

Муниципальное казённое общеобразовательное учреждение  
Вознесенская основная общеобразовательная школа

Рассмотрено  
на методическом совете  
Протокол № 1 от  
29.08.2023 г.

Утверждено: Пр. № 80  
Директор \_\_\_\_\_  
О.Н. Майдукова  
29.08.2023 г.

**Дополнительная образовательная общеразвивающая программа  
технической направленности  
«Шаг в информатику»**

Возраст детей: 7-10 лет

Срок  
реализации: 1 год

Уровень программы: базовый

Педагог, реализующий программу:

Каберкова Дарья Сергеевна  
педагог дополнительного образования

2023

Вознесенка

### **Пояснительная записка**

Дополнительная образовательная программа по техническому направлению «Шаг в информатику» направлена на формирование творческих способностей ребенка, посредством обучения начальным элементам конструкторско-технологической деятельности.

**Новизна программы** заключается в системе занятий по техническому моделированию и конструированию, которая в условиях творческого объединения имеет большие возможности для удовлетворения интереса младших школьников к миру техники.

**Актуальность данной программы определена тем, что** в современном мире появляются все новые способы изображения окружающего мира, формирующие новое видение, новое художественное мышление. Расширяются возможности использования компьютерных технологий, поскольку компьютер входит в повседневную жизнь почти каждой семьи.

«Шаг в информатику» это модифицированная программа, технической направленности, направленная как на художественно-эстетическое воспитание, так и на компьютерное обучение учащихся. В данной программе компьютерные технологии объединяются с элементами ДПИ, а в процессе освоения анимационных техник параллельно происходит обучение языку изобразительного искусства. На занятиях используется методика индивидуального и дифференцированного обучения и особо приветствуются любые творческие инициативы и начинания учащихся. Программа актуальна в рамках реализации ФГОС.

#### **Цель программы:**

-обучение основным приемам создания пластилиновой и рисованной анимации в технике перекладки с использованием компьютерных технологий.

#### **Основные задачи программы:**

##### *Личностные:*

1. воспитание уважительного отношения к мнению товарищей при работе в команде;
2. повышение самооценки, воспитание самостоятельности мышления;
3. воспитание терпения и трудолюбия
4. создание мотивации для продолжения творческой деятельности.

##### *Образовательные:*

1. обучение созданию анимационных фильмов в технике перекладки на специализированном оборудовании;
2. обучение созданию сценария мультфильма;
3. обучение озвучиванию с элементами театрализации.
4. обучение основам коллективной проектной деятельности.

5. обучение основам корректировки изображения в программе «AdobePhotoshop».

*Метапредметные:*

1. развитие художественного вкуса;
2. развитие фантазии и креативного мышления;
3. развитие творческого потенциала в целом.

**Педагогическая целесообразность** программы заключается в том, что у обучающихся начальных классов при ее освоении будут сформированы начальные знания и навыки работы с использованием ИКТ, а также будет развиваться техническое мышление, мотивация к творческому поиску, технической деятельности.

### **Ожидаемые результаты освоения программы**

К концу обучения по данному модулю учащиеся:

1. научатся созданию анимационных фильмов в технике перекладки на специализированном оборудовании;
2. смогут создать сценария мультфильма;
3. пройдут обучение по озвучиванию с элементами театрализации.
4. познакомятся с основами коллективной проектной деятельности.

*Личностные:*

1. дети научатся уважительному отношению к мнению товарищей при слаженной работе в команде;
2. повысится уровень самооценки, самостоятельность мышления;
3. повысится уровень терпения и трудолюбия;
4. возникнет мотивация для продолжения творческой деятельности.

*Метапредметные:*

1. будет развит художественный вкус: ребенок сможет отличать хороший мультфильм от плохого;
2. увеличится уровень фантазии и креативного мышления;
3. произойдет развитие творческого потенциала в целом.

**Направленность дополнительной образовательной программы – техническая.**

**Отличительной особенностью данной программы** является интеграция в ней изобразительного искусства, экологии, литературы, и компьютерные технологии.

**Формы обучения:** очное.

**Формы проведения занятий:**

- учебное занятие;

- викторина;
- лекция;
- конкурс;
- мастер-класс.

### **Контрольно-измерительные материалы Порядок и форма промежуточной итоговой аттестации**

**Аттестация** обучающихся проводится: в декабре – промежуточная и в мае – по завершении реализации программы.

**Форма аттестации** – просмотр работ обучающихся, устный опрос.

**Вид оценочной системы** – уровневый.

**Уровни:** высокий, средний, низкий. В мониторинговой таблице отслеживается уровни освоения программы. Таблица прилагается к рабочей программе.

Формами представления итогов реализации образовательной программы является показы обучающихся своих работ и участие детей в конкурсах.

### **Мониторинг освоения программы «Шаг в информатику»**

	<b>Ф.И. обучающегося</b>	<b>Результат аттестации (уровень освоения*)</b>
1	Киселёв Максим	
2	Фадеев Вова	
3	Прокофьев Матвей	

**Уровень освоения\* программы (высокий, средний, низкий).**

#### **Методы организации занятий:**

- фронтальный;
- групповой.

#### **Сроки освоения дополнительной программы**

Периодичность занятия в неделю - 1 раз.

Кол-во часов в неделю – 1 часа.

Кол-во часов в год – 34 часа.

Работа внеклассного занятия организовывается с учетом опыта детей и их возрастных особенностей. В реализации данной дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе возраст детей 7 -10 лет.

**Режим занятия:** Вторник с 16:00-17:00 ч.

## **СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ**

### **Раздел 1. Введение, техника безопасности.**

Правила поведения в кабинете во время занятия. Знакомство с различными видами анимационных фильмов. Создание пластилинового персонажа по замыслу.

### **Раздел 2. Создание сценария для мультфильма.**

Знакомство с возможностями составления сценария по известным сказкам и по своему замыслу. Изучают основы фотошопа. Создание коллективного сценария.

### **Раздел 3. Объемная анимация. Создание пластилиновых героев.**

Основы создания объемного изображения. Создание персонажей для мультипликации.

### **Раздел 4. Создание декораций для объемной анимации.**

Знакомство с понятиями «фон», «декорации». Знакомство со станком для перекладки. Создание декораций.

### **Раздел 5. Съемка в технике объемной анимации.**

Знакомство с правилами съемки мультфильма. Съемка мультфильма.

### **Раздел 6. Создание персонажей в технике перекладка.**

Знакомство с понятием «Перекладка». Создание персонажей к мультфильму.

### **Раздел 7. Создание декораций для анимации в технике перекладки.**

Знакомство со станком для перекладки. Создание декораций.

### **Раздел 8. Анимации в технике перекладки. Съемка в технике перекладки.**

Знакомство с принципом съемки в технике «Перекладка». Создание мультфильма.

### **Раздел 9. Озвучивание мультфильма**

Знакомство с принципом озвучивания. Озвучивание персонажей.

### **Раздел 10. Организационно-массовая работа.**

Демонстрация своих работ, участие в конкурсах. Участие в мастер-классах.

## Учебный план

№ п/п	Содержание	Всего часов		Форма контроля
		Теория	Практика	
1	Введение, техника безопасности.	2	2	
2	Создание сценария для мультфильма	2	1	
3	Объемная анимация. Создание пластилиновых героев.	1	2	
4	Создание декораций для объемной анимации.	2	2	
5	Съемка в технике объемной анимации.	1	3	
6	Создание персонажей в технике перекладки.	1	2	
7	Создание декораций для анимации в технике перекладки.	1	2	
8	Анимации в технике перекладки. Съемка в технике перекладки.	1	3	
9	Озвучивание мультфильма	1	2	
10	Организационно-массовая работа.	1	3	
	<b>ИТОГО:</b>	<b>12</b>	<b>22</b>	
		<b>34</b>		

## **Условия реализации программы**

### **Использование дистанционных образовательных технологий при реализации программы:**

При реализации программы «Шаг в информатику», используются дистанционные образовательные технологии.

Мессенджеры: вацап, вайбер.

### **Программа реализуется в сетевой форме:**

Данная программа «Шаг в информатику» не реализуется в сетевой форме.

### **Материально-техническое обеспечение программы:**

1. Компьютер (2 шт.)
2. Программа для осуществления покадровой съемки AnimaShooter
3. Программа для монтажа аудио- и видео- материалов Movavi.

### **Информационно-методическое обеспечение**

Раздаточный материал

Тематические подборки «Цирк», «Животные» и т.д.

Презентации: «Анимация в технике перекладки» и др.

**В данной программе используются презентации, видеоролики, известные виды наглядности, показ различных ОРУ.**

## Календарный учебный график на 2022-2023 год

«Шаг в информатику»

Календарный учебный график на 2023-2024 год

«Школа волонтера»

Начало учебного года – 15.09.2023 г. - окончание 24.05.2024 г.

Продолжительность учебного года: 34 недели

Продолжительность рабочей недели: 5-дневная рабочая неделя в 1-9 классах.

Занятия проводятся в каникулярное время, осенние и весенние.

Четверть	Дата начала четверти	Дата окончания четверти	Продолжительность (количество учебных недель, дней)
1	01.09.2023	27.10.2023	8 нед. 1 день
2	06.11.2023	30.12.2023	8 нед. 1 день
3	09.01.2024	22.03.2024	10 нед. 2 дня
4	01.04.2024	24.05.2024	7 нед. 1 день

## Календарно - тематическое планирование

№ п/п	Дата проведения занятия	Тема занятия	Характеристика видов деятельности обучающихся
<b>Раздел 1. Введение, техника безопасности (4 ч.)</b>			
1.		Вводный урок. Техника безопасности	Знакомство с программой. Правила поведения в кабинете во время занятия. Знакомство с различными видами анимационных фильмов. Создание пластилинового персонажа по замыслу.
2.		Виды анимационных фильмов	
3.		Техники детской мультипликации.	
4.		Создание пластилинового персонажа	
<b>Раздел 2. Создание сценария для мультфильма (3 ч.)</b>			
5.		Составление сценария	Знакомство с возможностями составления сценария по известным сказкам и по своему замыслу. Изучение основ Photoshop. Создание коллективного сценария.
6.		Графический редактор Photoshop	
7.		Создание сценария	
<b>Раздел 3. Объемная анимация. Создание пластилиновых героев (3 ч.)</b>			
8.		Объемное изображение	Основы создания объемного изображения. Создание персонажей для мультипликации.
9.		Персонажи для мультипликации	
10.		Изготовление моделей	
<b>Раздел 4. Создание декораций для объемной анимации (4 ч.)</b>			
11.		Введение новых понятий	Знакомство с понятиями «фон», «декорации». Знакомство со станком для перекладки. Создание декораций.
12.		Станок для перекладки	
13.		Создание декораций	
14.		Создание декораций	
<b>Раздел 5. Съемка в технике объемной анимации (4 ч.)</b>			
15.		Правила съемки мультфильма	Знакомство с правилами съемки мультфильма. Съемка мультфильма.
16.		Подготовка к съемки мультфильма	
17.		Съёмка мультфильма	
18.		Съёмка мультфильма	
<b>Раздел 6. Создание персонажей в технике перекладка (3 ч.)</b>			
19.		Перекладка	Знакомство с понятием «Перекладка». Создание персонажей к мультфильму.
20.		Создание персонажей к мультфильму	
21.		Создание персонажей к мультфильму	
<b>Раздел 7. Создание декораций для анимации в технике перекладки (3 ч.)</b>			
22.		Станок для перекладки	Знакомство со станком для перекладки. Создание декораций.
23.		Создание декораций	

24		Создание декораций	
<b>Раздел 8. Анимации в технике перекладки. Съёмка в технике перекладки (4 ч.)</b>			
25		Съёмка в технике «Перекладка»	Знакомство с принципом съёмки в технике «Перекладка». Создание мультфильма.
26		Съёмка в технике «Перекладка», приемы	
27		Создание мультфильма	
28		Создание мультфильма	
<b>Раздел 9. Озвучивание мультфильма (3 ч.)</b>			
29		Принцип озвучивания мультфильма	Знакомство с принципом озвучивания. Озвучивание персонажей.
30		Озвучивание персонажей	
31		Озвучивание персонажей	
<b>Раздел 10. Организационно-массовая работа (5 ч.)</b>			
32		Подготовка к выставке работ	Демонстрация своих работ, участие в конкурсах. Участие в мастер-классах.
33		Подготовка к выставке работ	
34		Выставка работ	
35		Подготовка к мастер-классу	
36		Мастер-класс	

## **Список литературы**

### **Для родителей:**

1. Презентации, буклеты.

### **Для обучающихся:**

1. Презентации

### **Для педагога:**

1. Пунько Н.П., Дунаевская О.В., Класс Е.И. Программа дополнительного профессионального образования (программа повышения квалификации) «Основы анимационной деятельности с младшими школьниками на специализированном оборудовании для анимации» Москва 2017 г.

2. Аромштам М.С. «Дети смотрят мультфильмы: педагогические заметки. Практика «производства» мультфильмов в детском саду». – М.: Чистые пруды, 2006

3. Горохова О.Б. «Школа рисования. Рисуем мультики. Ребятам о зверятах». – СПб.: Нева; Олма-Пресс, 2001