

Автономная некоммерческая организация
общеобразовательная организация
Лицей информационных технологий «Инфотех»

Утверждена приказом
Лицея «Инфотех»
от 29.08.2023 № 29.08.01-ОД

Рассмотрена на Педагогическом
совете, протокол №1 от 28.08.2023

Рабочая программа
курса внеурочной деятельности «Мульти-Пульти»
для начального общего образования
Срок освоения программы: 1 год (1 класс)

Пояснительная записка

Целью курса является создание оптимальных условий для формирования информационной культуры младших школьников в рамках внеурочной деятельности в направлении разработки и создания мультипликационных фильмов.

Задачи:

1. Формирование начальных навыков работы с компьютером (включение, выключение, работа с мышью и клавиатурой, запуск и выключение программ, переключение языка, набор текста).
2. Знакомство с понятиями мультипликация, кадр, фон, анимация, раскадровка, последовательность и одновременность действий, перекладная мультипликация.
3. Формирование начальных навыков работы с графическими и видео редакторами.
4. Формирование начальных навыков по созданию собственных мультфильмов.
5. Развитие мышления в ходе усвоения различных приемов мыслительной деятельности (анализ, сравнение, обобщение, выделение главного, рассуждение).
6. Развитие фантазии, творческого мышления, дизайнерских способностей.
7. Развитие коммуникативных навыков, культуры общения, доброжелательное отношение друг к другу.

Программа проводится с использованием **рейтинговой системы оценивания**, в соответствии с рейтингом обучающийся самостоятельно может оценивать свой прогресс. **Итоговая оценка** выставляется баллах в соответствии с Положением о рейтинговой системе оценивания.

Основной вид деятельности: практические занятия, проектная работа.

На изучение курса планируется 1 час в неделю в 1 классе, итого – 33 часа.

Учебно-методическое обеспечение курса:

1. А.В. Горячев, Конструктор мультфильмов Мульти-Пульти. Справочник-практикум. – М.: Баласс, 2017. – 80 с.
2. Е.И. Рогов, Настольная книга практического психолога в образовании: Учебное пособие. – М.: ВЛАДОС, 2019. – 56 с.
3. С.Н. Федин, Логические задачи для юного сыщика/ Сергей Федин. – М.: Айрис-пресс, 2017. – 32 с.
4. О.А. Холодова, Юным умникам и умницам: Задания по развитию познавательных способностей (6- 7 лет) / Методическое пособие, 1 класс. + Программа курса «РПС». – 3-е изд. Перераб. – М.: Росткнига, 2019. – 270 с.

1. Планируемые результаты освоения курса

1.1. Планируемые личностные результаты

- критическое отношение к информации и избирательность её восприятия;
- осмысление мотивов своих действий при выполнении заданий с жизненными ситуациями;
- начало профессионального самоопределения, ознакомление с миром профессий, связанных с информационными и коммуникационными технологиями;
- чувство гордости за свою родину, российский народ и историю России, осознание своей этнической и национальной принадлежности;
- эстетические потребности, ценности и чувства;

- развиты мотивы учебной деятельности и сформирован личностный смысл учения;
- развиты этические чувства доброжелательности и эмоционально-нравственной отзывчивости, понимания и сопереживания чувствам других людей.

1.2. Планируемые метапредметные результаты

- формирование умений ставить цель – создание творческой работы, планировать достижение этой цели, создавать вспомогательные эскизы в процессе работы;
- освоение способов решения проблем творческого характера в жизненных ситуациях;
- оценивание получающегося творческого продукта и соотнесение его с изначальным замыслом, выполнение по необходимости коррекции либо продукта, либо замысла.
- поиск информации в индивидуальных информационных архивах учащегося, информационной среде образовательного учреждения, в федеральных хранилищах информационных образовательных ресурсов;
- использование средств информационных и коммуникационных технологий для решения коммуникативных, познавательных и творческих задач.
- создание сообщений, включающих текст, набираемый на клавиатуре, цифровые данные, неподвижные и движущиеся, записанные и созданные изображения и звуки, ссылки между элементами сообщения;
- планирование последовательности шагов алгоритма для достижения цели;
- анализ объектов с целью выделения признаков (существенных, несущественных);
- синтез – составление целого из частей, в том числе самостоятельное достраивание с восполнением недостающих компонентов;
- установление причинно-следственных связей, построение логической цепи рассуждений.
- аргументирование своей точки зрения на выбор оснований и критериев при выделении признаков, сравнении и классификации объектов;
- развитие умения взаимодействовать с окружающими при выполнении разных ролей в пределах речевых потребностей и возможностей младшего школьника;
- развитие познавательной, эмоциональной и волевой сфер;
- владение умением работы с разными учебными пособиями.

1.3. Планируемые предметные результаты освоения курса

Овладение основами логического и алгоритмического мышления:

- находить лишний предмет в группе однородных;
- предлагать несколько вариантов лишнего предмета в группе однородных;
- выделять группы однородных предметов среди разнородных и давать названия этим группам;
- находить предметы с одинаковым значением признака (цвет, форма, размер, число элементов и т.д.);
- разбивать предложенное множество фигур (рисунков) на 2 подмножества по значениям разных признаков;
- находить закономерности в расположении фигур по значению двух признаков;
- называть последовательность простых знакомых действий;
- находить пропущенное действие в знакомой последовательности;

- точно выполнять действия под диктовку учителя;
- отличать заведомо ложные фразы;
- называть противоположные по смыслу слова;
- отличать высказывания от других предложений, приводить примеры высказываний, определять истинные и ложные высказывания.

Приобретение навыков работы в графическом редакторе:

- уметь входить и выходить из программы, сохранять работы;
- применять различные графические инструменты для создания рисунков;
- уметь покадрово снимать и выполнять монтаж кадров с заданной длительностью;
- уметь редактировать видеоряд: разделять, удалять видеофрагмент, накладывать титры, спецэффекты, голосовое и музыкальное сопровождение.

2. Содержание курса

Компьютер и его составные части. Программа «Юный дизайнер»: знакомство с рабочей средой, интерфейсом программы. Приложение «Мозаика»: знакомство с интерфейсом, смена цвета, размера, формы, угла поворота геометрических фигур. Узоры и орнамент. Составление узоров из геометрических фигур. Сложные картины из простых геометрических фигур. Приложение «Графика». Метод рисования готовыми формами. Метод наложения простых форм друг на друга. Приложение «Раскраска»: интерфейс и инструменты приложения.

Мультипликация и анимация. Знакомство с клавиатурой. Программа «Конструктор мультфильмов». Работа с фоном. Вставка, перемещение, удаление, построение анимации. Работа с предметами и персонажами (актерами). Сохранение работы. Построение анимации одновременного действия нескольких актеров и фона. Одновременность действий персонажей. Работа с текстом. Работа с титрами в мультфильме. Прием изображения беседы в виде летающих текстовых фраз от одного собеседника к другому. Озвучивание мультфильма. Работа с микшерским пультом. Мультипликация методом перекладки. Сюжет мультфильма. Монтаж мультфильма.

3. Тематическое планирование курса

№ п/п	Наименование тем	Количество часов
1.	Ознакомительное занятие. Правила поведения и техника безопасности в компьютерном классе. Что такое компьютер и из чего он состоит?	1
2.	Кто такой дизайнер? Знакомство с рабочей средой, интерфейсом программы «Юный дизайнер». Приложение «Мозаика»	1
3.	Тренируемся работать с компьютерной мышкой. Приложение «Мозаика». Знакомство с интерфейсом приложения. Смена цвета, размера, формы, угла поворота геометрических фигур.	1
4.	Решение словесных примеров. Графический диктант «Кот». Составление изображений кота из геометрических фигур.	1

5.	Решение словесных примеров. Графический диктант «Жираф». Составление изображений жирафа и других животных из геометрических фигур.	1
6.	Знакомство с понятиями «орнамент» и «узор». Составление орнаментов из геометрических фигур.	1
7.	Знакомство с понятиями «орнамент» и «узор». Составление орнаментов из геометрических фигур.	1
8.	Пейзаж. Составление сложных рисунков-пейзажей из простых геометрических фигур.	1
9.	Пейзаж. Составление сложных рисунков-пейзажей из простых геометрических фигур.	1
10.	Приложение «Графика». Знакомство с интерфейсом приложения. Метод рисования готовыми формами (прямоугольники, круги, овалы, прямые, кривые.)	1
11.	Метод наложения простых форм друг на друга для получения более сложной формы.	1
12.	Командная игра: «Игра для умников»	1
13.	Рисуем животных в разделе «Графика».	1
14.	Рисуем транспорт в разделе «Графика».	1
15.	Радуга-дуга. Основные цвета радуги. Приложение «Кисточка». Знакомство с интерфейсом и инструментами приложения. Переход из одного приложения в другое.	1
16.	Новогодние забавы. Рисуем в «Мышке Мие» новогоднюю открытку.	1
17.	Что такое мультипликация и анимация. Мультипликация: понятие, история, виды, способы создания. Понятие кадр. Техника мультипликации: Оживающий фон.	1
18.	Клавиатура. Клавиши: пробел, enter, shift. Монтаж фильма. Знакомство с программой Киностудия. Добавление картинок, назначение длительности кадра, сохранение проекта.	1
19.	Клавиатура: сочетания клавиш. Монтаж фильма в Киностудии: титры и музыка, сохранение фильма.	1
20.	Техника перекладочной мультипликации	1
21.	Монтаж мультфильма в технике "перекладка"	1
22.	Техника пластилиновой мультипликации. Упражнение «червячок»	1
23.	Монтаж мультфильма из пластилина	1
24.	Кто создает мультфильмы? Профессии. Обсуждение темы выпускного мультфильма	1
25.	Работа над выпускным мультфильмом: распределение обязанностей, съемка видео-материала, обсуждение идеи мультфильма.	1

26.	Работа над выпускным мультфильмом: обсуждение идей, написание сценария, раскадровка	1
27.	Работа над выпускным мультфильмом: раскадровка мультфильма, задний, средний и передний планы,	1
28.	Работа над выпускным мультфильмом: Создание декораций к мультфильму, съемка кадров мультфильма	1
29.	Работа над выпускным мультфильмом: Создание декораций к мультфильму, съемка кадров мультфильма	1
30.	Работа над выпускным мультфильмом: создание декораций, съемка сцен мультфильма, обработка и монтаж отснятых кадров.	1
31.	Работа над выпускным мультфильмом: создание декораций, съемка сцен мультфильма, обработка и монтаж отснятых кадров.	1
32.	Работа над выпускным мультфильмом: Монтаж мультфильма. Работа с титрами к мультфильму. Работа над выпускным мультфильмом: монтаж титров.	1
33.	Подведение итогов.	1
	ИТОГО	33