочее поле Paint, инструменты, палитра	ПК, проектор, раздаточный материал	Система последовательных заданий	Индивидуально-коллективная форма обучения
20-21	Создание простейших рисунков. Цвет			
22-23	Рисование плоских объектов. Раскраска			
24-27	Рисование объемных изображений. Раскраска			
28-31	Конструирование с помощью Paint			
32-37	Самостоятельная творческая работа учащихся над индивидуальными работами			
38-39	Работа с Gif-аниматором	ПК, проектор, экран	Система последовательных заданий	Индивидуально-коллективная форма обучения
40-41	Знакомство со средой программирования Scratch	ПК, проектор, экран	Система последовательных заданий	Массовая форма обучения
42-43	Оживляем персонажа	ПК, проектор, экран	Система последовательных заданий	Индивидуально-коллективная форма обучения
44-45	Танцующая балерина			
46-47	Мультик «Летучий кот и летучая мышь»			
48-49	Мультик с привидением			
50-51	Мультик «Погоня»			
52-53	Петушок и солнышко			
54-55	Мышка в доме			

56-60	Создание мультфильма «Колобок» на Scratch			
61-66	Создание мультфильма «Теремок» на Scratch			
67-68	Разработка сценария анимации, подбор героев			
69-71	Создание собственного мультфильма	ПК, проектор, экран	Метод проектов	Индивидуальная форма обучения
72	Представление мультпроекта	ПК, проектор, экран		Защита проектов

Формы аттестации/контроля

В процессе обучения используются следующие формы занятий:

- ✓ вводное занятие,
- ✓ комбинированное учебное занятие,
- ✓ занятие-презентация,
- ✓ демонстрация,
- ✓ проектная деятельность.

Промежуточный контроль осуществляется на занятиях повторениях, в виде самостоятельно выполняемых заданий и упражнений.

Итоговый контроль защита индивидуального мультипликационного проекта.

Формы подведения итогов реализации программы

Контроль и оценка обучающихся в объединении осуществляется при помощи текущего и итогового контроля в форме викторин, олимпиад, защиты проектной работы. Возможно проведение мастер-класса в форме открытого занятия, объединения для посещения другими учащимися с целью повышения мотивации при изучении компьютера.

Программа предусматривает различные формы контроля в процессе обучения:

Текущий контроль - осуществляется на каждом занятии путем устного и фронтального опроса, постоянный контроль на каждом занятии, взаимоконтроль детей, коллективный разбор ошибок и их устранение.

Тематический контроль - по окончании темы проходят обобщающие, творческие занятия, где дети показывают свои знания и умения, полученные в ходе работы. Итогом является просмотр самостоятельных работ учащихся.

Итоговый контроль – в конце учебного года проводится защита творческих проектов, мониторинг достижения результатов по итогам учебного года.

А также участие обучающихся в выставках, конкурсах, презентациях, демонстрациях собственных мультфильмов, видео.

Данные формы контроля помогают выявить достижения учащихся в освоении знаний и определить уровень умений в практической деятельности на каждом занятии и в конце темы. Важным показателем работы ребёнка, да и учителя, является «Портфель достижений обучающегося». Это сборник работ и результатов, которые показывают усилия, прогресс и достижения ученика в разных областях (учёба, творчество, общение, здоровье, полезный людям труд и т.д.), а также самоанализ ребёнком своих текущих достижений и недостатков, позволяющих самому определять цели своего дальнейшего развития.

Список литературы

Нормативные документы

1. Федеральный Закон от 29.12.2012 г. № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации» (далее – ФЗ);
2. Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 года, утвержденная распоряжением Правительства Российской Федерации от 31.03.2022 № 678-р;
3. Приказом Министерства просвещения Российской Федерации от 27.07.2022 № 629 «Об утверждении порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам» (далее – Порядок);
4. Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 03.09.2019 № 467 «Об утверждении Целевой модели развития региональных систем дополнительного образования детей»;
5. Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы), направленные письмом Министерства образования и науки Российской Федерации от 18.11.2015 № 09-3242;
6. Приказ Министерства общего и профессионального образования Свердловской области от 30.03.2018 г. № 162-Д «Об утверждении Концепции развития образования на территории Свердловской области на период до 2035 года». 5. Методические рекомендации по организации независимой оценки качества дополнительного образования детей, направленные письмом Министерства образования и науки Российской Федерации от 28.04.2017 № ВК-1232/09;
7. Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28 сентября 2020 г. № 28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи» (далее – СанПиН);
8. Санитарные правила 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»;
9. СанПин 1.2.3685-21 «Гигиенические нормативы и требования к обеспечению безопасности и (или) безвредности для человека факторов среды обитания».
10. Устав МКУ ДО Станция юных техников.
11. Локальные акты МКУ ДО Станция юных техников.

Список литературы для преподавателя

1. Баженова Л.М. В мире экранных искусств: книга для учителя начальных классов, воспитателей и родителей. – М. - ВИППК, 1992. - 71с.
2. Баженова Л.М. Наш друг экран: пособие для учащихся общеобразоват. шк.: [В 2 вып.] – М. - ТОО "Пассим", 1995г. - 74,[2]с.
3. Беда Г.В. Цветовые отношения и колорит. Введение в теорию живописи.– М.: Искусство, 1967. – 335с.
4. Бондаренко Е. А. Диалог с экраном. – М.: SvR-Аргус, 1994. – 95с.
5. Васильев В. Е., Морозов А. В. Компьютерная графика: Учеб. пособие. –СПб.: СЗТУ, 2005. – 101с.
6. Визер В.В. Живописная грамота. Система цвета в изобразительном искусстве. – СПб.: Питер, 2007. - 219с.
7. Горячев А.В. «Информатика и ИКТ (Мой инструмент компьютер)», учебник для учащихся 3 касса. – М.: Баласс, 2010 г. – 80с. (Образовательная система «Школа 2100»)
8. Горячев А.В. «Информатика и ИКТ (Мой инструмент компьютер)», учебник для учащихся 4 касса. – М.: Баласс, 2010 г. – 80с. (Образовательная система «Школа 2100»)
9. Залогова Л.А. Компьютерная графика. Учебное пособие, М., БИНОМ, 2006г. – 212с.
10. Залогова Л.А. Практика по компьютерной графике. М., БИНОМ, 2006г. – 245с.

11. Кильпе М.В. Композиция: Учебник для подготовки квалифицированных рабочих по профессиям худож. профиля в учреждениях начального проф. образования. - М.: Институт развития профессионального образования, 1996. – 184с.

12. Киркпатрик Г., Пити К. Мультипликация во Flash / пер. с англ. К. В. Пожидаевой. – М.: ИТ Пресс, 2006. – 336с.

Список литературы для обучающихся и родителей

1. «Информатика. Основы компьютерной грамоты. Начальный курс» под ред. Н.В. Макаровой, Питер, 2004 г.

2. Мой друг компьютер. Детская энциклопедия А.В. Зарецкий

3. Соболев А. Игры с Чипом. М.: Детская литература, 1991

Интернет – ресурсы.

1. ИНТ. Программные продукты Лого (<http://www.int-edu.ru/logo/>)

2. <http://www.klyaksa.net.ru> – сайт учителей информатики;

3. <http://www.lbz.ru/> - сайт издательства Лаборатория Базовых Знаний;

4. <http://www.rusedu.info> – архив учебных программ.

ДОКУМЕНТ ПОДПИСАН
ЭЛЕКТРОННОЙ ПОДПИСЬЮ

СВЕДЕНИЯ О СЕРТИФИКАТЕ ЭП

Сертификат 376304230083447847618637456882370283188412430330

Владелец Титкова Леся Викторовна

Действителен с 16.04.2024 по 16.04.2025