

МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ
УЧРЕЖДЕНИЕ «ПЕРЕГРЕБИНСКАЯ СРЕДНЯЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ
ШКОЛА»

РАССМОТРЕНО

на заседании МО

начальных классов

Протокол № 1 от «30» августа 2023 г.

УТВЕРЖДЕНО

приказом директора

МБОУ «Перегребинская СОШ»

от 31 августа 2023 г. № 267-од

Рабочая программа
курса внеурочной деятельности «Мультстудия «Ну-погоди!»

с.Перегребное, 2023г

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Мультипликация как вид детского творчества существует уже, по крайней мере, два десятка лет - как в нашей стране, так и во многих странах мира. Проводимые на различных уровнях смотры, конкурсы, фестивали по этому увлекательному виду деятельности вызывают большой интерес у детей и взрослых.

Мультипликация предоставляет большие возможности для развития творческих способностей, сочетая теоретические и практические занятия, результатом которых является реальный продукт самостоятельного творческого труда детей. В процессе создания мультипликационного фильма у детей развиваются сенсомоторные качества, связанные с действиями руки ребенка, обеспечивающие быстрое и точное усвоение технических приемов в различных видах деятельности, восприятие пропорций, особенностей объемной и плоской формы, характера линий, пространственных отношений, цвета, ритма, движения.

Благодаря новым компьютерным технологиям искусство мультипликации стало делом, доступным для многих, в том числе и для детей.

Творческие способности, направленные на создание нового, формируются только на нестандартном материале, который делает невозможным работу по существующему шаблону. Анимация - искусство, разрушающее все стереотипы изображения, движения, создания образов, чьи «границы совпадают только с границами воображения».

Все дети любят смотреть мультики. Мультфильмы помогают им узнавать мир, развивают воображение, пространственное мышление, логику, расширяют кругозор. Но дети не задумываются об этом. Они просто очень любят мультфильмы!

Направленность программы

Программа «Мультстудия «Ну, погоди!» является модифицированной, имеет техническую направленность, разработана на основе авторской дополнительной образовательной программы «Волшебный мир мультфильмов» Мартяновой О.Н. Программа рассчитана на детей, желающих заниматься мультипликацией. На занятиях юные мультипликаторы познают секреты производства рисованных, пластилиновых, кукольных, компьютерных мультфильмов, а также узнают о том, как придумываются и оживают любимые персонажи, кто наделяет их голосом и характером.

Новизна программы

Новизна данной программы заключается в следующем:

- освоение учащимися навыков использования средств информационных технологий, вовлекая учащихся в творческую работу, в ходе которой развивается личность ребенка, творческий подход, формируется информационная культура;
- содержание занятий построено на взаимодействии различных видов искусства (живопись, декоративно-прикладное искусство, литература, музыка,

театр), объединенных общей целью и результатом - созданием мультипликационного фильма;

– включение в содержание программы разнообразных видов изобразительной деятельности с использованием мультимедийных технологий и технической деятельности (работа с цифровой аппаратурой);

– применение системно–деятельностного подхода при подаче как теоретического, так и практического материала с обязательной демонстрацией мультипликационных кино, слайд – фильмов, а также практической деятельности с использованием технических средств.

Актуальность

Современные условия диктуют и новые требования к человеку: сегодня востребованы активные, коммуникабельные, творческие личности, способные масштабно мыслить и действовать. Искусство анимации и представляет собой совокупность различных видов деятельности, формирующих гармонично развитую личность. Этим объясняется высокая актуальность данной образовательной программы.

Занятия в детской мультипликационной студии помогут ребятам реализовать свои творческие замыслы. Здесь ребята смогут попробовать себя в качестве сценариста, режиссёра, художника и т.д. Под руководством педагогов дети придумывают сюжеты сказок, рисуют и оживляют персонажей с помощью различных анимационных программ. Таким образом, работа детской студии мультипликации способствует развитию творческой активности учащихся.

Программа «Мультстудия «Ну, погоди!» построена с учётом эмоциональной отзывчивости детей, любознательности и способности овладевать определёнными теоретическими знаниями в области мультипликации, практическими навыками в области компьютерных технологий.

Педагогическая целесообразность изучения программы «Мультстудия «Ну, погоди!» состоит в том, чтобы сформировать у подрастающего поколения новые компетенции, необходимые в обществе, использующем современные информационные технологии; позволит обеспечивать динамическое развитие личности ребенка, его нравственное становление, формировать целостное восприятие мира, людей и самого себя, развивать интеллектуальные и творческие способности ребенка в оптимальном возрасте.

При разработке программы учитывались возрастные и психологические особенности учащихся, разброс в темпах и направлениях развития детей, индивидуальные различия в их познавательной деятельности, восприятии, внимании, памяти, мышлении, моторике и т. п.

Цель программы- развитие творческой деятельности детей в процессе создания собственного медиапродукта (мультфильма).

Задачи программы:

Обучающие:

- научить навыкам работы с различными мультимедиа приложениями;
- познакомить учащихся с основными видами мультипликации;
- познакомить учащихся с основными технологиями создания

мультфильмов, планированию общей работы, разработке и изготовлению марионеток, фонов и декораций, установке освещения, съёмке кадров, озвучиванию и сведению видео- и звукорядов;

- 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.).

Отличительная особенность программы состоит в том, что, постигая азы анимации и мультипликации, дети приобретают навыки работы с различными мультимедиа приложениями, знакомятся с различными профессиями (художника, режиссера, сценариста, оператора, художника-мультипликатора и др.) и имеют возможность проживать эти роли, реализуясь и самовыражаясь при создании медиапродукта.

Программа позволяет учитывать индивидуально-личностные особенности ребенка, учитывать особенности его развития и выстраивать образовательный процесс с полным учетом этих особенностей. Базируется на идеях педагогики сотрудничества, личностно-ориентированного обучения и проектной деятельности.

Особенность данной программы – внесение элемента творчества в процесс освоения сугубо технического предмета. Это позволяет с лёгкостью и интересом заниматься детям, давая возможность самому ребёнку познавать новую прикладную программу. Педагог направляет его действия, побуждаем заниматься самообразованием и в будущем.

Программа рассчитана на 1 год обучения, 34 часа в год.

Рабочая программа курса внеурочной деятельности «Мультстудия «Ну, погоди!»» рассчитана на 1 год обучения, ориентирована на учащихся 9-11 лет, в том числе учащихся с ограниченными возможностями здоровья. Количество часов в год: 34 учебных часа в 3-4 классах из расчета 1 час в неделю, в год, в соответствии с планом внеурочной деятельности.

Результаты освоения курса внеурочной деятельности

Анимация как вид экранного искусства дает детям возможность разбудить творческие способности. Даже в самом коротком мультфильме используются и художественное слово, и визуальный образ, и музыка, и пение. Это способствует развитию личностных качеств, устойчивого интереса к литературе, театру, музыке, дает возможность удовлетворить свои творческие склонности и интересы.

Метапредметные:

- расширять представление об окружающем мире;
- развивать творческие склонности и способности детей;
- развитие образного мышления, художественно-творческих, способностей личности ребенка;
- создавать мотивацию к использованию собственных умений, интереса к решению учебных и жизненных задач.
- Развивать речь.
- Формировать навыки творческого мышления.
- развивать коммуникативные умения: умение общаться и взаимодействовать в коллективе, работать в парах, группах, уважать мнение других.

Личностные:

- формирование нравственных качеств личности ученика, эмоционально-эстетического восприятия окружающего мира;
- формирование внимания, аккуратности, целеустремленности;
- формирование этических норм в межличностном общении.
- воспитывать умение работать в группе;
- самостоятельно оценивать и анализировать свою деятельность и деятельность других детей;
- воспитывать положительное отношение к сверстникам и взрослым.
- Воспитывать интерес к получению новых знаний.
- Воспитывать культуру общения в группе и за ее пределами.
- Воспитывать ответственность.
- Воспитывать уважение к труду.

Формы контроля:

- самостоятельные работы в различных техниках мультипликации;
- творческие задания;
- анкетирование;
- презентации творческих проектов;
- выпуск анимационных фильмов.

Результативность образовательной деятельности определяется способностью обучающихся на каждом этапе расширять круг задач на основе использования полученной в ходе обучения информации и навыков.

Основным результатом завершения прохождения программы является создание конкретного продукта - защита творческого проекта, реализации собственной компетентности.

Ожидаемые результаты и способы определения их результативности

По окончании курса учащиеся будут:

- знать правила поведения в компьютерном классе, технику безопасности;
- знать основы работы программы Windows;
- уметь строить изображение с помощью графического редактора Paint;
- уметь конструировать различные объекты на экране монитора;
- уметь самостоятельно составить алгоритм для определенной ситуации;
- уметь работать с информацией в сети Интернет;

- подготовить презентацию;
- уметь создавать простейший анимированный мультфильм;
- уметь форматировать фото и видеосюжеты;
- уметь самостоятельно выполнить на компьютере простое задание, используя основные функции инструментальных программных средств, прикладных программ.

Для выявления результатов используются беседа, опрос, наблюдение, открытые занятия, диагностика, тестирование, защита творческих работ.

Результаты освоения программы внеурочной деятельности учащихся с ОВЗ.

Личностные результаты включают сформированность у учащихся мотивации к обучению и познанию, сформированность социально значимых личностных качеств, основ гражданской идентичности, сформированность ценностно-смысловых установок и навыков нормативного поведения.

Метапредметные результаты включают сформированность у учащихся познавательных, регулятивных и коммуникативных универсальных учебных действий, обеспечивающих возможность их самостоятельного применения в учебной и познавательной деятельности, социальной практике.

В результате реализации программы внеурочной деятельности обеспечивается достижение обучающимися с ОВЗ:

- **воспитательных результатов** — духовно-нравственных приобретений, которые обучающийся получил вследствие участия в той или иной деятельности (например, приобрел, некое знание о себе и окружающих, опыт самостоятельного действия, любви к близким и уважения к окружающим, пережил и прочувствовал нечто как ценность);
- **эффекта** — последствия результата, того, к чему привело достижение результата (развитие обучающегося как личности, формирование его социальной компетентности, чувства патриотизма и т. д.).

Воспитательные результаты внеурочной деятельности обучающихся с ОВЗ распределяются по трем уровням.

Первый уровень результатов — приобретение обучающимися с ОВЗ социальных знаний (о Родине, о ближайшем окружении, о семье и о себе, об общественных нормах, устройстве общества, социально одобряемых и не одобряемых формах поведения в обществе и т. п.), первичного понимания социальной реальности и повседневной жизни. Для достижения данного уровня результатов особое значение имеет взаимодействие обучающегося со своими учителями (в основном и дополнительном образовании) как значимыми для него носителями положительного социального знания и повседневного опыта.

Второй уровень результатов – получение опыта переживания и позитивного отношения к базовым ценностям общества (человек, семья, Отечество, природа, мир, знания, труд, культура), ценностного отношения к социальной реальности в целом. Для достижения данного уровня результатов особое значение имеет взаимодействие обучающихся между собой на уровне класса, образовательной организации, т. е. в защищенной, дружественной среде, в которой обучающийся получает (или не получает) первое практическое подтверждение приобретенных социальных знаний, начинает их ценить (или отвергает).

Третий уровень результатов

— получение обучающимися с ОВЗ начального опыта самостоятельного общественного действия, формирование социально приемлемых моделей поведения. Для достижения

данного уровня результатов особое значение имеет взаимодействие обучающегося с представителями различных социальных субъектов за пределами образовательной организации, в открытой общественной

Содержание курса внеурочной деятельности

Формы и режим занятий

Основная форма проведения занятий – групповая. Общение ребят друг с другом под руководством педагога дает возможность коллективной деятельности, в результате чего повышается интерес к творчеству. Коллективная творческая работа, как всем коллективом, так и по группам.

Для успешной реализации программы необходимо наличие индивидуальных компьютеров для возможности индивидуальной работы каждого ученика.

Программа успешно осваивается путем использования элементов игры, использованием межпредметного материала, чередованием теоретической и практической работ, использования интерактивных форм обучения и т.д.

Занятия проводятся 1 час в неделю.

Формы подведения итогов реализации образовательной программы:

- устный контроль;
- лабораторно-практический контроль (компьютерный практикум, творческие задания, проекты);
- защита творческих проектов на научно-практических конференциях;
- контрольное тестирование в конце учебного года.

Учитывается участие учащихся в конкурсах, научно-практических конференциях, фестивалях, олимпиадах.

ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН

Наименование темы	Количество занятий	В том числе	
		теория	практика
Вводное занятие «Встреча друзей». Знакомство с компьютером.	1	1	-
С компьютером на «Ты». ОС Windows.	2	1	1
Графический редактор Paint.	3	2	1
Сеть Интернет.	2	1	1
Основы работы в MicrosoftOfficePowerPoint.	4	2	2
Работа над творческим проектом.	2	-	1
История создания детской анимации.	1	1	-
Обзор программа для видео обработки	1	1	-
Видеоредактор WindowsMovieMaker	2	1	1

Работа с фотоаппаратом. Фотосъемка кадров мультфильма.	4	2	2
Работа со звуком.	2	1	1
Работа над творческим проектом. Авторский мультфильм в стиле StopMotion.	3	1	2
Защита творческих проектов.	2	-	2
Съемка видеоролика про объединение «Мультстудия»	3	-	3
Итоговое занятие.	1	-	1
Резерв. Участие в конкурсах. День объединения	1	-	1
ИТОГО:	34	14	20

ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ

<i>№</i>	<i>Тема занятия</i>	<i>Количество во занятиях</i>	<i>Основное содержание Основные виды деятельности</i>
1.	Вводное занятие «Встреча друзей». Знакомство с компьютером.	1	Знакомство с учащимися. Правила поведения в компьютерном классе. Правила пожарной безопасности. Основные виды упражнения для глаз, физические упражнения после работы на компьютере.
2.	С компьютером на «Ты». ОС Windows.	1	Основы работы с Windows. Элементы интерфейса. Рабочий стол Windows. Операции с файлами и папками.
3.	С компьютером на «Ты». ОС Windows.	1	
4.	Графический редактор Paint.	3	Основы работы, предназначение программы. Внешний вид. Панель инструментов, палитра. Основные операции. Основные инструменты. Работа с цветом. Рисование основных фигур. Работа с текстом. Сохранение и загрузка изображений. Основы техники редактирования графики в Paint. Масштаб. Дополнительные возможности графического редактора.
5.	Графический редактор Paint.		
6.	Графический редактор Paint.		

7.	Сеть Интернет.	2	Понятие адреса в Интернете. Правила Интернет-этикета. Поисковые системы. Поиск информации.
8.	Сеть Интернет		
9.	Основы работы в Microsoft OfficePowerPoint.	4	Предназначение, основы работы. Форматирование презентации. Понятие слайда. Настройка анимации. Настройка показа презентации. Создание демонстрационного файла. Графические возможности.
10.	Основы работы в Microsoft OfficePowerPoint.		
11.	Основы работы в Microsoft OfficePowerPoint.		
12.	Основы работы в Microsoft OfficePowerPoint.		
13.	Работа над творческим проектом.	1	Создание творческого проекта на выбранную тему.
14.	Работа над творческим проектом.	1	
15.	История создания детской анимации.	1	Викторина «Путешествие в историю детской анимации». Знакомство с видами мультипликационных фильмов. Мультфильм в стиле StopMotion в разных технологиях (кукольная анимация, пластилиновая анимация, силуэтная и коллажная анимация, компьютерная анимация, электронная анимация, техника порошка)
16.	Обзор программа для видео обработки	1	Обзор существующих программа для видео обработки. Возможности, преимущества, цена.
17.	Видео редактор WindowsMovieMaker	1	Назначение. Возможности. Инструменты. Запись видео. Монтаж фильма. Сохранение фильма на компьютере.
18.	Видео редактор	1	

	WindowsMovieMaker		
19.	Работа с фотоаппаратом. Фотосъемка кадров мультфильма.	1	История создания фотографии. Познавательная викторина по истории фотографии. Устройство фотокамеры. Начальные навыки фотографирования. Рекомендации по технике фотосъемки. Основные возможности программы MicrosoftOfficePictureManager.
20.	Работа с фотоаппаратом. Фотосъемка кадров мультфильма.	1	
21.	Работа с фотоаппаратом. Фотосъемка кадров мультфильма.	1	
22.	Работа с фотоаппаратом. Фотосъемка кадров мультфильма.	1	
23.	Работа со звуком.	1	Запись звука и музыки. Редактирование музыки и звука. Ознакомление с принципами записи звука и его синхронизации с видео. Знакомство с методами обработки аудио и конверторами типа wav, MP3 и т.п. Запись и подборка звуков к готовым видеоматериалам.
24.	Работа со звуком.	1	
25.	Работа над творческим проектом. Авторский мультфильм в стиле StopMotion.	1	Подбор материала к своему мультфильму на выбранную тему. Составление сценария. Герои мультфильма. Декорации для мультфильма. Покадровая съемка мультфильма. Монтаж мультфильма в программе Windows MovieMaker.
26.	Работа над творческим проектом. Авторский мультфильм в стиле StopMotion.	1	
27.	Работа над творческим проектом. Авторский мультфильм в стиле StopMotion.	1	

28.	Защита творческих проектов	1	Защита учащимися своих творческих проектов (созданных медиапродуктов – мультфильмов)
29.	Защита творческих проектов	1	
30.	Съемка видеоролика про объединение «Мультстудия»	1	Съемка видеоролика про объединение «Мультстудия». Монтаж ролика с использованием различных мультимедиа технологий.
31.	Съемка видеоролика про объединение «Мультстудия»	1	
32.	Съемка видеоролика про объединение «Мультстудия»	1	
33.	Итоговое занятие	1	Подведение итогов за год
34.	Участие в конкурсах. День объединения	1	День объединения. Участие в конкурсах. Проведение праздничных программ, лекций, бесед, посещение выставок и внутрицентровских воспитательных мероприятий.