# **Пояснительная записка**

Программа курса разработана в соответствии с требованиями Федерального государственного образовательного стандарта начального общего образования (стандарты второго поколения), а также основной образовательной программой начального общего образования. Программа разработана с учетом особенностей первой ступени общего образования, возможностей применения ИКТ не только в учебном процессе, но и в реализации проектной деятельности. Программа учитывает возрастные, общеучебные и психологические особенности младшего школьника.

На сегодняшний день все актуальнее звучит вопрос о новых технологиях в обучении, в связи с концепцией «Наша новая школа». В настоящее время школа способствует формированию таких качеств личности, как инициативность, способность творчески мыслить и находить нестандартные решения. Именно эти качества востребованы обществом в настоящее время.

Главной целью учителя является развитие творческой, конкурентно способной личности. Для этого необходимо создавать благоприятное пространство, способствующее успешному развитию каждого ребенка, через мотивацию учения, воспитание интереса к познавательной деятельности на уроках с применением ИКТ-технологийи выработку потребности и умения учиться.

В настоящее время нововведения стали реальностью повседневной жизни современной школы. Основной задачей является решение не «заставлять выучить», а «помочь развиваться». Внедрение ИКТ на всех уроках даёт возможность преподавателям осознать место и роль компьютера в учебном процессе, оценить возможности новых компьютерных технологий как средства обучения.

Одним из важных мотивов учения младших школьников является интерес. Интерес - это активная познавательная направленность человека на тот или иной предмет, явление или деятельность, связанная с положительным эмоциональным отношением к ним. А стимулятором деятельности выступает личная заинтересованность ученика. Она состоит из реальных предметных, учебных, творческих действий в принятии решений по преодолению препятствий.

Интерес характеризуется познавательной активностью. Ученик ищет интересующую его информацию, посвящает свободное время предмету познавательного интереса. Направляя интерес детей, их личную заинтересованность к этому предмету, учитель тем самым повышает познавательную активность. Предметом такой заинтересованности может стать **создание мультипликационного фильма**. Сегодня мультипликация уже перестала быть просто впечатляющим зрелищем, которое можно лишь воспринимать со всё большего числа окружающих человека экранов. Она – элемент "новой грамотности". По мере компьютеризации нашей жизни, по мере наполнения школ современной техникой, всё больше и больше появляется людей, осознающих образовательные и просто коммуникационные возможности новых технологий и их большую доступность. И эти технологические изменения приводят постепенно к изменениям в самих наших представлениях о том, что такое грамотный человек. Понятие грамотности во всё большей степени включает в себя, кроме традиционных чтения и письма, ещё и умение набирать текст на клавиатуре, записывать звук, создавать цифровую фотографию и видео, работать с электронными документами. Мультипликация, безусловно, один из активных элементов в этом ряду мультимедийных возможностей.

Создание мультфильма на уроках - это, по сути, проектное обучение. Личностный смысл деятельности ученика повышает его мотивацию в учении и развивает его творческий потенциал.

# **Содержание курса**

**Тема «Создание рисунков»**

Компьютерная графика. Примеры графических редакторов. Панель инструментов графического редактора. Основные операции при рисовании: рисование и стирание точек, линий, фигур. Заливка цветом. Другие операции.

В результате изучения данной темы **учащиеся смогут научиться:**

* выполнять основные операции при рисовании с помощью одной из компьютерных программ;
* сохранять созданные рисунки и вносить в них изменения.

**Тема «Создание мультфильмов и живых картинок»**

Анимация. Компьютерная анимация. Основные способы создания компьютерной анимации: покадровая рисованная анимация, конструирование анимации, программирование анимации. Примеры программ для создания анимации(Перволого 3.0, Лого Миры3.0, Scratch). Основные операции при создании анимации. Этапы создания мультфильма.

В результате изучения данной темы **учащиеся смогут научиться**:

* выполнять основные операции при создании движущихся   изображений с помощью одной из программ;
* сохранять созданные движущиеся изображения и вносить в них
* изменения.

**При выполнении проектных заданий** школьники будут учиться придумывать рисунок, предназначенный для какой-либо цели, и создавать его при помощи компьютера. В результате работы над созданием мультфильмов у детей сформируются следующие **универсальные учебные умения и навыки:**

* умение самостоятельно и мотивированно организовывать свою познавательную деятельность (от постановки цели до получения и оценки результата);
* участие в проектной деятельности, в организации и проведении учебно-исследовательской работы;
* создание собственных произведений, в том числе с использованием мультимедийных технологий.

**Тема «Создание мультфильмов в программе**

**«Конструктор мультфильмов».**

В результате с работой в данной программе у учащихся происходит:

* развитие логического мышления – для того, чтобы создать свой мультфильм, нужно продумать его сюжет, выбрать декорации, героев, расставить их по своим местам, заставить двигаться.
* развитие воображения – в распоряжении ребенка различные герои, музыка, смешные звуки.все эти отдельные образы необходимо преобразовать в целостное и законченное действие, сочинить собственную сказку.
* знакомство с технологией создания мультфильмов – мультипликатору предоставляется настоящая студия мультипликации, в которой он сможет смонтировать мультфильм, озвучить его, добавить титры и записать на диск.
* формирование чувства композиции и художественно-графических умений, навыков конструирования и проектирования – параллельно с работой за компьютером учащимся необходимо смоделировать будущий мультфильм, нарисовать эскизы и будущих героев.
* приобщение к творческому процессу и развитие терпения и трудолюбия – на создание простейшего мультфильма уйдет минут 20, но для того, чтобы сделать законченный мультфильм, необходимо много потрудиться.
* развитие базовых пользовательских навыков работы на компьютере и освоение средств информационных технологий.

**Тема «Натурная мультипликация».**

Обсуждение темы проекта. Составление плана рассказа и видеоряда, иллюстрирующего рассказ. Организация фиксации. Обсуждение фотографий с художественной и смысловой точек зрения, создание коллекции фотографий к проекту. Монтаж фото и видео материалов по сценарному плану. Аудиозапись рассказа, соответствующего видеоряду. Обсуждение готовых работ, размещение в информационной среде.

В результате изучения данной темы **учащиеся смогут научиться**:

* создавать информационные объекты как иллюстрации к художественным текстам в виде натурной мультипликации с собственным озвучиванием.
* создавать плана проведения натурной мультипликации.
* освоить технологии обработки фото и видео информации.

**Тема: «Пластилиновая мультипликация».**

**Цель:**

создание короткометражных пластилиновых мультфильмов

**Задачи:**

* развитие творческих способностей детей
* развитие мелкой моторики рук
* развитие навыка работы в команде

**Результаты обучения:**

* участие в создании пластилинового мультфильма
* навыки работы в творческом коллективе с распределением ролей и задач
* раскрытие творческого потенциала ребенка;
* развитие навыков работы в команде;
* проявление индивидуальности ребенка;
* повышение общего  культурного  уровня;
* развитие чувства кадра, композиции, цвета, масштаба;
* прививание понятий о нравственности;

В результате обучения младших школьников созданию мультфильмов формируются **универсальные учебные действия.**

**Личностные универсальные учебные действия:**

* внутренняя позиция школьника на уровне положительного отношения к школе, ориентации на содержательные моменты школьной действительности;
* широкая мотивационная основа учебной деятельности
* способность к самооценке на основе критерия успешности деятельности;
* ориентация в нравственном содержании и смысле поступков как собственных, так и окружающих людей;
* установка на здоровый образ жизни;
* чувство прекрасного и эстетические чувства на основе знакомства с мировой и отечественной художественной культурой;

**Регулятивные универсальные учебные действия:**

* умение принимать и сохранять учебную задачу;
* умение планировать свое действие в соответствии с поставленной задачей и условиями ее реализации, в том числе во внутреннем плане;
* умение осуществлять итоговый и пошаговый контроль по результату;
* умение вносить необходимые коррективы в действие после его завершения на основе его оценки и учета характера сделанных ошибок;

**Познавательные универсальные учебные действия:**

* осуществление поиска необходимой информации
* построение речевого высказывания в устной и письменной форме;
* формирование смыслового чтения художественных и познавательных текстов, выделение существенной информации из текстов разных видов;
* осуществлять анализ объектов с выделением существенных и несущественных признаков;

**Коммуникативные универсальные учебные действия:**

* умение учитывать разные мнения и стремиться к координации различных позиций в сотрудничестве;
* умение договариваться и приходить к общему решению в совместной деятельности, в том числе в ситуации столкновения интересов;
* умение строить понятные для партнера высказывания, учитывающие, что партнер знает и видит, а что нет;
* умение контролировать действия партнера;
* умение адекватно использовать речевые средства для решения различных коммуникативных задач, строить монологическое высказывание, владеть диалогической формой речи.

# **учебно-тематический план занятий**

**1 класс.**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | | **Тема занятия.** |
|  | | Вводное занятие.  Техника безопасности и организация рабочего места. |
| **Тема: «Анимация. Мультипликация»** | | |
|  | | Что такое мультипликация? Что такое анимация? |
|  | | Немного об истории анимации. |
|  | | Из истории русской анимации. |
|  | | Виды анимации. |
|  | | Объемная анимация. |
|  | | Живописная анимация. |
|  | | Перекладочная анимация . |
|  | | Компьютерная анимация . |
|  | | Как можно самому снять мультфильм. |
| **Тема: «Создание рисунков»** | | |
|  | | Компьютерная графика. Примеры графических редакторов. |
|  | | Панель инструментов графического редактора. |
|  | | Основные операции при рисовании: рисование и стирание точек, линий, фигур. |
|  | | Основные операции при рисовании: рисование и стирание точек, линий, фигур. |
|  | | Заливка цветом. Другие операции. |
|  | | Знакомство с программой ArtRagе. Интерфейс программы. |
|  | | Рисование набросков к мультфильмам Рисование на планшете Bamboo в программе ArtRagе. |
|  | | Рисование набросков к мультфильмам Рисование на планшете Bamboo в программе ArtRagе. |
| **Тема «Создание мультфильмов и живых картинок».** | | |
|  | Компьютерная анимация. Примеры программ для создания анимации (Перво Лого 3.0, Лого Миры3.0). | |
|  | Основные способы создания компьютерной анимации: покадровая рисованная анимация, конструирование анимации, программирование анимации. | |
|  | Изучение основ анимации, ввод ключевых понятий, работа со средой «ПервоЛого» | |
|  | Основные операции при создании анимации( выбор темы, выбор героев , рисование эскиза , создание фона, продумывание сопроводительного текста). | |
|  | Основные операции при создании анимации (рисование фона;  одевание черепашки в любую готовую форму, использование команд управления черепашкой для её «оживления»). | |
|  | Анимация «Аквариум». | |
|  | Анимация «Аквариум». | |
|  | Анимация «Домашние животные» | |
|  | Анимация «Домашние животные» | |
|  | Анимация «Детская площадка» | |
|  | Анимация «Детская площадка» | |
|  | Работа над созданием индивидуальных проектов - мультфильмов. | |
|  | Работа над созданием индивидуальных проектов – мультфильмов. | |
|  | Работа над созданием индивидуальных проектов – мультфильмов. | |
|  | Презентация мультфильмов. Размещение в информационной среде. | |
|  | Презентация мультфильмов. Размещение в информационной среде. | |

**2 класс.**

|  |  |
| --- | --- |
|  | **Тема занятия.** |
|  | Вводное занятие. Техника безопасности и организация рабочего  места. |
| **Тема: «Создание живых картинок и мультфильмов»** | |
|  | Компьютерная анимация. Примеры программ для создания анимации (Перво Лого 3.0, Лого Миры3.0). |
|  | Изучение основ анимации, ввод ключевых понятий, работа со средой «ЛогоМиры» |
|  | Знакомство со средой ЛогоМиры |
|  | Пробы пера |
|  | Черепашка меняет облик. Движение |
|  | Создание декораций в программе «ЛогоМиры» |
|  | Создание анимации в программе «ЛогоМиры» |
|  | Работа над созданием мультфильма «Колобок». |
|  | Работа над созданием мультфильма «Колобок». |
|  | Работа над созданием мультфильма «Колобок». |
|  | Работа над созданием индивидуальных проектов – мультфильмов. |
|  | Работа над созданием индивидуальных проектов – мультфильмов. |
|  | Работа над созданием индивидуальных проектов – мультфильмов. |
|  | Работа над созданием индивидуальных проектов – мультфильмов. |
|  | Презентация мультфильмов. Размещение в информационной среде. |
| **Тема «Создание мультфильмов в программе**  **«Конструктор мультфильмов».** | |
|  | Обсуждение темы проекта. Проработка сюжета. |
|  | Разработка сценария. |
|  | Выбор фона. Работа с предметами. |
|  | Выбор актёра. Коллекция действий актёра. |
|  | Анимация актёра. Смена действия актера. |
|  | Анимация актёра. Смена действия актера. |
|  | Одновременное действие актеров. |
|  | Одновременное действие актеров. |
|  | Запись звука и музыкального сопровождения. |
|  | Запись звука и музыкального сопровождения. |
|  | Работа с текстом. Анимация текста. |
|  | Работа над созданием индивидуальных проектов - мультфильмов. |
|  | Работа над созданием индивидуальных проектов– мультфильмов. |
|  | Работа над созданием индивидуальных проектов– мультфильмов. |
|  | Работа над созданием индивидуальных проектов– мультфильмов. |
|  | Работа над созданием индивидуальных проектов– мультфильмов. |
|  | Презентация мультфильмов. Размещение в информационной среде. |
|  | Презентация мультфильмов. Размещение в информационной среде. |

**3 класс.**

|  |  |
| --- | --- |
|  | **Тема занятия.** |
|  | Вводное занятие. Техника безопасности и организация рабочего  места. |
| **Тема «Натурная мультипликация».** | |
|  | Обсуждение темы проекта. Проработка сюжета. |
|  | Составление плана рассказа и видеоряда, иллюстрирующего рассказ. |
|  | Проработка образов и изготовление персонажей. |
|  | Проработка образов и изготовление персонажей. |
|  | Создание декораций. |
|  | Подбор освещения, компоновка кадра. |
|  | Организация фиксации. Процесс съемки. |
|  | Организация фиксации. Процесс съемки. |
|  | Обсуждение фотографий с художественной и смысловой точек зрения, создание коллекции фотографий к проекту. |
|  | Монтаж фото и видео материалов по сценарному плану. Формирование фильма из последовательности кадров. |
|  | Аудиозапись рассказа, соответствующего видеоряду. |
|  | Создание заставок, титров, звукового и музыкального сопровождения. |
|  | Формирование проигрываемого видео-файла. |
|  | Работа над созданием проектов - мультфильмов. |
|  | Работа над созданием проектов – мультфильмов. |
|  | Работа над созданием проектов – мультфильмов. |
|  | Работа над созданием проектов – мультфильмов. |
|  | Презентация мультфильмов. |
|  | Обсуждение готовых работ, размещение в информационной среде. |
| **Тема: «Пластилиновая мультипликация».** | |
|  | Секреты пластилиновой анимации. |
|  | Обсуждение и поиск темы для сюжета. |
|  | Написание сценария. |
|  | Разбивка и отрисовка (схема) сцен. |
|  | Создание эскизов (рисунки) героев, декораций. Создании каркасов. |
|  | Лепка героев и декораций. |
|  | Поэтапная съемка сцен. Отсмотр материала |
|  | Монтаж. Создание титров. |
|  | Озвучка (запись звука и создание музыкальных файлов) |
|  | Финальное сведение. |
|  | Работа над созданием проектов - мультфильмов. |
|  | Работа над созданием проектов - мультфильмов. |
|  | Работа над созданием проектов – мультфильмов. |
|  | Презентация мультфильмов.  Обсуждение готовых работ, размещение в информационной среде. |

**4 класс**

|  |  |
| --- | --- |
|  | **Темы занятий.** |
|  | Вводное занятие. Техника безопасности и организация рабочего  места. |
| **Тема: «Создание мультипликации в программе Scratch»** | |
|  | Возможности программы для создания интерактивных игр и анимации. |
|  | Основные компоненты проекта Scratch: спрайты и скрипты. |
|  | Интерфейс программы Scratch. |
|  | Панель инструментов Меню программы. |
|  | Зеленый флажок. Редактор рисования рисунков. |
|  | **Сцена.** |
|  | **Добавление новых спрайтов (объектов).** |
|  | Окно блоков и область скриптов. |
|  | **Костюмы объекта** . |
|  | **Звуки**. Добавим звук. |
|  | **Переменные.** |
|  | **Описания блоков**. **Типы блоков.** |
|  | Работа над созданием проектов - мультфильмов. |
|  | Работа над созданием проектов - мультфильмов. |
|  | Работа над созданием проектов – мультфильмов. |
|  | Работа над созданием проектов - мультфильмов. |
|  | Работа над созданием проектов - мультфильмов. |
|  | Презентация мультфильмов.  Обсуждение готовых работ, размещение в информационной среде |
| **Тема: «Создание мультфильмов разных видов»** | |
|  | Обсуждение и поиск темы для сюжета. |
|  | Написание сценария. |
|  | Разбивка и отрисовка (схема) сцен. |
|  | Создание эскизов (рисунки) героев, декораций. Создание каркасов. |
|  | Изготовление героев и декораций. |
|  | Поэтапная съемка сцен (раскадровка). Отсмотр материала |
|  | Монтаж. Создание титров. |
|  | Озвучка (запись звука и создание музыкальных файлов) |
|  | Финальное сведение. |
|  | Работа над созданием проектов - мультфильмов. |
|  | Работа над созданием проектов - мультфильмов. |
|  | Работа над созданием проектов - мультфильмов. |
|  | Работа над созданием проектов - мультфильмов. |
|  | Презентация мультфильмов.  Обсуждение готовых работ, размещение в информационной среде |
|  | Презентация мультфильмов.  Обсуждение готовых работ, размещение в информационной среде |