****

**Пояснительная записка**

Обучение осуществляется при поддержке Центра образования естественно-научной направленности **«Точка роста»,** который создан для развития у обучающихся естественно-научной, математической, информационной грамотности, формирования критического и креативного мышления, совершенствования навыков естественно-научной направленности.

Программа **«Мультипликация**» разработана для организации внеурочной деятельности обучающихся 5 классов. Преподаватель - учитель информатики.

В условиях интенсификации процессов информатизации общества и образования при формировании универсальных учебных действий, наряду с традиционными методиками, целесообразно широкое использование цифровых инструментов и возможностей современной информационно-образовательной среды. Ориентировка школьников в информационных и коммуникативных технологиях (ИКТ) и формирование способности их грамотно применять (ИКТ-компетентность) являются одними из важных элементов формирования универсальных учебных действий обучающихся. Информационно-коммуникационные технологии - инструментарий универсальных учебных действий.

Развитие ИКТ-компетентности школьника не должно на этом останавливаться. Данный курс направлен на реализацию требований стандарта к личностным, метапредметным и предметным результатам освоения основной образовательной программы основного общего образования, который обеспечивает становление и развитие учебной и общепользовательской ИКТ-компетентности, дает возможность ребятам научиться представлять информацию в удобном для восприятия виде (видеофильм), используя программы Paint, Power Point, конструктор мультфильмов «Мульти-Пульти»,Pivot Animator.

### Режим занятий

Программа реализует общеинтеллектуальное направление во внеурочной деятельности. На реализацию программы отводится 1 час в неделю (одно занятие в неделю по 40 мин), всего 34 часа в год в 5 классе.

**Формы проведения занятий:** беседы, лекции, игры, практические занятия, самостоятельная работа и проекты.

Использование метода проектов позволяет обеспечить условия для развития у ребят навыков самостоятельной постановки задач и выбора оптимального варианта их решения, самостоятельного достижения цели, анализа полученных результатов с точки зрения решения поставленной задачи.

Программой предусмотрены **методы обучения**: объяснительно-иллюстративный, эвристический (вариативные задания), проблемный, метод проектов.

### Ожидаемые результаты освоения курса внеурочной деятельности

### .Личностные результаты:

* + широкие познавательные интересы, инициатива и любознательность, мотивы познания и творчества; готовность и способность учащихся к саморазвитию и реализации творческого потенциала в духовной и предметно-продуктивной деятельности;
  + готовность к повышению своего образовательного уровня и продолжению обучения с использованием средств и методов информатики и ИКТ;
  + интерес к информатике и ИКТ, стремление использовать полученные знания в процессе обучения другим предметам и в жизни;
  + способность увязать учебное содержание с собственным жизненным опытом и личными смыслами, понять значимость подготовки в области информатики и ИКТ в условиях развития информационного общества;
  + готовность к самостоятельным поступкам и действиям, принятию ответственности за их результаты; готовность к осуществлению индивидуальной и коллективной информационной деятельности;
  + способность к избирательному отношению к получаемой информации за счет умений ее анализа и критичного оценивания; ответственное отношение к информации с учетом правовых и этических аспектов ее распространения;
  + развитие чувства личной ответственности за качество окружающей информационной среды;
* способность и готовность к принятию ценностей здорового образа жизни за счет знания основных гигиенических, эргономических и технических условий безопасной эксплуатации средств ИКТ.

### Метапредметные результаты:

* + владение умениями организации собственной учебной деятельности, включающими: целеполагание как постановку учебной задачи на основе соотнесения того, что уже известно, и того, что требуется установить;
  + планирование – определение последовательности промежуточных целей с учетом конечного результата;
  + прогнозирование – предвосхищение результата;
  + контроль – интерпретация полученного результата, его соотнесение с поставленной целью;
* коррекция – внесение необходимых дополнений и корректив в план действий в случае обнаружения недочетов;
  + оценка – осознание обучающимся того, насколько качественно им выполнен проект;
  + владение основными универсальными умениями информационного характера: постановка и формулирование проблемы;
  + поиск и выделение необходимой информации, применение методов информационного поиска;
  + структурирование и визуализация информации; выбор наиболее эффективных действий в зависимости от конкретной ситуации;
  + самостоятельное решение проблем творческого и поискового характера;
  + владение основами продуктивного взаимодействия и сотрудничества со сверстниками и взрослыми: умение правильно, четко и однозначно сформулировать мысль в понятной собеседнику форме;
  + умение осуществлять в коллективе совместную информационную деятельность, в частности при выполнении проекта;
  + умение выступать перед аудиторией, представляя ей результаты своей работы с помощью средств ИКТ;
  + использование коммуникационных технологий в учебной деятельности и повседневной жизни.

### Предметные результаты:

* + умение использовать термины «информация», «источник информации»,

«мультимедиа», «проект», «видеофрагмент»; понимание различий между употреблением этих терминов в обыденной речи и в информатике;

* + умение работать с инструментами в программах Paint, Power Point, конструктор мультфильмов «Мульти-Пульти»,Pivot Animator;
  + навыки выбора способа информации в зависимости от постановленной задачи.

### Универсальные учебные действия самоопределения и смыслообразования

* + устойчивая учебно-познавательная мотивация учения,
  + умение находить ответ на вопрос о том, «какой смысл имеет для меня учение»,
  + умение находить ответ на вопрос о том, «какой смысл имеет использование современных информационных технологий в процессе обучения в школе и самообразования».

### Способы диагностики результатов:

1. Итоговые занятия.
2. Компьютерное тестирование.
3. Конкурсы.
4. Мультфестиваль

## Содержание учебного курса

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **№** | **Тема занятия** | **Кол-во часов** | |
| **теория** | **практика** |
| **1.** | **Информация и информационные процессы** | **1** |  |
|  | Понятие информации. Источник, свойства, виды информации, способы передачи | 1 |  |
| **2.** | **История мультипликации** | **2** |  |
|  | История развития мультипликации. Первый мультфильм | 1 |  |
|  | Просмотр и разбор различных мультфильмов (пластилин, рисунок, анимация) | 1 |  |
| **3.** | **Основные понятия мультимедиа** | **1** | **3** |
|  | Понятие мультимедиа. Этапы разработки мультимедийного продукта. | 1 |  |
|  | Разработка сценария мультимедиа проекта. Конструирование моделей для мультипликации |  | 3 |
| **4.** | **Работа в видеоредакторе Pivot Animator** | **0,5** | **3,5** |
|  | Покадровые человечки | 0,5 | 0,5 |
|  | Создание мультипликационного фильма |  | 3 |
| **5.** | **Работа в программе Paint** | **0,5** | **1,5** |
|  | Инструменты Paint. Операции с графическими изображениями: перемещение, копирование, изменение размера, поворот, отображение | 0,5 | 1,5 |
| **4** | **Работа в программе Power Point** | **0,5** | **6,5** |
|  | Понятие мультимедийной презентации | 0,5 |  |
|  | Работа с графическими объектами. Анимация. Настройка анимации. Создание анимации «Попрыгунья». Создание  собственного анимационного проекта |  | 4,5 |
|  | Защита индивидуальных проектов |  | 2 |
| **5** | **Работа с программой конструктор мультфильмов**  **«Мульти-Пульти»** | **1,5** | **7,5** |
|  | Знакомство с программой Конструктор мультфильмов  «Мульти-Пульти». Семь шагов в создании мультфильма | 1 |  |
|  | Создание сценария мультфильма (выбор героев, декораций, сюжета). Настройка анимации героя, смена действий героя.  Одновременные действия актеров. Выбор звука и музыкального сопровождения. | 0,5 | 4,5 |
|  | Подготовка и защита творческого проекта |  | 3 |
| **6.** | **Защита и сохранение проектов** | **0,5** | **3,5** |
|  | Работа с внешними устройствами: правила работы, программы. | 0,5 | 0,5 |
|  | Подготовка и защита творческих проектов |  | 3 |
| **7.** | **Резерв** | **1** |  |
|  |  | **8,5** | **25,5** |
| **ВСЕГО** | | **34** | |

**Результаты изучения курса и критерии их оценивания**

***Объектом оценивания*** будет предмет творческий проект, созданный каждым учащимся.

***Требования к объекту оценивания***:

1. Законченный проект, выполнен самостоятельно.
2. Соблюдение техники безопасности при работе над проектом.

***Критерии оценивания***:

|  |  |
| --- | --- |
| **Критерий** | **Показатель** |
| **Оригинальная идея** | Наличие собственной оригинальной идеи – 8 баллов  Использование готовых идей – 3 балла |
| **Применение разнообразных техник** | Наличие фона – 2 балла  Наличие звука – 2 балла  Наличие фигур созданных самостоятельно – 2 балла  Наличие фигур вставленных из программы – 1 балл |
| **Наличие законченной работы** | Работа закончена и защищена – 7 баллов  Работа закончена, но не защищена – 5 баллов  Работа сделана, но не до конца и не защищена – 3 балла  Работы нет – 0 баллов |
| **Итого** | Максимум – 21 балл  Курс считается пройденным и ставится «зачет», если набрано 10 баллов |

***Процедура оценивания***:

На последнем занятии учащиеся демонстрируют свою работу, защищают ее.

# Список используемой литературы:

1. Марк Саймон, Как создать собственный мультфильм. НТ Пресс,2006
2. Гэри Голдман, «Этапы производства традиционного мультфильма».

Интернет ресурсы:

1. <http://risfilm.narod.ru/>- Иванов Вано «Рисованный фильм»
2. <https://multator.ru/>- «Мультатор» - онлайн - конструктор мультфильмов
3. <https://pivotanimator.net/Download.php> - программа для создания анимации Povit Animator

**Календарно – тематическое планирование**

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **№** | **Тема занятия** | **Дата проведения** | | **Корректировка** | | |
| **План** | **Факт** |
| **Раздел 1. Информация и информационные процессы (1 час)** | | | | | | |
| **1** | Понятие информации. Источник, свойства, виды информации, способы передачи |  |  |  | | |
| **Раздел 2. История мультипликации (2 часа)** | | | | | | |
| **2** | История развития мультипликации. Первый мультфильм |  |  |  | | |
| **3** | Просмотр и разбор различных мультфильмов (пластилин, рисунок, анимация) |  |  |  | | |
| **Раздел 3. Основные понятия мультимедиа (2 часа)** | | | | | | |
| **4** | Понятие мультимедиа. Этапы разработки мультимедийного продукта. |  |  |  | | |
| **5** | Разработка сценария мультимедиа проекта. |  |  |  | | |
| **6** | Конструирование моделей для мультипликаций |  |  |  | | |
| **7** | Конструирование моделей для мультипликаций |  |  |  | | |
| **Раздел 4. Работа в видеоредакторе Pivot Animator (4 часа)** | | | | | | |
| **8** | Покадровые человечки. |  |  |  | | |
| **9** | Создание мультипликационного фильма |  |  |  | | |
| **10** | Создание мультипликационного фильма |  |  |  | | |
| **11** | Создание мультипликационного фильма |  |  |  | | |
| **Раздел 5. Работа в программе Paint (2 часа)** | | | | | | |
| **12** | Инструменты Paint. |  |  |  | | |
| **13** | Операции с графическими изображениями: перемещение, копирование, изменение размера, поворот, отображение |  |  |  | | |
| **Раздел 4. Работа в программе Power Point (7 часов)** | | | | | | |
| **14** | Понятие мультимедийной презентации |  |  | |  | |
| **15** | Работа с графическими объектами. |  |  | |  | |
| **16** | Анимация. Настройка анимации. |  |  | |  | |
| **17** | Создание анимации «Попрыгунья». |  |  | |  | |
| **18** | Создание собственного анимационного проекта |  |  | |  | |
| **19** | Защита индивидуальных проектов |  |  | |  | |
| **Раздел 5. Работа с программой конструктор мультфильмов «Мульти-Пульти» (8 часов)** | | | | | | |
| **20** | Знакомство с программой Конструктор мультфильмов «Мульти-Пульти». Семь шагов в создании мультфильма |  |  | |  | |
| **21** | Создание сценария мультфильма (выбор героев, декораций, сюжета). |  |  | | |  |
| **22** | Настройка анимации героя, смена действий героя |  |  | | |  |
| **23** | Одновременные действия актеров |  |  | | |  |
| **24** | Выбор звука и музыкального сопровождения. |  |  | | |  |
| **25** | Подготовка творческого проекта |  |  | | |  |
| **26** | Подготовка творческого проекта |  |  | | |  |
| **27** | Защита творческого проекта |  |  | | |  |
| **Раздел 6. Защита и сохранение проектов (4 часа)** | | | | | | |
| **28** | Работа с внешними устройствами: правила работы, программы. |  |  | | |  |
| **29** | Подготовка творческого проекта |  |  | | |  |
| **30** | Подготовка творческого проекта |  |  | | |  |
| **31** | Защита творческого проекта |  |  | | |  |
| **32-34** | **Резерв** |  |  | | |  |