

МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ

Министерство образования Саратовской области

Отдел образования департамента

Гагаринского административного района

МАОУ "СОШ р.п. Соколовый"

РАССМОТРЕНО

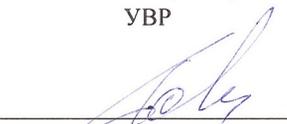
руководитель ШМО учителей
математики, информатики,
физики


Фролова Л.Н.

Протокол ШМО от
25.08.2023 г. №1

СОГЛАСОВАНО

заместитель директора по
УВР


Гордеева А.Х.
25.08.2023

УТВЕРЖДЕНО

директор школы



РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

учебного предмета «Физика. Базовый уровень»

для обучающихся 7-9 классов

г. Саратов 2023

Пояснительная записка

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «**Первые шаги в мультипликации**» открывает детям возможности раскрыть свои таланты как художника, мультипликатора, сценариста, обогащая внутренний мир, позволяет с пользой провести свободное время.

С появлением современных технологий увлекательный мир мультипликации, казавшийся ранее не доступным и загадочным, широко распахнул двери для всех желающих. В настоящее время познать азы мультипликации и почувствовать себя в роли начинающего режиссёра стало доступным и для детей. Ноуе-анимация - это отличный способ открыть у юных дарований творческие задатки, развить коммуникативные способности и лидерские качества. В современном образовании акцент переносится на воспитание подлинно свободной личности, формирование у детей способности самостоятельно мыслить, добывать и применять знания, тщательно обдумывать принимаемые решения и четко планировать действия.

Анимационное творчество предоставляет большие возможности для комплексного развивающего обучения детей, сочетая теоретические и практические занятия, результатом которых является реальный продукт самостоятельного творческого труда обучающихся - дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа

«**Первые шаги в мультипликации**» отнесена к программам *технической направленности*. Разработана для детей 7-12 -летнего возраста и на основании:

- Федерального закона «Об образовании в Российской Федерации» (№ 273-ФЗ от 29.12.12);
- Концепции развития дополнительного образования детей в Российской Федерации до 2030 года (от 31 марта 2022 г. N 678-р);
- Приказа министерства просвещения России от 9 ноября 2018 года № 196 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;
- Правил персонифицированного дополнительного образования в Саратовской области» (утв. приказом Министерства образования Саратовской области от 21.05.2019г. №1077, с изменениями от 12.08.2020 года);
- Санитарными правилами 2.4. 3648-20 "Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи" (утв. Постановлением Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28.09.2020 г. № 28).

Новизна дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы выражается в интеграции разных видов изобразительного искусства (рисунок, живопись, дизайн, декоративноприкладное творчество) и технической деятельности (работа с компьютерной техникой), объединенных общей целью и результатом созданием мультипликационного фильма.

Программа не только прививает навыки и умение работать с графическими программами, но и способствует формированию эстетической культуры. Эта программа не даёт ребёнку – уйти в виртуальный мир, учит видеть красоту реального мира.

Актуальность предлагаемой программы определяется, прежде всего, запросом со стороны детей и их родителей на программу мульт-студии как наиболее интересному виду творческой деятельности, способствующей развитию навыков общения со сверстниками и взрослыми, ведь в настоящее время у многих детей наблюдаются проблемы с социализацией.

Программа способствует более разностороннему раскрытию индивидуальных

способностей ребенка, развитию определенных способностей для адаптации в окружающем мире, развитию социально- коммуникативных навыков.

Актуальность программы также обусловлена ее технической значимостью. Учащиеся приобретают опыт работы с информационными объектами, с помощью которых осуществляется фото-видеосъемка и проводится монтаж отснятого материала с использованием возможностей специальных компьютерных инструментов.

Педагогическая целесообразность программы состоит в том, что в процессе её реализации ребёнок овладевает знаниями, умениями и навыками, которые помогут ему адаптироваться в современном обществе.

Отличительные особенности программы:

-разноуровневость программы, которая заключается в том, что в учебном процессе используется уровневая форма обучения, при которой дети, в зависимости от их индивидуальной подготовленности могут быть приняты или переведены на любой уровень обучения;

-дифференцированный подход к организации обучения, при котором детям предлагаются разные по уровню сложности задания в процессе обучения, что определяет возможность учета их подготовленности, возможность перехода с уровня на уровень в процессе освоения программы;

-учет интересов учащихся их потребностей и возможностей через применение лично-ориентированных технологий, технологий уровневой дифференциации;

-свобода самостоятельной деятельности, в которой ребенок непосредственным субъектом, осуществляющим все ее этапы (целеполагание, планирование, реализацию и контроль), что создает наилучшие условия для развития нравственно- волевых качеств;

-функция педагога заключается в создании разнообразной предметной среды, обеспечивающей учащемуся выбор деятельности, которая соответствует его интересам и имеет развивающий характер.

Новизна программы это:

-разработанная авторами структура занятия, которая позволяет за минимальное количество времени получить большее количество знаний, умений, навыков без переутомления детей;

-осуществление лично-ориентированного подхода в обучении и развитии; использование различных форм и методов обучения;

-вся программа составлена таким образом, чтобы знания, умения и навыки, полученные детьми на занятиях, пригодились им при дальнейшем обучении в школе, в повседневной жизни;

-ведение обучения детей в разном темпе и в тесном содружестве с родителями;

-активное применение современных образовательных технологий, в том числе информационных.

Адресат программы: Возраст учащихся 7 – 12 лет – дети младшего и среднего школьного возраста. При построении учебного процесса учитываются индивидуальные особенности познавательной деятельности учащихся каждой из этих возрастных категорий.

Возрастные особенности учащихся 7 – 9 лет.

Для детей младшего школьного возраста характерны новые отношения со взрослыми и сверстниками, включение в целую систему коллективов, включение в новый вид деятельности.

Всё это решающим образом сказывается на формировании и закреплении новой системы отношений к людям, коллективу, к учению и

связанным с ними обязанностям, формирует характер, волю, расширяет круг интересов, развивает способности.

В младшем школьном возрасте закладывается фундамент нравственного поведения, происходит усвоение моральных норм и правил поведения, начинает формироваться общественная направленность личности. Основная тенденция развития воображения в младшем школьном возрасте — это совершенствование воссоздающего воображения. Оно связано с представлением ранее воспринятого или созданием образов в соответствии с данным описанием, схемой, рисунком и т. д. Воссоздающее воображение совершенствуется за счёт всё более правильного и полного отражения действительности. Творческое воображение как создание новых образов, связанное с преобразованием, переработкой впечатлений прошлого опыта, соединением их в новые сочетания, комбинации, также развивается.

Под влиянием обучения происходит постепенный переход от познания внешней стороны явлений к познанию их сущности.

Возрастные особенности учащихся 9 – 12 лет.

В этот период ребенок приобретает значительный социальный опыт, начинает постигать себя в качестве личности в системе трудовых, моральных, эстетических общественных отношений.

В этот период подростку становится интересно многое, далеко выходящее за рамки его повседневной жизни.

Стремление экспериментировать, используя свои возможности – едва ли не самая яркая характеристика младших подростков.

При построении учебного процесса рекомендуется учитывать индивидуальные особенности познавательной деятельности обучающихся, но большое внимание уделять игре, созданию ситуации успеха. Учащиеся этой возрастной группы стремятся добиться поставленной цели в течение одного занятия и желают видеть наглядный результат своего труда. Основные задачи развития на этом возрастном этапе – развитие логического мышления, умения оперировать полученной информацией, развитие самостоятельности детей в учебной деятельности. Для этого необходимо создание учебной ситуации, способствующей удовлетворению познавательных потребностей детей.

Сроки реализации программы, режим занятий, объем программы:

Реализация данной Программы рассчитана на 1 год.

Программа реализуется в очной форме в соответствии с Федеральным законом «Об образовании в Российской Федерации» № 273-ФЗ гл.2, ст.17, п.2.

С учетом СанПиН 2.4.4.3172-14 (от 04.07.2014 № 41) в неделю 1 занятие 30 минут.

Объем программы: 36 часов.

Численный состав групп установлен санитарно-гигиеническими требованиями к данному виду деятельности и региональными нормативными документами в сфере дополнительного образования: 8 – 12 человек.

Форма работы: групповая. В одной группе занимаются дети разных уровней подготовленности. Основным критерием отбора является желание детей.

Форма обучения: очная.

Уровень освоения содержания программы предполагает три уровня: стартовый, базовый, продвинутый.

Цель и задачи.

ЦЕЛЬ ПРОГРАММЫ: педагогическое обеспечение мотивации школьников к познанию окружающего мира и техническому творчеству, создание условий для самореализации учащихся в творчестве посредством мультипликационной деятельности.

СТАРТОВЫЙ УРОВЕНЬ

Цель: создание условий для развития творческой активности детей.

Задачи:

Обучающие:

- обучить учащихся навыкам создания персонажей, фона, декораций;
- обучить учащихся навыкам создания анимации в различных программах;

Развивающие: содействовать развитию

- представлений об азах мультипликации;
- инициативного творческого начала, способности ребёнка к нестандартному решению любых вопросов;
- чувства композиции, цвета, масштаба в процессе создания мультфильма.

Воспитательные:

- прививать интерес учащимся к художественному творчеству, к киноискусству;
- содействовать успешной социальной адаптации учащихся;
- способствовать воспитанию трудолюбия и целеустремленности;
- содействовать созданию комфортного психологического климата внутри коллектива.

БАЗОВЫЙ УРОВЕНЬ

Цель: формирование представления о работе с техническими средствами обеспечения творческого процесса создания мультфильма.

Задачи:

Обучающие:

- обучить учащихся основным принципам сценарного мастерства;
- обучить учащихся навыкам создания персонажей, фона, декораций для мультфильма в технике перекладка;
- обучить учащихся созданию анимации в различных программах;

Развивающие: содействовать развитию

- творческого мышления,
- исследовательских навыков,
- эстетической культуры

Воспитательные:

- содействовать формированию ценностного представления о культуре, искусстве, красоте;
- содействовать формированию ценностного представления о технологиях мультипликации
- способствовать воспитанию коммуникативности, ответственности, дисциплины.

ПРОДВИНУТЫЙ УРОВЕНЬ

Цель: создание условий для формирования у учащихся навыков создания видеопродукта.

Задачи:

Обучающие:

- научить самостоятельно работать над созданием мультипликационного образа;
- обучить созданию самостоятельных мультипликационных проектов для участия в различных конкурсах и фестивалях экранного творчества.

Развивающие: содействовать развитию

- критического и творческого мышления;
- способствовать развитию коммуникативных навыков, умения взаимодействовать в группе.

-умения управлять своей деятельностью.

Воспитательные:

-содействовать успешной социализации учащихся;

-содействовать формированию социально- профессионального самоопределения учащихся;

-способствовать созданию гуманистического стиля отношений детей и взрослых в процессе познания, творчества.

Стартовый уровень предполагает обучение – «от простого к сложному». Учащиеся учатся различать жанры мультипликации, участвуют в создании персонажей, фонов и декораций .

Пробуют самостоятельно передвигать фигуры в процессе видеосъемки. Формируются представления о принципах разработки сценария, раскадровки.

Базовый уровень основывается на принципе преемственности в обучении, предполагает усложнение материала для дальнейшего развития

навыков работы по созданию персонажей, фонов и декораций. Отличается он и более глубоким изучением основ сценарного мастерства, работы по

монтажу и озвучиванию мультфильма. Обучающиеся знакомятся с

возможностями компьютерных программ по созданию видео, под

руководством педагога включаются в увлекательный поиск новых идей при создании видеопродукта.

Продвинутый уровень предусматривает формирование у учащихся определенных компетенций и практических умений при выборе темы и разработке сценария мультфильма, при создании самого видеопродукта, а также определенных художественно-эстетических навыков при изготовлении персонажей, фонов и декораций в определенной технике. Основное место на данном уровне образования занимает самостоятельная работа. Дети разные по уровню развития, по характеру, поэтому от педагога требуется индивидуальный подход к каждому ребенку.

На данном уровне обучающиеся знакомятся и совершенствуют навыки работы в компьютерных программах создания видеопродукта.

На сообщение теоретических сведений отводится 1/3 учебного времени.

Регулярные занятия способствуют формированию у учащихся таких ценных качеств личности, как терпение, настойчивость, целеустремленность, умение доводить начатое дело до конца. А главное, творческую активность.

ЗАДАЧИ ПРОГРАММЫ:

Образовательные - углубить знания по работе с графическим редактором Paint.net. познакомить с основными принципами работы программы Power Point и Movie Maker, Конструктор мультфильмов, закрепить навыки работы на компьютере.

Воспитательные - сформировать мотивационно-ценностную сферу личности (инициативность, самостоятельность, навыки сотрудничества в разных видах деятельности);

Формирование индивидуальных моделей поведения, опыта решения и преодоления проблем, умения применять теоретические знания в практической ситуации.

Развивающие - развивать логическое мышление, память, внимание, творческие способности познавательный интерес, любознательность.

В рамках данной программы реализуются следующие педагогические принципы:

-любовь и уважение к ребенку как активному субъекту воспитания и развития;

-при организации учебно-воспитательного процесса учитываются потребности

интересы воспитанников;

- уровень развития и самооценка ребенка, его социальный статус;
- к каждому ребенку применяется индивидуальный подход;
- личностный подход, т.е. создание на занятии условий, при которых воспитанник чувствует себя личностью, ощущает внимание педагога к себе;
- создание ситуации успеха для каждого ребенка.

Планируемые результаты

В процессе реализации программы будут сформированы

предметные результаты

Прогнозируемые (ожидаемые) результаты реализации программы

В результате освоения программы учащиеся должны Знать:

- технику безопасности,
- о мультипликации, как о виде искусства,
- виды мультипликации,
- основные этапы создания мультфильма,
- правила создания сценария,
- методы и приемы фотосъемки,
- основные приемы создания и сохранения рисунков в графическом

редакторе Paint.net;

- этапы создания презентаций в программе Power Point;
- этапы работы в программе Windows Movie Maker,
- этапы работы в программе Конструктор мультфильмов.

Уметь:

- выполнять творческие работы посредством применения полученных знаний по работе с программами Power Point, Windows Movie Maker;
- применять программу записи звука;
- создавать простейшие фильмы в программах Windows Movie Maker,

Конструктор мультфильмов.

В процессе реализации Программы у учащихся будут сформированы

личностные результаты

Стартовый уровень:

- сформированность интереса к мультипликации, как виду искусства
- сформированность мотивационной основы творческой деятельности, включающей социальные, учебно-познавательные и внешние мотивы; Базовый

уровень:

- сформированность интереса к мультипликации, как виду искусства
- сформированность мотивационной основы творческой деятельности, включающая социальные, учебно-познавательные и внешние мотивы;
- сформированность эмоционально положительной внутренней позиции учащегося.

Продвинутый уровень:

- сформированность устойчивого познавательного интереса к творческой деятельности;
- сформированность умения адекватно судить о причинах своего

успеха/неуспеха

- сформированность положительного отношения к мультипликационному творчеству.

Метапредметные результаты

Регулятивные результаты:

Стартовый уровень:

-умение понимать и принимать задачу, сформированную педагогом; - умение формулировать цель и задачи своей деятельности на занятии.

-умение проводить самооценку.

Базовый уровень:

-умение планировать свою деятельность в соответствии с целью;

-умение выбирать способы и средства реализации своей деятельности;

-умение-вносить необходимые коррективы в действие после его завершения на основе его оценки и учёта характера сделанных ошибок;

-умение учитывать выделенные педагогом ориентиры действия в новом учебном материале.

Продвинутый уровень:

-умение самостоятельно определять, какие знания необходимо приобрести для решения поставленных задач; работая по плану;

-умение сверять свои действия с целью и, при необходимости, исправлять ошибки самостоятельно;

-умение результат своей деятельности соотнести с целью и оценить его;

-умение адекватно воспринимать оценку педагога и мнение других учащихся;

Познавательные результаты

учащийся научится:

Стартовый уровень:

-понимать и применять полученную информацию при выполнении заданий;

использовать приобретенные знания и умения для участия в создании несложных творческих работ;

-научатся осуществлять поиск необходимой информации для выполнения учебных заданий с использованием учебной литературы.

Базовый уровень:

-находить необходимую для выполнения работы информацию в различных источниках;

-анализировать предлагаемую информацию;

- использовать приобретенные знания и умения для самостоятельного участия в создании творческих работ;

Продвинутый уровень:

-сознательно усваивать информацию и использовать её для решения разнообразных учебных и поисково-творческих задач;

-осуществлять алгоритм проектной деятельности;

-обрабатывать полученную информацию (анализировать, обобщать, классифицировать, сравнивать, выделять причины и следствия) для получения необходимого результата, в том числе и для создания видеопродукта.

Коммуникативные результаты:

учащийся научится:

Стартовый уровень:

-включаться в диалог, в коллективное обсуждение, в том числе в ситуации столкновения интересов; проявлять инициативу и активность;

организовывать совместную работу в паре;

Базовый уровень:

-умение общаться с педагогом и сверстниками;

-планировать своё действие в соответствии с поставленной задачей и условиями её реализации в сотрудничестве с педагогом; - организовывать совместную работу в группе.

Продвинутый уровень:

-формулировать собственное мнение и варианты решения,

- аргументировано их излагать, выслушивать мнения и идеи товарищей, учитывать их при организации собственной деятельности и совместной работы;
- проявлять заинтересованное отношение к деятельности своих товарищей и результатам их работы, комментировать и оценивать их достижения в доброжелательной форме, высказывать им свои предложения и пожелания;
- отстаивать свою точку зрения, приводить аргументы, подтверждая их фактами; уважительно относиться к позиции другого, пытаться договариваться.

Содержание программы

Учебный план дополнительной общеобразовательной программы «Первые шаги в мультипликации»

№ п/п	Название раздела, темы	Количество часов		
		всего	теория	практика
	1.Введение	1	1	
1.	Вводное занятие	1	1	
	2.Освоение графического редактора Paint.net	10	4	6
2.	Основы обработки графических изображений. Графический редактор, назначение и основные функции. Палитра цветов. Разновидности инструментов.	1	1	
3-4	Техника создания изображения.	2	1	1
5	Преобразование рисунка. Копирование и перемещение.	1		1
6	Симметрия в жизни и на экране	1		1
7-8	Составление рисунка из фрагментов с применением вставки из файла, поворотов, отражения и перемещения	2	1	1
9-10	Работа с текстом в графическом редакторе	2	1	1
11	Итоговая работа	1		1
	3.Освоение программы MS Power Point	10	4	6
12	Структура презентации	1	1	
13	Структура текстовых слайдов	1	1	
14-15	Настройка презентации. Выбор дизайна презентации, фон слайда, перестановка слайдов.	2	1	1
16	Вставка графических объектов в слайды. Рисование форм и линии.	1		1
17	Группировка и разгруппировка форм; изменение и возвращение форм.	1	1	
18-19	Настройка показа слайдов	2	1	1
20	Добавление аудио- и видеоэффектов.	1	1	

21	Настройка просмотра презентаций	1		1
	4. Освоение программы Windows Movie Maker	7	2	5
22-23	Введение в Windows Movie Maker. Структура фильма.	2	1	1
24	Вставка изображения.	1		1
25-26	Монтаж фильма. Настройка видеоэффектов и видео переходов.	2	1	1
27-28	Вставка звука или музыки. Создание названий и титров.	2	1	1
	5. Освоение программы Конструктор мультфильмов	5	2	3
29	Сюжет, выбор декораций	1	1	
30-31	Выбор актеров и действий персонажей	2	1	1
32-33	Звук, музыка, титры	2	1	1
	6. Подведение итогов	3		
34-35	Завершение создания фильма.	2		6
36	Защита проекта.	1		2
	ИТОГО:	36		

Содержание программы

Раздел 1. Введение. Организация рабочего места и правила поведения в кабинете вычислительной техники.

Раздел 2. Освоение графического редактора Paint.net. Основы обработки графических изображений, графический редактор, назначение и основные функции. Цвет. Инструменты. Копирование и перемещение. Симметрия. Вставки из файла, поворот, отражение и перемещение. *Практические работы:* Создание изображений в растровом графическом редакторе. Создание изображений с помощью инструмента распылитель. Создание изображений с помощью кривой. Создание изображений с помощью ломанной линии. Создание изображений с помощью овалов и эллипсов. Создание орнамента. Конкурс рисунков.

Раздел 3. Освоение программы MS Power Point. Структура презентации. Создание текстовых слайдов. Настройка презентации. Дизайн и макеты слайдов. Вставка графических объектов в слайды. Группировка и разгруппировка объектов. Аудио- и видеоэффекты. *Практические работы:* Создание презентации с использованием готового материала. Запись звука с использованием микрофона. Создание проекта в форме презентации.

Раздел 4. Освоение программы Windows Movie Maker. Введение в Windows Movie Maker. Структура фильма. Вставка изображения. Монтаж фильма. Видеоэффекты и видео переходы. Звук и музыка. Создание названий и титров. Завершение создания фильма. *Практические работы:* Создание фильма с использованием готового материала.

Творческая работа.

Раздел 5. Освоение развивающей компьютерной программы «Конструктор мультфильмов». Введение в «Конструктор мультфильмов: Незнайка на Луне»! Структура фильма. Выбор персонажей, наложение действий. Монтаж фильма. наложение звука и музыки, титров. Завершение создания фильма.
Практические работы: Творческая работа. (Создание своего сценария, фильма).

КТП. Первые шаги в мультипликации. 2023 год

№ п/п	Название раздела, темы	Дата		
		план	факт	
	1.Введение-1ч	7.09		
1.	Вводное занятие			
	2.Освоение графического редактора Paint.net- 10ч			
2.	Основы обработки графических изображений. Графический редактор, назначение и основные функции. Палитра цветов. Разновидности инструментов.	14.09		
3-4	Техника создания изображения.	21.09 28.09		
5	Преобразование рисунка. Копирование и перемещение.	05.10		
6	Симметрия в жизни и на экране	12.10		
7-8	Составление рисунка из фрагментов с применением вставки из файла, поворотов, отражения и перемещения	19.10 09.11		
9-10	Работа с текстом в графическом редакторе	16.11 23.11		
11	Итоговая работа	30.11		
	3.Освоение программы MS Power Point -10ч			
12	Структура презентации	07.12		
13	Структура текстовых слайдов	14.12		
14- 15	Настройка презентации. Выбор дизайна презентации, фон слайда, перестановка слайдов.	21.12 28.12		
16	Вставка графических объектов в слайды. Рисование форм и линии.	04.01		
17	Группировка и разгруппировка форм; изменение и возвращение форм.	06.01		
18- 19	Настройка показа слайдов	11.01 18.01		
20	Добавление аудио- и видеоэффектов.	25.01		
21	Настройка просмотра презентаций	01.02		
	4.Освоение программы Windows Movie Maker – 7ч			
22- 23	Введение в Windows Movie Maker. Структура фильма.	08.02 15.02		
24	Вставка изображения.	22.02		
25- 26	Монтаж фильма. Настройка видеоэффектов и видео переходов.	29.02 07.03		
27- 28	Вставка звука или музыки. Создание названий и титров.	14.03 21.03		

	5. Освоение программы Конструктор Мультфильмов-5ч			
29	Сюжет, выбор декораций	04.04		
30- 31	Выбор актеров и действий персонажей	11.04 18.04		
32- 33	Звук, музыка, титры	25.04 02.05		
	6. Подведение итогов -3ч			
34- 35	Завершение создания фильма.	16.05 23.05		
36	Защита проекта.	25.05		
	ИТОГО:			

Формы аттестации и их периодичность

В объединении «Первые шаги в мультипликации» педагогом осуществляется мониторинг эффективности образовательного процесса: входной, текущий и итоговый контроль.

Постоянный контроль за ходом усвоения знаний, умений, навыков, наблюдения за развитием способностей детей позволяют педагогу оценивать их успехи:

- на обобщающем занятии по определённой теме, проводимом в виде конкурса, олимпиады, викторины;

- по итогам выполнения индивидуальных заданий, предполагающих формирование у детей творческого поиска способов решения заданий, навыков самостоятельной работы;

- по итоговым коллективным работам детей, которые помещаются на выставках, на собственном канале на видеохостинге Youtube, на официальном сайте ОУ;

- на отчётных мультфорумах для родителей, которые проводятся четыре раза в год;

- по итогам защиты проектов;

- по тестированию, проводимому в начале и в конце года по основным темам программы.

Текущий контроль проводится в течение учебного года в различных формах: участие в школьных праздниках, фестивалях, окружных мероприятиях, олимпиадах. Промежуточная аттестация проводится по итогам учебного года. Форма проведения промежуточной аттестации- итоговое занятие.

Итоговая аттестация обучающихся проводится в конце обучения по программе. Форма проведения итоговой аттестации - защита творческих проектов.

Комплекс организационно-педагогических условий

Методическое обеспечение.

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа предполагает работу с детьми в форме занятий, совместной работы детей с педагогом, а также их самостоятельной творческой деятельности. Основную долю программы составляет практическая работа, которая проводится на каждом занятии после объяснения теоретического материала (информационный материал дается как перед заданием, так и во время работы). Практические занятия строятся от «простого» к «сложному» и предполагают постепенное расширение и углубление знаний, развитие коммуникативных навыков и интеллектуальных умений. Информационный материал дается как перед заданием,

так и во время работы.

В работе используются разные формы учебных занятий, как традиционные, так и нетрадиционные: игры – упражнения, ролевая игра, репетиция, экскурсия, кино-викторина, практический семинар, беседа, лекция, мастер-класс, наблюдение, праздник, эксперимент, занятие- путешествие, конкурс, тестирование, тематические и практические занятия, самостоятельная работа, просмотры и обсуждения мультипликационных фильмов, соревнование. Развитию детского творчества также способствует коллективная работа, во время которой используется инициатива и энергия всех участников для того, чтобы добиться максимального результата. Коллективные работы незаменимы для объединения коллектива, разработки проектов, приобретения коммуникативных навыков, для естественного детского обмена опытом.

Большое воспитательное значение имеет подведение итогов работы, анализ или оценка, что приучает детей справедливо и объективно подходить к оценке работ, радоваться не только своей, но и общей удаче.

Описание педагогических технологий, способствующих эффективной реализации программы.

Технологическое творчество педагога – явление не новое. В каждой методике всегда присутствуют элементы технологии. Кроме того, знание современных педагогических технологий, умение ориентироваться в их широком спектре – условие успешной деятельности педагога сегодня.

Современные педагогические технологии, способствующие успешной реализации программы «Первые шаги в мультипликации»

Пример использования технологии	Результат
Технология разноуровневого обучения	
Разновозрастное сотрудничество - это совместная учебная деятельность детей разного возраста, направленная на решение как общих для всех, так и частных (в зависимости от возраста) образовательных задач. Применяемая педагогическая технология предполагает разный уровень усвоения учебного материала, то есть глубина и сложность одного и того же учебного материала различна в группах.	Технология разноуровневого обучения дает возможность каждому учащемуся овладеть учебным материалом на разном уровне, в зависимости от способностей и индивидуальных особенностей личности каждого учащегося и предполагает создание педагогических условий для включения каждого учащегося в деятельность, соответствующую зоне его ближайшего развития.
Технология коллективного творческого дела	

<p>Коллективные творческие дела (КТД) – это социальное творчество, направленное на служение людям. Их содержание – забота о друге, о себе, о близких и далеких людях в конкретных практических социальных ситуациях. Совместное создание видеопродукта и его презентация сверстникам.</p>	<p>Технология КТД позволяет выявить, учесть и развить творческие способности детей и приобщить их к многообразной творческой деятельности. И самое главное технология КТД учит решать проблему всем вместе и всеми доступными способами.</p>
<p>Игровые технологии (деловая игра, тренинг и т.д.)</p>	
<p>В игре учащиеся совместно с педагогом моделируют различные ситуации, решая тем самым для себя сложные проблемы. Занятия с применением игровых технологий дисциплинируют детей, развивают их умственную активность, сообразительность, произвольное внимание и память, речь, ответственность</p> <p>Деловая игра «Мультстудия». Обучающиеся примеряют на</p>	<p>Формируются различные умения и навыки, стимулируется познавательная деятельность, формируется ассоциативное мышление и усиливается мотивация к изучению предмета.</p>
<p>себя роли – сценариста, режиссера, оператора мультимедиа и т.д.</p>	
<p>Технология развивающего обучения</p>	
<p>Предполагает взаимодействие педагога и детей на основе коллективно-распределительной деятельности, поиске различных способов решения образовательных задач посредством организации учебного диалога в исследовательской и поисковой деятельности обучающихся.</p>	<p>На занятиях осуществляется стимулирование рефлексивных способностей ребенка, обучение навыкам самоконтроля и самооценки</p>
<p>Информационно-коммуникативные технологии.</p>	
<p>Создание презентаций, чертежей, рисунков, проектов, трехмерных изображений, дистанционное обучение, создание индивидуальных заданий для каждого обучающегося.</p>	<p>Информационные технологии способствуют развитию творческих способностей и компетенций, необходимых для успешной социализации ребенка в обществе.</p>
<p>Проектные технологии</p>	

<p>Самостоятельное создание творческого видеопродукта, описание технологических этапов, глубокое исследование проблемы, защита проекта.</p>	<p>Проектные технологии способствуют формированию творческих способностей, мультипликаторских компетенций, исследовательских навыков учащихся.</p>
---	--

Условия реализации программы
Организационно-педагогические условия реализации программы. Учебно-методическое обеспечение.

Организационные приёмы и методы работы

Для успешной организации и осуществления учебно-познавательной деятельности учащихся используются следующие методы обучения:

словесный, наглядный, индуктивный, дедуктивный, синтетический, частичнопоисковый, аналитический, репродуктивный, работа под руководством педагога, самостоятельная работа, контроль и самоконтроль.

Особое внимание педагог уделяет таким методам стимулирования учебной деятельности, как: - дидактические игры;

- занимательные задания;
- создание ситуаций эмоционально – нравственных переживаний (соревнования, конкурсы, викторины);
- творческая мастерская; - поощрение и порицание.

Для реализации программы необходимо:

Программное обеспечение:

- графический редактор Paint,
- Windows Movie Maker,
- MS Power Point,
- Развивающая компьютерная программа «Конструктор мультфильмов».

Оборудование:

- компьютеры - по количеству обучающихся;
- мультимедийный проектор;
- принтер
- сканер

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

Методическая литература для учителя и ученика.

1. А.А.Дуванов. Азы информатики. Рисуем на компьютере. БХВ-Петербург, 2005 г.
2. Леготина С.Н. Элективный курс «Мультимедийная презентация. Компьютерная графика. – Волгоград, ИТД: Корифей, 2006. – 45 с.
3. Смыковская Т.К., Карякина И.И. Microsoft Power Point: серия «Первые шаги по информатике». Учебно-методическое пособие. – Волгоград, 2002.
– 75 с.
4. Мосина, В.Р. Художественное оформление в школе и компьютерная графика: Учебное пособие. / Вал.Р. Мосина, Вер.Р. Мосина. - М. : Академия, 2002. – 342 с.
5. Технология работы с графической информацией: Лекция.
[Электронный ресурс] / Режим доступа:
http://www.ppf.krasu.ru/informatica/graph/slide_graph.htm -

**Муниципальное автономное общеобразовательное учреждение
«Средняя общеобразовательная школа р.п. Соколовый»
Муниципального образования «Город Саратов»**

Согласовано на педагогическом совете
Протокол №1 от «30» августа 2023 года

Утверждаю:
Директор МАОУ «СОШ р.п. Соколовый»
Приказ № 250 от 01.09.2023г
_____Щеников П.Г.



**Календарно-тематическое планирование.
«Информатика и мы. Первые шаги в мультипликации»**

Возраст обучающихся: 9-12 лет
Срок реализации: 1 год
Объем 72 академических часа

Программу разработала
Казакова Наталия Юрьевна,
Педагог дополнительного
образования

2023г
Саратов

КТП. Первые шаги в мультипликации. 2023 год

№ п/п	Название раздела, темы	Дата		
		план	факт	
	1.Введение-1ч	07.0 9		
1.	Вводное занятие			
	2.Освоение графического редактора Paint.net- 16ч	16		
2.	Основы обработки графических изображений. Графический редактор, назначение и основные функции. Палитра цветов. Разновидности инструментов.	07.0 9		
3-5	Техника создания изображения.	14.09 14.09 21.09		
6-7	Преобразование рисунка. Копирование и перемещение.	21.09 28.09		
8-9	Симметрия в жизни и на экране	28.09 05.10		
10- 13	Составление рисунка из фрагментов с применением вставки из файла, поворотов, отражения и перемещения	05.10 12.10 12.10 19.10		
14- 16	Работа с текстом в графическом редакторе	19.10 09.11 09.11		
17- 18	Итоговая работа	16.11 16.11		
	3.Освоение программы MS Power Point -20ч			
19	Структура презентации	23.11		
20	Структура текстовых слайдов	23.11		
21- 24	Настройка презентации. Выбор дизайна презентации, фон слайда, перестановка слайдов.	30.11 30.11 07.12 07.12		
25- 28	Вставка графических объектов в слайды. Рисование форм и линии.	14.12 14.12 21.12 21.12		
29- 30	Группировка и разгруппировка форм; изменение и возвращение форм.	28.11 28.12		
31- 32	Настройка показа слайдов	11.01 11.01		
33-	Добавление аудио- и видеоэффектов.	18.01		

36		18.01 25.01 25.01		
37- 38	Настройка просмотра презентаций	01.02 01.02		
	4.Освоение программы Windows Movie Maker – 15ч			
39- 40	Введение в Windows Movie Maker. Структура фильма.	08.02 08.02		
41- 43	Вставка изображения.	15.02 15.02 22.02		
44- 49	Монтаж фильма. Настройка видеоэффектов и видео переходов.	22.02 29.02 29.02 07.03 07.03 14.03		
50- 53	Вставка звука или музыки. Создание названий и титров.	14.03 21.03 21.03 28.03		
	5. Освоение программы Конструктор Мультфильмов-10ч			
54- 56	Сюжет, выбор декораций	04.04 04.04 11.04		
57- 60	Выбор актеров и действий персонажей	11.04 18.04 18.04 25.04		
61- 63	Звук, музыка, титры	25.04 02.05		
	6. Подведение итогов			
64- 69	Завершение создания фильма.	02.05 16.05 16.05 23.05 23.05		
70- 72	Защита проекта.	29.05 29.05		
	ИТОГО:	72		

КТП. Первые шаги в мультипликации(1 час в неделю) 2023 год

№ п/п	Название раздела, темы	Дата		
		пла н	фак т	

	1.Введение-1ч	7.0 9		
1.	Вводное занятие			
	2.Освоение графического редактора Paint.net- 10ч			
2.	Основы обработки графических изображений. Графический редактор, назначение и основные функции. Палитра цветов. Разновидности инструментов.	14. 09		
3-4	Техника создания изображения.	21.09 28.09		
5	Преобразование рисунка. Копирование и перемещение.	05.10		
6	Симметрия в жизни и на экране	12.10		
7-8	Составление рисунка из фрагментов с применением вставки из файла, поворотов, отражения и перемещения	19.10 09.11		
9-10	Работа с текстом в графическом редакторе	16.11 23.11		
11	Итоговая работа	30.11		
	3.Освоение программы MS Power Point -10ч			
12	Структура презентации	07.12		
13	Структура текстовых слайдов	14.12		
14- 15	Настройка презентации. Выбор дизайна презентации, фон слайда, перестановка слайдов.	21.12 28.12		
16	Вставка графических объектов в слайды. Рисование форм и линии.	04.01		
17	Группировка и разгруппировка форм; изменение и возвращение форм.	06.01		
18- 19	Настройка показа слайдов	11.01 18.01		
20	Добавление аудио- и видеоэффектов.	25.01		
21	Настройка просмотра презентаций	01.02		
	4.Освоение программы Windows Movie Maker – 7ч			
22- 23	Введение в Windows Movie Maker. Структура фильма.	08.02 15.02		
24	Вставка изображения.	22.02		
25- 26	Монтаж фильма. Настройка видеоэффектов и видео переходов.	29.02 07.03		
27- 28	Вставка звука или музыки. Создание названий и титров.	14.03 21.03		
	5. Освоение программы Конструктор Мультфильмов-5ч			
29	Сюжет, выбор декораций	04.04		

30-31	Выбор актеров и действий персонажей	11.04 18.04		
32-33	Звук, музыка, титры	25.04 02.05		
	6. Подведение итогов -3ч			
34-35	Завершение создания фильма.	16.05 23.05		
36	Защита проекта.	25.05		
	ИТОГО:			