

МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
Министерство образования Тульской области
Комитет по образованию администрации муниципального образования
Киреевский район
МКОУ "Бородинская СОШ"

СОГЛАСОВАНО
Заместитель
директора по УВР

(И.М. Дронова)
«29» августа 2024г.

РАССМОТРЕНО
на заседании МО
естественно-
математического

цикла,
протокол № ____ от
«29» августа 2024г.
Руководитель МО

(О.В. Медведева)

ПРИНЯТО

на заседании
педагогического
совета,
протокол № 1 от
«29» августа 2024г.

УТВЕРЖДЕНО

приказом № 110-осн
от «29» августа
2024г.

Директор МКОУ
«Бородинская
СОШ»

(Е.Г. Глебова)

Рабочая программа

кружка

«Мой первый мультфильм»

(срок освоения – 1 год,

направленность: техническая)

п. Бородинский, 2024 г.

Пояснительная записка

Данная программа «Мой первый мультфильм» предназначена для организации кружковой работы в начальной школе.

Мультипликация в образовательном процессе – это новый универсальный многогранный способ развития ребенка в современном визуальном и информационно насыщенном мире.

Рабочая программа кружка «Мой первый мультфильм» способствует более разностороннему раскрытию индивидуальных способностей ребенка, развитию определенных способностей для адаптации в окружающем мире.

Мультипликация – этого своего рода сводный курс общеобразовательных знаний. Занятия в кружке способствуют расширению кругозора детей, повышению эмоциональной культуры, культуры мышления, формированию убеждения и идеалов. Программа перекликается с образовательными программами отдельных учебных предметов: «Технология», «Литературное чтение», «Музыка», «Изобразительное искусство», «Математика».

Актуальность предлагаемой программы определяется, прежде всего, запросом со стороны детей и их родителей как наиболее интересному для детей виду творческой деятельности, с наибольшей полнотой дающему возможность развития способностей и самореализации во многих художественных видах творчества. Актуальность программы обусловлена ее технической значимостью. Учащиеся приобретают опыт работы с информационными объектами, с помощью которых осуществляется видеосъемка и проводится монтаж отснятого материала с использованием возможностей специальных компьютерных инструментов.

Мультипликация предоставляет большие возможности для развития творческих способностей, сочетая теоретические и практические занятия, результатом которых является реальный продукт самостоятельного творческого труда детей. Огромное значение имеет воспитательная роль мультипликации. Сказка для ребенка – энциклопедия жизни, она учит ребенка тому, что доброе начало восторжествует, а зло будет наказано. А возможность самому воплотить сказку наяву, буквально сделать ее своими руками – это и очень важный жизненный опыт, и повышение самооценки, и гармонизация всей личности ребенка.

Новизна программы заключается в следующем:

- включение в содержание программы разнообразных видов изобразительной (рисование, лепка, конструирование, изготовление кукол из различных материалов и т.д.) и технической (освоение различных техник съемки, работа с видео, - аудио аппаратурой) деятельности;
- применение системно-деятельностного подхода при подаче как теоретического так и практического материала с обязательной демонстрацией мультипликационных фильмов, а также практической деятельности по созданию мультипликационных фильмов;
- организация социально значимой практической деятельности (показ отснятых мультфильмов учащимся начальной школы).

Цели программы:

Создание условий для развития у детей младшего и среднего школьного возраста творческих и интеллектуальных способностей через просмотр, изучение и создание аудио-визуальных произведений экранного искусства (мультипликаций).

Формирование познавательного интереса и мотивации к художественным, техническим и социальным видам творчества.

Задачи программы:

- познакомить учащихся с основными видами мультипликации, освоить рисованную, пластилиновую и кукольную анимации, создать в этих техниках и озвучить мультфильмы;
- научить различным видам анимационной деятельности с использованием разнообразных приемов и различных художественных материалов;
- познакомить учащихся с технологическим процессом создания мультфильмов, планированием собственной индивидуальной и коллективной работы;

- познакомить учащихся с процессами разработки и изготовления кукол, фонов и декораций, установки освещения, раскадровки сюжета и съёмки кадров, озвучивания и сведения в единый итоговый продукт видео- и звукорядов;
- расширить понимание учащимися возможностей медийного пространства при создании мультфильмов.
- создавать условия для воспитания трудолюбия, самостоятельности, умения контролировать свои действия;
- способствовать созданию коллектива, который становится развивающей обогащающей средой, где каждый – личность, а все вместе – участники детских творческих проектов: технических, социально-педагогических, художественных.
- развивать интерес к лучшим образцам мультипликации и желание к самостоятельному творчеству;
- развивать художественно-эстетический вкус, фантазию, изобретательность, логическое мышление и пространственное воображение;
- создавать условия для раскрытия личностного потенциала каждого ребенка.

Место курса в плане кружковой деятельности

Программа кружка рассчитана на общую учебную нагрузку в объеме 34 часа в 2-4 классах по 1 часу в неделю.

Содержание рабочей программы кружка

1. Вводное занятие. Мультимедийная презентация. Описание последовательно развивающихся событий (сюжет). Анимация. Возможности настройки анимации в редакторе презентаций. Создание эффекта движения с помощью смены последовательности рисунков.

Теоретическая часть. Анимация – как часть мультфильма. Раскадровка. Создание анимации как один из этапов множества конкурсов.

Практическая часть. Просмотр анимаций учащихся для общего представления возможностей программы PowerPoint для создания анимаций.

2. Знакомство с интерфейсом MSPowerPoint.

Теоретическая часть. Интерфейс программы. Знакомство с инструментами создания объектов на слайде, правила работы в среде редактора электронных презентаций.

Практическая часть. Фронтальная практическая работа: знакомство с окном программы MSPowerPoint. Использование изученного материала на практике.

3. Вставка рисунка, звука. Демонстрация презентации.

Теоретическая часть. Вставка на слайд графических и мультимедийных объектов.

Практическая часть. Применение изученного материала на практике.

4. Создание анимации «Часы» с использованием всего изученного.

Теоретическая часть. Создание линейной презентации из нескольких слайдов.

Практическая часть. Составление презентации-анимации по изученным правилам.

5. Создание анимации «Скакалочка» с использованием всего изученного.

Теоретическая часть. Создание линейной презентации из нескольких слайдов.

Практическая часть. Составление презентации-анимации по изученным правилам.

6. Творческий проект. Создание презентации-анимации по выбранной теме с использованием всего изученного.

Теоретическая часть. Идея анимации, персонажи. Раскадровка.

Практическая часть. Составление презентации по изученным правилам.

7. Теория создания слайд-фильмов. Требования к мультфильмам. Критерии оценивания мультфильма.

Теоретическая часть. Выбор темы. Сюжет. Сбор информации. Анализ собранного материала.

Практическая часть. Идея анимации, персонажи. Раскадровка.

8. Демонстрация анимации.

Практическая часть. Демонстрация созданных анимаций. Опрос по итогам.

Результаты освоения

Обучающийся научится:

- запускать на выполнение программу, работать с ней, закрывать программу;
- работать с основными элементами пользовательского интерфейса: использовать меню, обращаться за справкой, работать с окнами (изменять размеры и перемещать окна, реагировать на диалоговые окна);
- вводить информацию в компьютер с помощью клавиатуры и мыши;
- применять простейший графический редактор для создания и редактирования простых рисунков;
- использовать основные приёмы создания презентаций в редакторах презентаций;
- соблюдать требования к организации компьютерного рабочего места, требования безопасности и гигиены при работе со средствами ИКТ.

Обучающийся получит возможность:

- овладеть приёмами квалифицированного клавиатурного письма;
- научиться систематизировать (упорядочивать) файлы и папки;
- сформировать представления об основных возможностях графического интерфейса и правилах организации индивидуального информационного пространства;
- расширить знания о назначении и функциях программного обеспечения компьютера; приобрести опыт решения задач из разных сфер человеческой деятельности с применением средств информационных технологий;
- научиться создавать сложные графические объекты с повторяющимися и /или преобразованными фрагментами;
- научиться создавать на заданную тему мультимедийную презентацию, слайды которой содержат тексты, звуки, графические изображения; демонстрировать презентацию на экране компьютера или с помощью проектора.

Личностные результаты:

- формирование ответственного отношения к учению, готовности и способности, обучающихся к саморазвитию и самообразованию на основе мотивации к обучению и познанию;
- формирование коммуникативной компетентности в процессе учебно-исследовательской, творческой и других видов деятельности.

Предметные результаты:

- представление об использовании мультимедийных презентаций в практической деятельности;
- использование мультимедийных возможностей редактора электронных презентаций для создания анимации;
- подбор дизайна презентации в соответствии с тематикой;
- размещение на слайде тексты, рисунки и другие объекты.

Метапредметные результаты:

- владение основами самоконтроля, самооценки, принятия решений и осуществления осознанного выбора в учебной и познавательной деятельности;

- умение создавать, применять и преобразовывать графические объекты для решения учебных и творческих задач.

Тематическое планирование

№ п/п	Название темы, раздела	Кол-во часов
1	Правила поведения и техника безопасности в компьютерном кабинете	1
2	Знакомство с интерфейсом PowerPoint	4
3	Вставка рисунков, звука. Демонстрация презентации.	6
4	Создание анимации «Часы» с использованием всего изученного.	2
5	Создание анимации «Скакалочка» с использованием всего изученного.	1
6	Творческий проект.	6
7	Теория создания слайд-фильмов.	12
8	Демонстрация анимации.	2
	ИТОГО	34

Литература и электронные ресурсы

1. Боров, Ю.Б. Эстетика /Ю.Б. Боров.- Ростов на Дону: Феникс, 2002.- 511 с.
2. Иткин, В.Д. Что делает мультипликационный фильм интересным /В.Д. Иткин // Искусство в школе.- 2006.- № 1.-с.52-53.
3. Зейц, М.В. Пишем и рисуем на песке. Настольная песочница /М.В. Зейц.- М.: ИНТ, 2010.-252 с.
4. Лыкова, И.И. Куда уходят детские рисунки И.И. Лыкова // Обруч. -2002.- № 1.-с.51-53.
5. Кудрявцева, В.В. Создать атмосферу сказки /В.В. Кудрявцева// Искусство в школе. – 2006.-№. 3.-с.23-24.
6. Куприянов, Н.Н. Занятия анимацией – «витамин игры» /Н.Н. Куприянов// Искусство в школе.- 2007.- №. 4.-с.15-16.
7. Норштейн, Ю.П. Изображение должно смотреть/Ю.П. Норштейн. // Искусство в школе. – 2007.-№. 4.-с.56-57
8. Пономарев, Я.А. Психология творчества./Я.А. Пономарев.- М.: Педагогика, 1996.- 347с.