

Приложение №1 к Основной  
общеобразовательной программе  
начального общего образования  
(ФГОС НОО) МБОУ СОШ №19  
(утверждённой приказом №19  
от 30.08.2023 №115)

**Рабочая программа курса внеурочной деятельности  
Общеинтеллектуального направления  
«Компьютерная анимация и мультипликация»  
для учащихся 4 классов (возраст 9-10 лет)**

Срок реализации программы – 1 год

## Пояснительная записка

Рабочая программа курса внеурочной деятельности «Компьютерная анимация и мультипликация» составлена на основе следующих нормативно-правовых документов:

- Федеральный закон от 29.12.2012 № 273-ФЗ (ред. от 17.02.2023) "Об образовании в Российской Федерации" (с изм. и доп., вступ. в силу с 28.02.2023)
- Приказ Минпросвещения России от 31.05.2021 № 286 «Об утверждении федерального государственного образовательного стандарта
- Санитарные правила СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи», утвержденных постановлением Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28.09.2020 № 28 (далее – СП 2.4.3648-20);
- Санитарные правила и нормы СанПиН 1.2.3685-21 «Гигиенические нормативы и требования к обеспечению безопасности и (или) безвредности для человека факторов среды обитания», утвержденных постановлением Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28.01.2021 № 2 (далее – СанПиН 1.2.3685- 21);
- Устав МБОУ СОШ № 19
- Основная образовательная программа МБОУ СОШ № 19
- Положения о рабочей программе МБОУ СОШ №19;
- Учебного плана МБОУ СОШ №19 на 2023 – 2024 учебный год;
- Концепция духовно-нравственного развития и воспитания личности гражданина России;
- Примерные программы внеурочной деятельности (начальное и основное образование) // под ред. В.А.Горского – М., Просвещение, 2010
- Д.В.Григорьев, П.В.Степанов. Внеурочная деятельность школьников. Методический конструктор // пособие для учителя - М., Просвещение, 2010

### **Назначение программы**

Основное направление программы – художественно - эстетическое и нацелена она на создание короткометражных мультфильмов с помощью конструктора мультфильмов «Студия Мульти-Пульти», а также в видеоредакторе MovieMaker с использованием разных видов анимации: пластилиновая, кукольная, бумажная, песочная и т. д.

Данная программа представляет собой курс, предназначенный для работы с детьми, которые хотят не просто играть или набирать текст на компьютере, а желающими реализовать свои творческие способности, утвердиться в каком-либо деле. Выполняя практические задания, учащиеся развиваются, создают сами творческие проекты. В процессе создания творческих работ учащиеся смогут освоить работу с дополнительным оборудованием: сканером, микрофоном; научатся быстро ориентироваться в системе, приложениях и программах, научатся работать с цифровыми фото и документкамерой. Работая над мультимедийными проектами и представляя их, используя видеопроектор, дети освоят новейшие технологии.

**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 уровне различные школьные дисциплины: рисование, музыку, математику, окружающий мир.

Процесс создания творческих работ воспитывает у учащихся усидчивость и развивает их творческий поиск. Подталкивает на создание работ воспитывающего характера, которые можно использовать для проведения классных часов, внеклассных мероприятий и т.д., учит детей обсуждать проекты, работать в коллективе (прислушиваться к мнению товарищей, отстаивать свое мнение), учит находить и использовать в своей работе необходимую информацию.

Мультипликация – это групповой творческий процесс. Как и во взрослой команде мультипликаторов, дети пробуют разные функции: режиссёра, оператора, сценариста, художника-мультипликатора и т.д. В ходе работы происходит распределение функций и ролей между участниками в соответствии с теми работами, которые необходимо выполнить, а именно: написание текста сценария, выбор музыки, озвучивание. Качественная подготовка литературно-художественной части является залогом успешности будущей работы, поэтому при планировании данной деятельности выделено достаточно времени на разработку предварительного сценария и подготовку художественного оформления. Завершается данная работа просмотром и обсуждением готовых результатов, что является необходимым шагом к созданию новых работ.

На занятиях курса дети шаг за шагом создают собственный проект (мини-мультфильма, видеоклипа, аппликационной работы и т.п.). Творчество детей проявляется в создании своей сказки, стихотворения, рассказа. Поэтому работы каждого ребенка уникальны и неповторимы. Такие занятия создают условия для самостоятельной творческой деятельности.

**Цель программы** - реализация творческого потенциала личности ребенка через освоение информационно-коммуникативных технологий, воспитание интереса к познавательной деятельности в процессе совместной деятельности по созданию мультфильмов.

**Задачи:**

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

**Психолого-педагогическая характеристика возраста обучающихся.**

Подростковый возраст считают остро протекающим периодом перехода от детства к взрослости. Изменившиеся условия обучения детей 10-13 лет предъявляют более высокие требования и к интеллектуальному и к личностному развитию, к степени сформированности у них определенных учебных знаний, учебных действий. Это время плодотворного развития познавательных процессов. Благодаря развитию нового уровня мышления происходит перестройка всех остальных психических процессов, т.е. к концу младшего школьного возраста у учащихся должны быть сформированы новообразования: произвольность, способность к саморегуляции. Чаще всего учебные трудности детей в 5-ом классе вызываются именно недостаточным уровнем их развития. Данный этап можно охарактеризовать как время овладения самостоятельными формами работы, время развития интеллектуальной, познавательной активности учащихся.

От того, как проходит начальный этап обучения, во многом зависит и успешность перехода подростков к качественно иной учебной мотивации. Рубеж 4-5 классов характеризуется значительным снижением интереса учащихся к учебе в школе, к самому процессу обучения (это и отрицательное отношение к школе, нежелание выполнять учебные задания на уроках, конфликты). Так как ведущей деятельностью учащихся 5-х классов является общение, то наибольшие изменения во внутренней позиции связаны с взаимоотношениями с другими людьми, прежде всего со сверстниками, на эмоциональное состояние ребенка начинает влиять то, как складываются его отношения с товарищами. Даже в школу, как показывают опросы, они ходят, в первую очередь, ради общения с одноклассниками. Для многих успехи в учебе имеют смысл лишь, когда они помогают поднять авторитет среди сверстников. Если же в данном коллективе быть отличником зазорно, то способный ученик может специально перестать делать уроки, чтобы «соответствовать требованиям».

Таким образом, переход от детства к отрочеству характеризуется появлением своеобразного мотивационного кризиса, вызванного сменой социальной ситуации развития и изменением содержания внутренней позиции ученика.

Путь, по которому пойдет становление личности подростка, во многом зависит от того, насколько успешно будет пройден этот этап.

### **Сроки реализации программы**

Данная программа рассчитана на 1 года, 34 учебных часа в год. Занятия проходят 1 час в неделю. Продолжительность занятий 45 минут, включая физминутки и зрительную гимнастику.

### **В процессе обучения дети:**

- знакомятся с разными видами искусства, такими, как кинематограф, театр, комиксы, изобразительное искусство
- знакомятся с разными видами деятельности: конструирование, лепка, рисование, съёмка, монтаж, озвучка.
- учатся работать с разными программами и оборудованием (Word, MovieMaker, Internet, документкамера, принтер, сканер, планшет и т.д.)
- применяют на практике знания, умения и навыки по математике, информатике, технологии, ИЗО и литературе.
- учатся организовывать свою деятельность (ставить цель, планировать, контролировать и оценивать)
- осознают, что компьютер предназначен не только для развлечений (человек - потребитель), а также для самореализации (человек - созидатель)

При работе по данной программе появляется возможность закреплять и углублять знания, полученные по разным предметам. На практических занятиях реализуется принцип межпредметных связей. Это достигается на основе двух методологических подходов.

Первый заключается в том, что освоение любой программной среды осуществляется в процессе реализации (решения) конкретной задачи. Второй подход определяется тем, что большое внимание уделяется исследованию. С этой целью учащиеся занимаются моделированием объектов, процессов, явлений из любых предметных областей в ранее освоенной программной среде. Следует отметить продуктивный характер подобной деятельности, в основу которой заложена ориентация на исследование и творчество.

В качестве основной **формы организации учебных занятий** используется выполнение учащимися практических работ за компьютером (компьютерный практикум). Роль учителя состоит в небольшом по времени объяснении нового материала и постановке задачи, а затем консультировании учащихся в процессе выполнения ими практической работы.

Начало работы заключается в ознакомлении детей с техникой безопасности при работе в кабинете. Дети научатся рисовать и сохранять файлы в графическом редакторе, создавать анимации из созданных ими же рисунков. Далее дети учатся создавать маленькие рисованные фильмы. Для этого следует научить работать в MovieMaker. Здесь больше возможности проявить себя в подаче материала, творческом оформлении. Кроме этого, создавая проект по какому-либо предмету, учащийся глубже вникает и в другие предметы. Озвучивая свои проекты, учащиеся учатся читать тексты четко, эмоционально. К тому же появляется необходимость освоить работу со сканером, звукозаписью.

Кроме разработки проектов под руководством учителя, учащимся предлагаются практические задания для самостоятельного выполнения.

**Текущий контроль** выполняется по результатам выполнения учащимися этих практических заданий.

**Итоговый контроль** осуществляется в форме защиты итоговых проектов.

## **Прогнозируемые результаты**

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

### **Метапредметные:**

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

**Познавательные:** 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 видеочепочки 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; *получит возможность научиться создавать иллюстрации, диафильмы и видеоролики по содержанию произведения.*

**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.

### **Мотивация и ценность для ребёнка**

- удовлетворение собственных эстетических предпочтений в ходе подбора изображений и музыкального сопровождения, возможность проще, интереснее, убедительнее, увлекательнее сообщить (показать и рассказать) что-то другому;

- возможность свободно оперировать своей коллекцией видеоизображений в соответствии с образовательной задачей, участвовать в увлекательной работе по созданию коротких видеосюжетов;
- освоение любимого детского жанра видеопродукции, возможность попробовать себя в разных ролях: кукольника, декоратора, режиссёра, оператора, актёра, озвучивающего персонажи, и т.д.
- освоение привлекательной технологии компьютерной анимации и возможность её самостоятельного использования для решения творческих задач, как предметных, так и личных.

**Основная деятельность:** создание мультфильмов путём формирования последовательностей отдельных кадров – снимков физической реальности, а также, путём непосредственного пространственно-временного редактирования; создание видеосочинения с аудиосопровождением и текстовым сопровождением в соответствии с поставленной учебной задачей.

**Формы и методы обучения:** лекции, групповые занятия, демонстрация-объяснение, практические занятия, фото и видеосъёмки на природе или персонажей с декорацией, экскурсии.

#### Учебно-тематический план

№ п/п	Тема занятий	Кол-во часов	В том числе		УУД	Формы организации деятельности
			теория	практика		
1	<u>Техника безопасности</u> <b>Вводная беседа</b> о правилах поведения в кабинете информатики. Инструктаж по технике безопасности. Гимнастика для глаз и рук.	1	0,5	0,5	Учащиеся научатся: организации компьютерного рабочего места, соблюдение требований безопасности и гигиены в работе со средствами ИКТ.	Лекция, практические занятия

**Ресурсное обеспечение:**

1. Компьютер
2. Принтер-сканер-ксерокс
3. Цифровой фотоаппарат
4. Документкамера
5. Видеопроектор

	<p><u>Всё о мультипликации</u>  <b>Вводная тема: «Путешествие в мир анимации и мультипликации».</b>          Немного об истории анимации. Все об анимации: кто рисует мультики - человек или компьютер? (Компьютерная анимация. Основные способы создания компьютерной анимации: покадровая рисованная анимация, конструирование анимации, программирование анимации. Примеры программ для создания анимации). Парадмультипрофессий: какие именно специалисты трудятся над созданием мультфильмов.</p>	6	4	2	Учащиеся научатся: · проектной деятельности, организации и проведении учебно-исследовательской работы; · поиску (проверке) необходимой информации в словарях, каталоге библиотеки, на электронных носителях; · выполнению инструкций, точному следованию образцу и простейшим алгоритмам;	Виртуальная экскурсия с использованием презентации и видеурока «В мире мультипликации», просмотр мультфильмов.
--	--	---	---	---	--	--

6. Операционная система Windows XP.
7. Онлайн конструктор мультфильмов Мультатор.
8. Конструктор мультфильмов «Мульти – Пульти»
9. Видеоредактор MovieMaker
10. Микрофон
11. Нецифровые инструменты для двухмерного и трёхмерного моделирования (бумага, краски и кисти, пластилин, различные мелкие объекты – шишки, катушки, пуговицы, кубики, конструктор LEGO и др.)

	<p><u>Фотография и видеосъёмка</u>  <b>Работа с фотоаппаратом и видеокамерой:</b> знакомство с цифровым фотоаппаратом и видеокамерой: технические особенности фотоаппарата и его возможности, функции. Особенности фотографии и видеосъёмки, создание различных изображений, видеосъёмка сюжетов. Копирование фотографий и видеофайлов на ПК. Создаём кадры для мультфильма (пластилинового, из обычных предметов, из сыпучих предметов, из природных материалов) – групповые и индивидуальные проекты.</p>	8	2	6	<p>Учащиеся научатся:          работать с фотографиями;          составлять коллажи из фотографий;          работать с рисованными иллюстрациями, слайдами и мультипликацией, кинокадрами. создавать снимки с помощью фотокамеры; уметь работать с полученными файлами в приложениях;</p>	<p>демонстрация-объяснение, практические занятия, фото и видеосъёмки на природе или персонажей с декорацией, экскурсии.</p>
--	---	---	---	---	---	---

**Список используемой литературы.**

Булин - Соколова Е. И., Рудченко Т. А., Семёнов А. Л., Хохлова Е. Н. Формирование ИКТ - компетентности школьников: пособие для учителей общеобразоват. учреждений/ Е. И. Булин - Соколова, Т. А. Рудченко, А. Л. Семёнов, Е. Н. Хохлова.

<p><u>Работа в онлайн конструкторе мультфильмов «Мультатор»</u> Создаём сюжет мультфильма. Комбинированный документ «Сказка с картинками». Основные операции при создании анимации. Этапы создания мультфильма.</p>	6	0,5	5,5	<p>Учащиеся научатся: навыкам работы в команде; чувству кадра, композиции, цвета, масштаба; создавать десятки кадров для создания мультфильма; вводить рисунки в приложение и настраивать просмотр видеоизображения, сохранять проект как фильм, воспроизводить его; работать в группах.</p>	<p>демонстрация-объяснение, практические занятия</p>
<p><u>Работа в MovieMaker</u> <b>Работа в видеоредакторе Windows MovieMaker:</b> Открытие созданных файлов; раскадровка имеющихся файлов-кадров, их повторение в циклическом порядке; установление временных рамок воспроизведения; запись и сохранение клипа. Воспроизведение. Создание усложненного движения (из 3 и более кадров): постановка проблемы, ее анализ, создание набросков-планов на бумаге; создание рисунков-кадров и их сохранение; ввод кадров в MovieMaker, раскадровка, запись, воспроизведение. <i>Межпредметные связи:</i> киноискусство, ИК-технология.</p>	13	3	10	<p>Учащиеся научатся: создавать мультфильмы;самостоятельности, инициативы и творческого подхода; · умение работать индивидуально и в группе; · самостоятельно и мотивированно организовывать свою познавательную деятельность (от постановки цели до получения и оценки результата); · созданию собственных произведений, в том числе с использованием мультимедийных технологий;</p>	<p>лекции, групповые занятия, демонстрация-объяснение, практические занятия</p>

					<ul style="list-style-type: none"> <li>· применять текстовый редактор для набора, редактирования и форматирования простейших текстов;</li> <li>· применять простейший графический редактор для создания и редактирования рисунков;</li> <li>· первоначальным умениям передачи, поиска, преобразования, хранения информации, использования компьютера.</li> </ul>	
<b>ИТОГО</b>		34	10	24		

– М.: Просвещение, 2012. Журнал "Информатика в школе" за 2006 год. Е. Кривич. Персональный компьютер для школьников. Харьков. Фолио.2004г.

**Мониторинг** – мониторинговая карта результатов освоения программы

<i>Критерии и показатели</i>			<b>Инструментарий</b>
<b>Личностный</b>	<b>Метапредметный</b>	<b>Предметный</b>	
1. Оценивание собственной деятельности: свои достижения, самостоятельность, инициативу, ответственность; 2. Формирование коммуникативной, этической, социальной	1. Умение планировать свои действия на отдельных этапах работы над заданием; 2. Умение понимать и принимать учебную задачу, сформулированную учителем; 3. Умение понимать и применять полученную информацию при выполнении заданий; 4. Умение презентовать подготовленную информацию;	1. Освоение базовых алгоритмических конструкций: следование, ветвление, цикл 2. Формирование понятий: алгоритм, исполнитель, система команд исполнителя, программирование	Наблюдение, анкетирование, Тестирование Практические работы, проекты, защита проектов.

компетентности школьника	5. Умение аккуратно выполнять работу; 6. Умение проявлять инициативу и активность в диалогах.		
--------------------------	--	--	--

### Календарно-тематический план

№	Тема занятия	Количество часов по годам обучения	Дата проведения	
		1-ый год	план	факт
1	Вводное занятие	1		
2	Путешествие в мир анимации и мультипликации	8		
3	Все об анимации: кто рисует мультики	2		
4	Основные способы компьютерной анимации	3		
5	Покадровая рисованная анимация	4		
6	Примеры программ для создания анимации	2		
7	Парад мультпрофессий	2		
8	Знакомство с цифровым фотоаппаратом и видеокамерой	2		
9	Особенности фотографии и видеосъемки	2		
10	Создание различных изображений	4		
11	Видеосъемка сюжетов	4		
	<b>ИТОГО ЗА ПЕРВЫЙ ГОД ОБУЧЕНИЯ</b>	<b>34</b>		



**ДОКУМЕНТ ПОДПИСАН  
ЭЛЕКТРОННОЙ ПОДПИСЬЮ**

**СВЕДЕНИЯ О СЕРТИФИКАТЕ ЭП**

Сертификат 519259607574593999952456277565694459464737450438

Владелец Четырёва Елена Анатольевна

Действителен с 29.05.2023 по 28.05.2024