

Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение
«Лаишевская средняя школа»

Рассмотрено на заседании
Педагогического совета
МБОУ «Лаишевская СШ»
Протокол № 8
от «31» мая 2022 г.



Утверждаю
Директор МБОУ «Лаишевская СШ»
Е.С.Зацепина
Приказ № 188 «3» июня 2022 г.

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая
программа технической направленности
«Школа мультипликации»

Возраст учащихся: 7-10 лет
Срок реализации программы: 1 год, 144 часов
1 модуль- 64 часов, 2 модуль- 80 часа

Автор составитель:
Чернохаев Андрей Сергеевич,
Педагог дополнительного образования

Ульяновск 2022

Дополнительная общеразвивающая программа «Школа мультипликации» разработана в соответствии с нормативно-правовыми документами:

1. Федеральный Закон от 29.12.2012 года № 273 -ФЗ «Об образовании в Российской Федерации» (ст.2.ст.15.ст16.ст.17,ст. 75, ст.79).
2. Проект Концепции развития дополнительного образования детей до 2030 года.
3. Приказ Министерства Просвещения РФ от 09.11.2018 года № 196 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»
4. Приказ от 30 сентября 2020г.№533 «О внесении изменений в порядок организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам, утвержденный приказом Министерства просвещения РФ от 9 ноября 2018г. №196 »
5. Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ № 09-3242 от 18.11.2015 года.
 6. СанПиН 2.4. 3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи.
 7. Устав МБОУ «Лаишевская СШ».
 8. Положение о разработке и утверждении дополнительной общеобразовательной программы МБОУ «Лаишевская СШ».

Общеразвивающая программы содержит:

- 1.Комплекс основных характеристик программы
 - 1.1 Пояснительная записка
 - 1.2 Цель и задачи программы
 - 1.3 Планируемые результаты освоения программы
 - 1.4 Содержание программы
2. Комплекс организационно-педагогических условий.
 - 2.1 Календарный учебный график
 - 2.2 Условия реализации программы
 - 2.3 Формы аттестации
 - 2.4 Оценочные материалы
 - 2.5 Методические материалы
3. Список литературы

1.Комплекс основных характеристик программы

1.1 Пояснительная записка

Основное направление программы – техническая и нацелена на создание короткометражных мультфильмов в видеоредакторе Movie Maker и «Мультатор» с использованием разных видов анимации.

Дополнительность программы по отношению к программам общего образования заключается в её ориентированности на начальное представление о технической направленности и привлечение учащихся к современным технологиям создания мультфильмов. И работы с различными редакторами (Текстовый, графический, видеоредактор)

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.

Отличительная особенность программы. Важной особенностью программы является её мотивационная направленность на любимый всеми детьми жанр киноискусства - мультфильмы: дети ещё не умеют говорить, читать, но уже с удовольствием их смотрят. И гораздо интересней становится желание детей самим создать мультфильм, узнать о том, как создаются любимые мультфильмы, познакомиться с именами известных мультипликаторов, научиться самим делать анимацию.

Инновационность программы заключается в освоение учащимися навыков использования средств информационных технологий, вовлекая учащихся в творческую работу, в ходе которой развивается личность ребенка, творческий подход, формируется информационная культура.

Адресат программы. Программа рассчитана на детей от 7 до 11 лет.

Объём и срок освоения программы. Реализация программы начинается с 1 сентября и длится по 31 мая, соответственно будет реализовано 144 академических часа.(1 модуль - 64 часа, 2 модуль - 80 часов)

Формы обучения – очная. Лекции, групповые занятия, индивидуальные занятия, демонстрация-объяснение, практические занятия, фото и видеосъёмки.

Особенности организации образовательного процесса – в соответствии с учебными планами сформирована разновозрастная группа начальной школы. Состав группы постоянный.

Режим занятий, периодичность и продолжительность занятий. Данная программа рассчитана на год, занятия каждую неделю 2 раза по 2 академических часа.

Уровень реализуемой программы. Ученики получают базовые знания в области анимации, мультипликации.

1.2 Цель программы- развитие творческой деятельности детей в процессе создания собственного медиапродукта (мультфильма). Получение базовых представлений о свойствах информации, способах работы с ней (в частности, с использованием компьютера). Воспитание интереса к познавательной деятельности в процессе совместной деятельности по созданию мультфильмов.

Задачи:

Обучающие:

- Научить базовым навыкам работы с различными мультимедиа приложениями;

познакомить учащихся с основными видами мультипликации;

- познакомить учащихся с основными технологиями создания мультфильмов,
- научить различным видам анимационной деятельности с применением различных художественных материалов;
- сформировать у учащихся умения владеть компьютером как средством решения практических задач, связанных с графикой и мультимедиа, подготовив учеников к активной полноценной жизни в условиях технологически развитого общества.

Развивающие:

- развивать пространственное воображение, логическое, визуальное и творческое мышление;
- развивать интерес к мультипликации и желание к самостоятельному творчеству;
- развивать художественно-эстетический вкус, фантазию, изобретательность, логическое мышление и пространственное воображение.

Воспитательные:

- воспитывать интерес к компьютерной графике, анимации, мультипликации, готовности к саморазвитию;
- воспитывать позитивное восприятие компьютера как помощника в учёбе, как инструмента творчества, самовыражения и развития;
- воспитывать нравственные качества по отношению к окружающим (доброжелательность, чувство товарищества, толерантность и т.д.).

1.3 Планируемые результаты освоения программы

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: 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: обучающийся научится договариваться и приходит 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: 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, осознанно и произвольно строить речевое высказывание в устной и письменной форме; осуществлять синтез как составление целого из частей, самостоятельно достраивая и восполняя недостающие компоненты.

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; создавать видео цепочки как сообщение в сочетании с собственной речью; приобретёт навыки покадровой съёмки и монтажа кадров с заданной длительностью, освоит операции редактирования видеоряда: разделение видеофрагмента, удаление видеофрагмента, наложение титров, спецэффектов, голосового и музыкального сопровождения.

1.4 Содержание программы

Всё о мультипликации (10 ч., 9 ч. – теория, 1 ч. - практика)

Теория: Правила поведения и техники безопасности в компьютерном кабинете. Компьютер и его устройства. Компьютерная анимация. История анимации. Все об анимации: кто рисует мультики - человек или компьютер? Примеры программ для создания анимации.

Практика: Основные способы создания компьютерной анимации. Покадровая рисованная анимация. Конструирование анимации. Программирование анимации. Парад мультпрофессий: какие именно специалисты трудятся над созданием мультфильмов.

Графический редактор Paint (44 ч., 22 ч.-теория, 22 ч.-практика)

Теория: Виды графических редакторов. Знакомство с графическим редактором Paint. Возможности графического редактора Paint. Среда графического редактора Paint. Режимы работы графического редактора. Набор инструментов графического редактора.

Практика: Использование инструментов для создания и редактирования изображений. Порядок внедрения и преобразования текста в рисунок. Набор команд графического редактора Меню - Файл. Набор команд графического редактора: Меню – Правка и Меню - Вид. Набор команд графического редактора: Меню – Рисунок, Меню – Палитра и Меню - Справка. Изменение размера рисунка. Операции с цветом. Монтаж рисунка из объектов. Создание стандартных фигур. Заливка областей. Инструменты рисования линий. Исполнение надписей. Создание и редактирование рисунка.

Видеоредактор Windows Movie Maker (45 ч., 30 ч.-теория, 15 ч.-практика)

Теория: Знакомство с Windows Movie Maker. Знакомство с графическим интерфейсом Windows Movie Maker. Возможности Movie Maker. Линейки прокрутки, кнопки, панель клипов. Набор инструментов видеоредактора. Импорт видео. Маркеры обрезки, создание фото.

Практика: Настройки изображения. Наложение звука. Запись голоса. Нарезка видео. Монтаж видеоряда. Размещение клипов на линейке монтажа. Добавление эффектов,

переходов, фото. Видеопереходы. Шкала времени в видеоредакторе. Создание надписей и титров. Разделение клипа. Запись видеоролика. Просмотр получившегося фильма. Сохранение в различных форматах. Экспорт фильма.

Рисуем мультфильм (25 ч.,10 ч.-теория,15 ч.-практика)

Теория: Знакомство с онлайн конструктором мультфильмов «Мультатор». Изучение инструкции к редактору. Инструменты редактора.

Практика: Рисование фигуры человека в редакторе «Мультатор». Рисование различных фигур в редакторе. Создание действий в редакторе. Рисование мультфильма. Просмотр мультфильма. Сохранение мультфильма.

Создание групповых и индивидуальных проектов “Мой мультфильм”. (20 ч.,4 ч.-теория,16 ч.-практика)

Теория: Подготовка материала для создания собственного или совместного мультфильма.

Практика: Создание мультфильма в редакторе «Мультатор» или Windows Movie Maker. Редактирование мультфильма. Сдача проекта “Мой мультфильм”.

УЧЕБНЫЙ ПЛАН

Программы технической направленности «Школа мультипликации»

Количество часов в неделю	Количество недель	Всего часов в год
4 час в неделю	40	144

№ п/п	Название раздела, темы	Количество часов			Формы аттестации/контроля
		Всего	Теория	Практика	
1	Раздел 1 Всё о мультипликации	10	9	1	
	Правила поведения и техники безопасности в компьютерном кабинете.	0.5	0.5		Устный опрос
	Компьютер и его устройства.	0.5	0.5		Устный опрос
	Компьютерная анимация.	1	0.5	0.5	Практическая работа
	История анимации.	1	0.5	0.5	Устный опрос, практическая работа.
	Все об анимации: кто рисует мультики - человек или	1	1		Устный опрос

	компьютер?				
	Программы для создания анимации.	1	1		Устный опрос
	Основные способы создания компьютерной анимации.	1	1		Устный опрос
	Покадровая рисованная анимация.	1	1		Устный опрос
	Конструирование анимации.	1	1		Устный опрос
	Программирование анимации.	1	1		Устный опрос
	Парад мультпрофессий: какие именно специалисты трудятся над созданием мультфильмов.	1	1		Устный опрос
2	Раздел 2 Графический редактор Paint	44	22	22	
	Виды графических редакторов.	2	2		Устный опрос
	Знакомство с графическим редактором Paint.	2	1	1	Устный опрос
	Возможности графического редактора Paint.	2	1	1	Практическая работа
	Среда графического редактора Paint.	2	1	1	Практическая работа
	Режимы работы графического редактора.	2	1	1	Практическая работа
	Набор инструментов графического редактора.	4	2	2	Практическая работа
	Использование инструментов для создания и редактирования изображений.	2	1	1	Практическая работа
	Порядок внедрения и преобразования текста в рисунке.	2	1	1	Практическая работа
	Набор команд графического редактора Меню - Файл.	2	1	1	Практическая работа
	Набор команд графического редактора: Меню –	2	1	1	Практическая работа

	Правка и Меню - Вид.				
	Набор команд графического редактора: Меню – Рисунок, Меню – Палитра и Меню - Справка.	2	1	1	Практическая работа
	Изменение размера рисунка.	2	1	1	Практическая работа
	Операции с цветом.	2	1	1	Практическая работа
	Монтаж рисунка из объектов.	2	1	1	Практическая работа
	Создание стандартных фигур.	2	1	1	Практическая работа
	Заливка областей.	2	1	1	Практическая работа
	Инструменты рисования линий.	2	1	1	Практическая работа
	Исполнение надписей.	2	1	1	Практическая работа
	Создание и редактирование рисунка.	6	2	4	Практическая работа
3	Раздел 3 Видеоредактор Windows Movie Maker	45	25	20	
	Знакомство с Windows Movie Maker.	1	1		Устный опрос
	Знакомство с графическим интерфейсом Windows Movie Maker.	1	1		Практическая работа
	Возможности Movie Maker.	2	1	1	Практическая работа
	Линейки прокрутки, кнопки, панель клипов.	2	1	1	Практическая работа
	Набор инструментов видеоредактора.	2	1	1	Практическая работа
	Импорт видео.	2	1	1	Практическая работа
	Маркеры обрезки, создание фото.	2	1	1	Практическая работа
	Настройки изображения.	2	1	1	Практическая работа
	Наложение звука.	2	1	1	Практическая работа
	Запись голоса.	2	1	1	Практическая работа
	Нарезка видео.	2	1	1	Практическая работа
	Монтаж видеоряда.	2	1	1	Практическая работа
	Размещение клипов на линейке монтажа.	2	1	1	Практическая работа
	Добавление эффектов, переходов, фото.	3	2	1	Практическая работа
	Видеопереходы.	2	1	1	Практическая работа
	Шкала времени в видеоредакторе.	2	1	1	Практическая работа

	Создание надписей и титров.	2	1	1	Практическая работа
	Разделение клипа.	2	1	1	Практическая работа
	Запись видеоролика.	4	3	1	Практическая работа
	Просмотр получившегося фильма.	2	1	1	Практическая работа
	Сохранение в различных форматах.	2	1	1	Практическая работа
	Экспорт фильма.	2	1	1	Практическая работа
4	Раздел 4 Рисуем мультфильм	25	13	12	
	Знакомство с онлайн конструктором мультфильмов «Мультатор».	2	1	1	Устный опрос, практическая работа
	Изучение инструкции к редактору.	1	1		Устный опрос
	Инструменты редактора.	3	1	2	Практическая работа
	Рисование фигуры человека в редакторе «Мультатор».	4	2	2	Практическая работа
	Рисование различных фигур в редакторе.	4	2	2	Практическая работа
	Создание действий в редакторе.	4	2	2	Практическая работа
	Рисование мультфильма.	4	2	2	Практическая работа
	Просмотр мультфильма.	1	1		Устный опрос
	Сохранение мультфильма.	2	1	1	Практическая работа
5	Раздел 5 Создание групповых и индивидуальных проектов “Мой мультфильм”.	20	4	16	
	Подготовка материала для создания собственного или совместного мультфильма.	6	1	5	Практическая работа
	Создание мультфильма в редакторе «Мультатор» или Windows Movie Maker.	8	2	6	Практическая работа
	Редактирование мультфильма.	4	1	3	Практическая работа
	Сдача проекта “Мой мультфильм”.	2			

2. Комплекс организационно-педагогических условий:

2.1. Календарный учебный график

№ п/п	Месяц	Число	Время проведения занятий	Форма занятия	Кол-во часов	Тема занятия	Место проведения	Форма контроля
Модуль 1 - 64 часа								
Раздел 1 Всё о мультипликации								
1	сентябрь	3	15:00	очная	0.5	Правила поведения и техники безопасности в компьютерном кабинете.	Кабинет информатики	Устный опрос
2	сентябрь	3	15:00	очная	0.5	Компьютер и его устройства.	Кабинет информатики	Устный опрос
3	сентябрь	3	15:00	очная	1	Компьютерная анимация.	Кабинет информатики	практическая работа
4	сентябрь	8	15:00	очная	1	История анимации.	Кабинет информатики	Устный опрос, практическая работа
5	сентябрь	8	15:00	очная	1	Все об анимации: кто рисует мультики - человек или компьютер?	Кабинет информатики	Устный опрос
6	сентябрь	10	15:00	очная	1	Программы для создания анимации.	Кабинет информатики	Устный опрос
7	сентябрь	10	15:00	очная	1	Основные способы создания компьютерной анимации.	Кабинет информатики	Устный опрос
8	сентябрь	15	15:00	очная	1	Покадровая рисованная анимация.	Кабинет информатики	Устный опрос

9	сентябрь	15	15:00	очная	1	Конструирование анимации.	Кабинет информатики	Устный опрос
10	сентябрь	17	15:00	очная	1	Программирование анимации.	Кабинет информатики	Устный опрос
11	сентябрь	17	15:00	очная	1	Парад мультпрофессий: какие именно специалисты трудятся над созданием мультфильмов.	Кабинет информатики	Устный опрос

Раздел 2 Графический редактор Paint

12	сентябрь	22	15:00	очная	2	Виды графических редакторов..	Кабинет информатики	Устный опрос
13	сентябрь	24	15:00	очная	2	Знакомство с графическим редактором Paint.	Кабинет информатики	Устный опрос
14	сентябрь	29	15:00	очная	2	Возможности графического редактора Paint.	Кабинет информатики	практическая работа
15	октябрь	1	15:00	очная	2	Среда графического редактора Paint.	Кабинет информатики	практическая работа
16	октябрь	6	15:00	очная	2	Режимы работы графического редактора.	Кабинет информатики	практическая работа
17	октябрь	8,13	15:00	очная	4	Набор инструментов графического редактора.	Кабинет информатики	практическая работа
18	октябрь	15	15:00	очная	2	Использование инструментов для создания и редактирования изображений.	Кабинет информатики	практическая работа
19	октябрь	20	15:00	очная	2	Порядок внедрения и преобразования текста в рисунке.	Кабинет информатики	практическая работа
20	октябрь	22	15:00	очная	2	Набор команд графического редактора Меню - Файл.	Кабинет информатики	практическая работа

21	октябрь	27	15:00	очная	2	Набор команд графического редактора: Меню – Правка и Меню - Вид.	Кабинет информатики	практическая работа
22	октябрь	29	15:00	очная	2	Набор команд графического редактора: Меню – Рисунок, Меню – Палитра и Меню - Справка.	Кабинет информатики	практическая работа
23	ноябрь	3	15:00	очная	2	Изменение размера рисунка.	Кабинет информатики	практическая работа
24	ноябрь	5	15:00	очная	2	Операции с цветом.	Кабинет информатики	практическая работа
25	ноябрь	10	15:00	очная	2	Монтаж рисунка из объектов.	Кабинет информатики	практическая работа
26	ноябрь	12	15:00	очная	2	Создание стандартных фигур.	Кабинет информатики	практическая работа
27	ноябрь	17	15:00	очная	2	Заливка областей.	Кабинет информатики	практическая работа
28	ноябрь	19	15:00	очная	2	Инструменты рисования линий.	Кабинет информатики	практическая работа
29	ноябрь	24	15:00	очная	2	Исполнение надписей.	Кабинет информатики	практическая работа
30	Ноябрь, декабрь	26,1,3	15:00	очная	6	Создание и редактирование рисунка	Кабинет информатики	практическая работа
Раздел 3 Видеоредактор Windows Movie Maker								
31	декабрь	8	15:00	очная	1	Знакомство с Windows Movie Maker.	Кабинет информатики	Устный опрос
32	декабрь	8	15:00	очная	1	Знакомство с графическим интерфейсом Windows Movie Maker.	Кабинет информатики	практическая работа
33	декабрь	10	15:00	очная	2	Возможности Movie Maker.	Кабинет информат	практическая

							ики	работа
34	декабрь	15	15:00	очная	2	Линейки прокрутки, кнопки, панель клипов.	Кабинет информат ики	практи ческая работа
35	декабрь	17	15:00	очная	2	Набор инструментов видеоредактора.	Кабинет информат ики	практи ческая работа
36	декабрь	22	15:00	очная	2	Импорт видео.	Кабинет информат ики	практи ческая работа
Модуль 2								
37	январь	12	15:00	очная	2	Маркеры обрезки, создание фото.	Кабинет информат ики	практи ческая работа
38	январь	14	15:00	очная	2	Настройки изображения.	Кабинет информат ики	практи ческая работа
39	январь	19	15:00	очная	2	Наложение звука.	Кабинет информат ики	практи ческая работа
40	январь	21	15:00	очная	2	Запись голоса.	Кабинет информат ики	практи ческая работа
41	январь	26	15:00	очная	2	Нарезка видео.	Кабинет информат ики	практи ческая работа
42	январь	28	15:00	очная	2	Монтаж видеоряда.	Кабинет информат ики	практи ческая работа
43	феврал ь	2	15:00	очная	2	Размещение клипов на линейке монтажа.	Кабинет информат ики	практи ческая работа
44	феврал ь	4,9	15:00	очная	3	Добавление эффектов, переходов, фото.	Кабинет информат ики	практи ческая работа
45	феврал ь	9,11	15:00	очная	2	Видеопереходы.	Кабинет информат ики	практи ческая работа
46	феврал ь	11,16	15:00	очная	2	Шкала времени в видеоредакторе.	Кабинет информат ики	практи ческая работа
47	феврал ь	16,18	15:00	очная	2	Создание надписей и	Кабинет информат	практи ческая

						титров.	ики	работа
48	февраль	18,24	15:00	очная	2	Разделение клипа.	Кабинет информатики	практическая работа
49	Февраль, март	24,25, 2	15:00	очная	4	Запись видеоролика.	Кабинет информатики	практическая работа
50	март	2,4	15:00	очная	2	Просмотр получившегося фильма.	Кабинет информатики	практическая работа
51	март	4,9	15:00	очная	2	Сохранение в различных форматах.	Кабинет информатики	практическая работа
52	март	9,11	15:00	очная	2	Экспорт фильма.	Кабинет информатики	практическая работа
Раздел 4 Рисуем мультфильм								
53	март	11,16	15:00	очная	2	Знакомство с онлайн конструктором мультфильмов «Мультатор».	Кабинет информатики	Устный опрос, практическая работа
54	март	16	15:00	очная	1	Изучение инструкции к редактору.	Кабинет информатики	Устный опрос
55	март	18,23	15:00	очная	3	Инструменты редактора.	Кабинет информатики	практическая работа
56	март	23,25, 30	15:00	очная	4	Рисование фигуры человека в редакторе «Мультатор».	Кабинет информатики	практическая работа
57	апрель	1,6	15:00	очная	4	Рисование различных фигур в редакторе.	Кабинет информатики	практическая работа
58	апрель	8,13	15:00	очная	4	Создание действий в редакторе.	Кабинет информатики	практическая работа
59	апрель	15,20	15:00	очная	4	Рисование мультфильма.	Кабинет информатики	практическая работа
60	апрель	22	15:00	очная	1	Просмотр мультфильма.	Кабинет информатики	Устный опрос

61	апрель	22,27	15:00	очная	2	Сохранение мультфильма.	Кабинет информатики	
Раздел 5 Создание групповых и индивидуальных проектов “Мой мультфильм”.								
62	Апрель, май	27,29, 4,6	15:00	очная	6	Подготовка материала для создания собственного или совместного мультфильма.	Кабинет информатики	Практическая работа
63	май	6,11,13,18	15:00	очная	8	Создание мультфильма в редакторе «Мультатор» или Windows Movie Maker.	Кабинет информатики	Практическая работа
64	май	20	15:00	очная	4	Редактирование мультфильма.	Кабинет информатики	Практическая работа
65	май	25	15:00	очная	2	Сдача проекта “Мой мультфильм”.	Кабинет информатики	

2.2. Условия реализации программы;

1. материально-техническое обеспечение - кабинет информатики. Образовательный процесс обеспечен компьютерами, интернетом, различными редакторам.
2. информационное обеспечение:
<http://multator.ru/draw/>-«Мультатор» -онлайн-конструктор мультфильмов.
3. кадровое обеспечение: педагог дополнительного образования;

2.3. Формы аттестации;

Форма аттестации – итоговый проект. Тема проекта должна соответствовать содержанию учебной программы по предмету для аттестации в форме проекта за отчетный период (учебный год).

Формы предъявления и демонстрации образовательных результатов: портфолио.

2.4. Оценочные материалы

Для оценки эффективности программы дополнительного образования разработан оценочно-результативный блок: публичная защита выполненных учащимися творческих работ (индивидуальных или групповых); портфолио учащегося;

2.5. Методические материалы;

Методические материалы - презентации по программе, игры на листочках;

1. особенности организации образовательного процесса очно, очно-заочно, заочно, дистанционно, в условиях сетевого взаимодействия и др.;

2. методы обучения: словесный, наглядный практический, частично - поисковый, игровой.

3. формы организации образовательного процесса: индивидуальная и групповая; Дети смогут смонтировать мультфильм, создать проект по дополнительному образованию как совместно с другими учениками, так и индивидуально.

5. формы организации учебного занятия – беседа, игра, лекция, практическое занятие, презентация, творческая мастерская,

6. педагогические технологии:

Проект. Такой подход позволяет: научить творчески мыслить; поменять руководящую роль педагога на функции наставника и помощника; привнести элементы исследования в образовательный процесс; сформировать нужный набор личностных качеств; вовлечь учеников в сбор знаний и их логическое применение

Почти все инновации в дополнительном образовании предполагают использование компьютерных технологий. Они могут выступать источником информации, обучающими устройствами или развивающей средой. Подход ИКТ помогает: сформировать у учеников навыки работы с техникой и информацией; подготовить личность, максимально адаптированную к современному обществу; привить детям исследовательские навыки и самостоятельность; предоставить воспитаннику возможность выбора посильного для него объема работы.

3.Список литературы

1. А.Левин «Самоучитель полезных программ» (Нолидж, Москва, 2007).
2. Анофриков П.И. Принцип работы детской студии мультипликации. Учебное пособие. Детская киностудия «Поиск» / П.И. Ануфриков. - Новосибирск, 2008. – 203 с.
3. Зеленина Е.Л. Играем, познаем, рисуем. – М.: Просвещение, 2012.
4. Информатика в играх и задачах. 3 класс. Методические рекомендации для учителя. – М.: «Баласс», 2009. 128 с.
5. Комиссаров Д.А., Станкевич С.И. «Персональный учитель по персональному компьютеру» (Солон-пресс, Москва 2009)
6. Первин Ю.А. Информатика дома и в школе. Книга для ученика. – СПб.: БХВ-Петербург, 2010. – 352 с.: ил.
7. Смыковская Т.К., Карякина И.И. MicrosoftPowerPoint: серия «Первые шаги по информатике». Учебно-методическое пособие. – Волгоград, 2014. – 75 с.

Список литературы, рекомендованной учащимся и родителям

1. Информатика и ИКТ: учебник для 3 класса/ Н.В. Матвеева, Е.Н. Челак, Н.К.Конопатова и др. – 3-е изд. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2010. – 191 с.: ил.
2. Информатика и ИКТ: учебник для 4 класса/ Н.В. Матвеева, Е.Н. Челак, Н.К.Конопатова и др. – 4-е изд. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2011. – 239 с.: ил.

3. Информатика: Базовый курс/ С.В. Симонович и др. – СПб: «Питер», 2011. – 640 с.: ил.