

Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение
средняя общеобразовательная школа №11 имени Таманской дивизии
муниципального образования Темрюкский район

Принята на заседании
педагогического совета
от «29» августа 2022 г.
Протокол № 1



Утверждаю:

Директор МБОУ СОШ №11

А.З.Хван

2022 года

**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ
ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА
технической направленности
«Мультипликация»**

Уровень программы: базовый уровень

Срок реализации программы: 2 года

Возрастная категория: от 7 до 14 лет

Форма обучения: очная

Вид программы: модифицированная

Программа реализуется на бюджетной основе

ID-номер Программы в Навигаторе #49842

Автор-составитель:
Рябова Екатерина Юрьевна
педагог дополнительного
образования

ст. Запорожская

Пояснительная записка.

Основное направление программы — художественно - эстетическое и нацелена на создание короткометражных мультфильмов с помощью конструктора мультфильмов «Студия Мульти-Пульти», ПервоЛого а также в видеоредакторе Movie Maker с использованием разных видов анимации: пластилиновая, кукольная, бумажная, песочная и т. д.

Данная программа представляет собой курс, предназначенный для детей, которые хотят не просто играть или набирать текст на компьютере, а желающими реализовать свои творческие способности, утвердиться в каком-либо деле. Выполняя практические задания, учащиеся развиваются, создают сами творческие проекты. В процессе создания творческих работ учащиеся смогут освоить работу с дополнительным оборудованием: сканером, микрофоном; научатся быстро ориентироваться в системе, приложениях и программах, научатся работать с цифровыми фото и видеокамерами. Работая над мультимедийными проектами и представляя их, используя видеопроектор дети освоят новейшие технологии.

Актуальность программы заключается в реализации системно - деятельностного подхода на практике, что позволяет сформировать ИКТ - компетентности, которые являются фундаментом для формирования универсальных учебных действий. Тем самым позволяет раскрыть особенности каждого учащегося, почувствовать себя более успешными. Программа осуществляет освоение умений работать с информацией (сбор, получение, преобразование, создание новых объектов) и использовать инструменты ИКТ (текстовые и графические редакторы, видеоредакторы и др.). Программа позволяет осуществить проектный подход к занятиям, а также объединить на одном уроке различные школьные дисциплины: рисование, музыку, математику, окружающий мир.

Процесс создания творческих работ воспитывает у учащихся усидчивость и развивает их творческий поиск. Подталкивает на создание работ воспитывающего характера, создание проектов (о вреде курения, наркомании, алкоголизма), которые можно использовать для проведения классных часов, внеклассных мероприятий и т.д., учит детей обсуждать проекты, работать в коллективе (прислушиваться к мнению товарищей, отстаивать свое мнение), учит находить и использовать в своей работе необходимую информацию.

Мультипликация — это групповой творческий процесс. Как и во взрослой команде мультипликаторов, дети пробуют разные функции: режиссёра, оператора, сценариста, художника-мультипликатора и т.д. В ходе работы происходит распределение функций и ролей между участниками в соответствии с теми работами, которые необходимо выполнить, а именно: написание текста сценария, выбор музыки, озвучивание. Качественная подготовка литературно-художественной части является залогом успешности будущей работы, поэтому при планировании данной деятельности выделено достаточно времени на разработку предварительного сценария и подготовку художественного оформления. Завершается данная работа просмотром и обсуждением готовых результатов, что является необходимым шагом к

созданию новых работ.

Программа позволяет осуществить проектный подход к занятиям, а также объединить на одном уроке различные школьные дисциплины: рисование, музыку, математику, окружающий мир, литературное чтение. На занятиях кружка дети шаг за шагом создают собственный проект (мини-мультфильма, видеоклипа, аппликационной работы и т.п.), например, «Сказочный лес», «Подводный мир», «Деревенский пейзаж» и так далее. Творчество детей проявляется в создании своей сказки, стихотворения, рассказа. Поэтому работы каждого ребенка уникальны и неповторимы. Такие занятия создают условия для самостоятельной творческой деятельности.

В процессе обучения дети:

- знакомятся с разными видами искусства, такими, как кинематограф, театр, комиксы, изобразительное искусство
- знакомятся с разными видами деятельности: конструирование, лепка, рисование, съёмка, монтаж, озвучка.
- учатся работать с разными программами и оборудованием (Word, Movie Maker, Internet, видеокамера, цифровая камера, принтер, сканер, планшет и т.д.)
- применяют на практике знания, умения и навыки по математике, информатике, технологии, ИЗО и литературе.
- учатся организовывать свою деятельность (ставить цель, планировать, контролировать и оценивать)
- осознают, что компьютер предназначен не только для развлечений (человек - потребитель), а также для самореализации (человек - создатель)

При работе по данной программе появляется возможность закреплять и углублять знания, полученные по разным предметам. На практических занятиях реализуется принцип межпредметных связей. Это достигается на основе двух методологических подходов.

Первый заключается в том, что освоение любой программной среды осуществляется в процессе реализации (решения) конкретной задачи. Второй подход определяется тем, что большое внимание уделяется исследованию. С этой целью учащиеся занимаются моделированием объектов, процессов, явлений из любых предметных областей в ранее освоенной программной среде. Следует отметить продуктивный характер подобной деятельности, в основу которой заложена ориентация на исследование и творчество.

В качестве основной *формы организации учебных занятий* используется выполнение учащимися практических работ за компьютером (компьютерный практикум). Роль учителя состоит в небольшом по времени объяснении нового материала и постановке задачи, а затем консультировании учащихся в процессе выполнения ими практической работы.

Начало работы заключается в ознакомлении детей с техникой безопасности при работе в кабинете информатики. Обучающиеся уже освоили работу в графическом редакторе PAINT. Дети могут рисовать и сохранять файлы в графическом редакторе, создавать анимации из созданных ими же рисунков. Далее дети учатся создавать сначала маленькие рисованные фильмы, а затем более сложные, большие по времени воспроизведения и

озвученные. Для этого следует научить работать в Movie Maker. Здесь больше возможности проявить себя в подаче материала, творческом оформлении. Кроме этого, создавая проект по какому-либо предмету, учащийся глубже вникнет в другие предметы, например, географии или биологии. Озвучивая свои проекты учащиеся учатся читать тексты четко, эмоционально. К тому же появляется необходимость освоить работу со сканером, звукозаписью.

Кроме разработки проектов под руководством учителя, учащимся предлагаются практические задания для самостоятельного выполнения.

Текущий контроль выполняется по результатам выполнения учащимися этих практических заданий. Итоговый контроль осуществляется в форме защиты итоговых проектов.

Данная программа рассчитана на 9 месяцев, 68 учебных часов и предназначена для детей 7 — 14 лет, которые постоянно посещают занятия. Занятия проходят 2 часа в неделю. Продолжительность занятий 40 - 45 минут.

Планируемые результаты:

Личностные: у обучающегося будут сформированы: широкая мотивационная основа творческой деятельности, включающая социальные, учебно-познавательные и внешние мотивы; ориентация на понимание причин успеха в создании мультфильма; учебно- познавательный интерес к новому учебному материалу и способам решения новой частной задачи; *получит возможность для формирования выраженной устойчивой учебно- познавательной мотивации учения и адекватного понимания причин успешности/ неуспешности учебной деятельности.*

Метапредметные:

Регулятивные: обучающийся научится принимать и сохранять учебную задачу, планировать своё действие в соответствии с поставленной задачей и условиями её реализации в сотрудничестве с учителем; вносить необходимые коррективы в действие после его завершения на основе его оценки и учёта характера сделанных ошибок; *получит возможность научиться самостоятельно учитывать выделенные учителем ориентиры действия в новом учебном материале.*

Коммуникативные. обучающийся научится договариваться и приходить к общему решению в совместной деятельности, в том числе в ситуации столкновения интересов; *получит возможность научиться учитывать и координировать в сотрудничестве отличные от собственной позиции других людей.*

Познавательные: обучающийся научится осуществлять поиск необходимой информации для выполнения учебных заданий с использованием учебной литературы, освоит навыки неписьменного повествования языком компьютерной анимации и мультипликации; *получит возможность научиться осуществлять расширенный поиск информации с использованием ресурсов библиотек и Интернета, осознанно и произвольно строить речевое высказывание в устной и письменной форме; осуществлять синтез как составление целого из частей, самостоятельно достраивая и восполняя недостающие компоненты.*

учёбе, как инструмента творчества, самовыражения и развития.

Область применения программа может использоваться в системе дополнительного образования, в школьной внеклассной работе.

Отличительная особенность программы. Важной особенностью программы является её мотивационная направленность на любимый всеми детьми жанр киноискусства - мультфильмы: дети ещё не умеют говорить, читать, но уже с удовольствием их смотрят. И гораздо интересней становится желание детей самим создать мультфильм, узнать о том, как создаются любимые мультфильмы, познакомиться с именами известных мультипликаторов, научиться самим делать анимацию.

Мотивация и ценность для ребёнка:

- удовлетворение собственных эстетических предпочтений в ходе подбора изображений и музыкального сопровождения, возможность проще, интереснее, убедительнее, увлекательнее сообщить (показать и рассказать) что-то другому;

- возможность свободно оперировать своей коллекцией видеоизображений в соответствии с образовательной задачей, участие в увлекательной работе по созданию коротких видеосюжетов;

- освоение любимого детского жанра видеопродукции, возможность попробовать себя в разных ролях: кукольника, декоратора, режиссёра, оператора, актёра, озвучивающего персонажи, и т.д.

- освоение привлекательной технологии компьютерной анимации и возможность её самостоятельного использования для решения творческих задач, как предметных, так и личных.

Основная деятельность: создание мультфильмов путём формирования последовательностей отдельных кадров — снимков физической реальности, а также, путём непосредственного пространственно-временного редактирования; создание видеосочинения с аудиосопровождением и текстовым сопровождением в соответствии с поставленной учебной задачей.

Формы и методы обучения: лекции, групповые занятия, индивидуальные занятия, демонстрация-объяснение, практические занятия, фото и видеосъёмки на природе или персонажей с декорацией, экскурсии.

Календарно-тематический план (76 часов)

№	Тема	Содержание	Кол-во часов		теория аудиторные	Теория внеаудиторные	практика
			Всего				
Всё о мультипликации (4 часа)							
1	Вводное занятие: «Путешествие в мир мультипликации» Инструктаж по технике безопасности.	Вводное занятие Рассказ об истории анимации и мультипликации. Просмотр фильма о истории «Союзмультфильма»	1		1		
2	Пемного об истории анимации	Компьютерная анимация. Основные способы создания компьютерной анимации: покадровая рисованная анимация, конструирование анимации, программирование анимации. Примеры программ для создания анимации	1		1		1
3	Все об анимации: кто рисует мультипликацию - человек или компьютер?	Рассказ о профессиях мультипликаторов. Просмотр фильма.	1		1		
4	Парад мультипрофессий: какие именно специальности трудятся над созданием мультфильмов.	Рассказ о профессиях мультипликаторов. Просмотр фильма.	1		1		
Конструктор мультфильмов «Мульти — Пульти» - 12 часов							
5, 6.	Создаём сюжет мультфильма (в Microsoft Word). Комбинированный документ «Сказка с картинками»	Разработка сценария мультфильма.	3				2
7.	Завершение работы над проектом «Сказка с картинками»	Разработка сценария мультфильма.	1				1
8	Основные операции при создании анимации. Этапы создания мультфильма. Конструктор мультфильмов	Выбор фона. Работа с предметами.	1	0,5			0,5

	«Мульти — Пульти» (программа для создания мультфильмов).								
9	Конструктор мультфильмов «Мульти — Пульти» (программа для создания мультфильмов).	Выбор актёра. Коллекция действий актёра.	1					1	
10	Конструктор мультфильмов «Мульти — Пульти» (программа для создания мультфильмов).	Анимация актёра. Смена действия актёра.	1					1	
11	Конструктор мультфильмов «Мульти — Пульти» (программа для создания мультфильмов).	Одновременное действие актёров.	1					1	
12	Конструктор мультфильмов «Мульти — Пульти» (программа для создания мультфильмов).	Выбор звука и музыкального сопровождения.	1					1	
13	Конструктор мультфильмов «Мульти — Пульти» (программа для создания мультфильмов).	Работа с текстом. Анимация текста.	1					1	
14 - 15	Работа над созданием индивидуальных проектов - мультфильмов. Конструктор мультфильмов «Мульти — Пульти» (программа для создания мультфильмов).	Работа над созданием индивидуальных проектов - мультфильмов.	2					2	
16.	Обобщающее занятие по теме «Создание мультфильмов и живых картинок» - «Мультифестиваль».	Презентация мультфильмов.	1					1	
Рисуем мультик (11 часов)									
17	Работа в среде Графического редактора Paint: инструменты и паlettes, их использование;	Работа в среде Графического редактора Paint	1		0,5			0,5	
18	Улыбающаяся рожица с открытыми глазами	Создание простейшего рисунка сохранение его в файле;	1					1	
19	Улыбающаяся рожица с закрытыми глазами	Мультипликация файла, его анимирование и сохранение под другим именем (та же рожица, но с закрытыми глазами)	1					1	

20	Создание рисунков с помощью готовых форм.	Создание рисунков с помощью готовых форм. Формат: четырёхугольника, треугольника, отрезков	2		0,5				1,5	
21-22	Создание сюжетных рисунков	Создание сюжетных рисунков с использованием знаний и навыков рисования на компьютере.	2					2		
23 - 24	Создание рисунков с передачей движениями предметами (транспорт, человек, собака...)	Работа в среде графического редактора Paint	2					2		
25	Сколько кадров нужно для создания рисованных мультфильмов?	Создание рисунков-кадров в Paint	1					1		
26-28	Создание мультфильмов с помощью онлайн-конструктора мультфильмов Мультатор	Работа в онлайн-конструкторе Мультатор.	3		1			2		
Фотография и видеосъёмка (19 ч.)										
29	Знакомство с цифровым фотоаппаратом. Технические особенности фотоаппарата и его возможности, функции.	Работа с цифровым фотоаппаратом	1		0,5			0,5		
30 - 32	Особенности фотографии, создание различных изображений.	Работа с цифровым фотоаппаратом	3				1	2		
33	Копирование фотографий на ПК.	Работа с цифровым фотоаппаратом, копирование фотографий на ПК	1					1		
34-36	Создаём кадры для мультфильма (пластилинного, из обычных предметов, из природных материалов) групповые и индивидуальные проекты.	Создание декораций.	3							
37-39	Создаём кадры для мультфильма (пластилинного, из обычных предметов, из сыпучих предметов, из природных материалов) — групповые и индивидуальные проекты.	Подбор освещения, компоновка кадра, Организация фиксации. Процесс съёмки	3				1	2		

40 - 41	Создать кадры для мультфильма (пластилинного о. из обычных предметов, из сълучных предметов, из природных материалов) — групповые и индивидуальные проекты.	Обсуждение фотографий с художественной и смысловой точкой зрения, создание коллекции фотографий к проекту.	2				1	1	
42	Знакомимся с цифровой видеокамерой: технические особенности видеокамеры и ее возможности, функции.	Работа с цифровой видеокамерой	1	0.5				0.5	
43-44	Особенности видеосъемки.	Работа с цифровой видеокамерой	2				1	1	
45	Копирование видеофайлов НН ПК.	Работа с цифровой видеокамерой	1					1	
46 - 47	Видеосъемка сюжетов для групповых индивидуальных проектов	Постатная съемка сцен. Осмотр материала	2				1	1	

Работа в Movie Maker (8 ч.)

48 - 49	Открытие созданных файлов: раскладка проекта имеющихся файлов-кадров, их повторение в индигическом порядке;	Формирование фильма из последовательности кадров.	2	0.5				1.5	
50 - 51	Установка временных рамок воспроизведения;	Монтаж фото и видео материалов по сценарному плану.	2					2	
52	Запись и сохранение клипа. Воспроизведение	Аудиозапись рассказа, соответствующего видеоряду.	1					1	
53	Создание усложненного движения (из 3 и более кадров): постановка проблемы, ее анализ, создание набросков-планов на бумаге;	Создание заставок, титров, звукового и музыкального сопровождения.	1					1	
54	Создание рисунков-кадров и их сохранение;	Формирование проигрываемого видео-файла из рисунков.	1					1	
55	Ввод кадров в Movie Maker. раякадровка, запись, воспроизведение.	Формирование проигрываемого видео-файла	1					1	

Создание групповых и индивидуальных проектов. (11 ч.)

56	Создание простейшего мультфильма с использованием в рисунке фона-персонажа (Движение объекта (трактор, машина))	Работа на компьютере проектов - мультфильмов	2					2	
----	---	--	---	--	--	--	--	---	--

63	Обдумывание проекта, обсуждение, наброски на бумаге:	Работа над созданием проектов - мультфильмов	2					2	
60-61	Создание рисунков на компьютере, и их сохранение	Работа над созданием проектов - мультфильмов	2					2	
62-63	Копирование части рисунка и его вставка в следующий кадр (движение):	Работа над созданием проектов - мультфильмов	2					2	
64	Ввод всех созданных кадров в Movie Maker(рисунки, фотографии, видеоролики), создание фильма.	Работа над созданием проектов - мультфильмов	1					1	
65	Защита проектной работы.	Презентация мультфильмов. Обсуждение готовых работ, размещение в информационной среде.	1					1	
66	Общешкольное мероприятие «Фестиваль мультфильмов — наш кинозал»	Презентация мультфильмов на общешкольном мероприятии	1			1			

Содержание программы

Всё о мультипликации(4 ч.)

Вводная тема: «Путешествие в мир мультипликации». Вводная беседа о правилах поведения в кабинете информатики. Инструктаж по технике безопасности. Гимнастика для глаз и рук. Немного об истории анимации. Все об анимации: кто рисует мультики - человек или компьютер? (Компьютерная анимация. Основные способы создания компьютерной анимации: покадровая рисованная анимация, конструирование анимации, программирование анимации. Примеры программ для создания анимации). Парад мультипрофессий: какие именно специалисты трудятся над созданием мультфильмов.

Дидактические формы: виртуальная экскурсия с использованием презентации и видеоурока «В мире мультипликации», просмотр мультфильма.

Межпредметные связи. физическая культура и здоровье — гимнастические упражнения для рук, киноискусство, информатика.

Конструктор мультфильмов «Мульти — Пульти» (12 ч.)

Работа с конструктором мультфильмов «Мульти — Пульти» — цель раздела - приобрести навыки создания анимационных объектов в подходящей для младшего школьного возраста компьютерной программе.

Создаём сюжет мультфильма. (в Microsoft Word). Комбинированный документ «Сказка с картинками». Основные операции при создании анимации. Этапы создания мультфильма. Конструктор мультфильмов «Мульти — Пульти». Работа над созданием индивидуальных проектов - мультфильмов. Обобщающее занятие по теме «Создание мультфильмов и живых картинок» - «Мультфестиваль».

Межпредметные связи: физическая культура и здоровье — гимнастические упражнения для рук, киноискусство — дети берут на себя разные функции: режиссёра, оператора, сценариста, художника-мультипликатора и т.д., русский язык и литературное чтение — самостоятельно пишут сценарий, придумывают сюжет.

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.

Рисуем мультик (11 ч.)

Работа в среде графического редактора **Paint** и онлайн конструкторе мультфильмов «Мультиатор». Цель раздела — создание сюжетных рисунков и готовых рисованных мультфильмов.

Работа в среде графического редактора Paint: инструменты и палитра, их использование; создание простейшего рисунка и сохранение его в файле; (Улыбающаяся рожица с открытыми глазами), Открытие файла, его редактирование и сохранение под другим именем; (та же рожица, но с закрытыми глазами). Создание рисунков с помощью готовых форм. Создание сюжетных рисунков с использованием знаний и навыков рисования на компьютере. Создание рисунков с предполагаемыми движущимися объектами (транспорт, человечек, собачка...). Сколько кадров нужно для создания рисованных мультфильмов? Создание мультфильмов с помощью онлайн-конструктора мультфильмов Мультиатор.

Межпредметные связи: физическая культура и здоровье — гимнастические упражнения для рук, изобразительное искусство, киноискусство — дети берут на себя разные функции: режиссёра, оператора, сценариста, художника-мультипликатора и т.д., русский язык и литературное чтение

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.

Фотография и видеосъёмка (19 ч.)

Работа с фотоаппаратом и **видеокамерой**: знакомство с цифровым фотоаппаратом и видеокамерой: технические особенности фотоаппарата и его возможности, функции. Особенности фотографии и видеосъёмки, создание различных изображений, видеосъёмка сюжетов. Копирование фотографий и видеофайлов на ПК. Создаём кадры для мультфильма (пластилинового, из обычных предметов, из сыпучих предметов, из природных материалов) — групповые и индивидуальные проекты.

Межпредметные связи: технология, изобразительное искусство, киноискусство В результате изучения данной темы учащиеся смогут научиться:

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

Работа в Movie Maker (8 ч.)

Работа в видеоредакторе Windows Movie Maker: Открытие созданных файлов; раскадровка имеющихся файлов-кадров, их повторение в циклическом порядке; установление временных рамок воспроизведения; запись и сохранение клипа. Воспроизведение. Создание усложненного

движения (из 3 и более кадров): постановка проблемы, ее анализ, создание набросков-планов на бумаге; создание рисунков-кадров и их сохранение; ввод кадров в Movie Maker, раскадровка, запись, воспроизведение.

Межпредметные связи: киноискусство, ИК-технология.

Создание групповых и индивидуальных проектов. (11 ч.)

Работа над созданием проектов-мультфильмов: создание простейшего мультика с использованием в рисунке фона-пейзажа (Движение объекта (трактор, машина): обдумывание проекта, обсуждение, наброски на бумаге; создание рисунков на компьютере, и их сохранение, копирование части рисунка и его вставка в следующий кадр (движение); ввод всех созданных кадров в Movie Maker (рисунки, фотографии, видеоролики), создание фильма. Защита проектной работы. Общешкольное мероприятие «Фестиваль мультфильмов наш кинозал».

Межпредметные связи: изобразительное искусство, технология, литературное чтение, киноискусство, ИК-технология.

на результаты изучения данной темы.

Учащиеся научатся:

создавать мультфильмы;

навыкам работы в творческом коллективе с распределением ролей и задач;

раскрытию творческого потенциала;

навыкам работы в команде; чувству кадра, командной, цвета, масштаба;

создавать десятки кадров для создания мультфильма;

вводить рисунки в приложении и настраивать просмотр

видеоизображения, сохранять проект как фильм, воспроизводить его;

работать в группах;

работать с фотографиями;

составлять коллажи из фотографий;

работать с рисованными иллюстрациями, слайдами и

мультимедийной кинокадрами.

создавать снимки с помощью фотокамеры;

выполнять съемку видеокамерой;

копировать файлы с фото и видеокамер на ПК;

уметь работать с полученными файлами в приложениях;

выполнить основные операции при создании движущихся

изображений с помощью одной из программ;

сохранять созданные движущиеся изображения и вносить в них изменения;

Цели анализа результатов:

Степень активности учащихся в группах.

Уровень знаний, умений, показанных учащимися в работе.

Рекомендации к совершенствованию.

Оценивание работы каждого с помощью учащихся, выполняющих функции главных редакторов.

Формы подведения итогов: презентация и защита готовых групповых проектов.

Итог программы – групповой проект «Коллекция мультяшковых – пузырьков».

Данный курс включается в себя специально подготовленные упражнения и задания для развития творческих мыслительных

5. Наиболее важные учебные действия:

Учащиеся получают возможность научиться:

самостоятельности, инициативы и творческого подхода;

умение работать индивидуально и в группе;

самостоятельно и мотивированно организовывать свою познавательную

деятельность (от постановки цели до получения и оценки результата);

проектной деятельности, организации и проведении учебно-

исследовательской работы;

созданию собственных произведений, в том числе с использованием

мультимедийных технологий;

применять текстовый редактор для набора, редактирования и

форматирования простейших текстов;

применять простейший графический редактор для создания и

редактирования рисунков;

первоначальным умениям передачи, поиска, преобразования, хранения

информации, использования компьютера;

поиску (проверке) необходимой информации в словарях, каталоге

библиотеки, на электронных носителях;

выполнению инструкций, точному следованию образцу и простейшим

алгоритмам;

организации компьютерного рабочего места, соблюдение требований

безопасности и гигиены в работе со средствами ИКТ.

способностей и обеспечивает учащимся и учителям материал для проведения стресс-тестов и наблюдений мышления. Спешивать условиям выделяет плановое, целенаправленное предъявление их в системе, отвечающей следующим требованиям: познавательные задачи строятся на междисциплинарной, интегрированной основе и способствовать развитию психических свойств личности – памяти, внимания, мышления, логики; задачи должны подбираться с учетом рациональной последовательности их предъявления; система познавательных задач должна вести к формированию целостности мышления, гибкости ума, любознательности, умения выдвигать и разрабатывать гипотезы.

Используемая литература

1. Красный, Юрий Ефимович. Мультифильм руками детей : Кн. для учителя / Ю. Е. Красный, Л. И. Курдюкова. - М. : Просвещение, 2015.
2. Красный, Ю.Е. «Первые встречи с искусством», (в соавторстве с А.Артюболевой, В.Левиным и Л.Курдюковой), - М. «Искусство в школе», 2015.
3. Е. Г. Макарова. Как вылепить отфрыкивание. В 3 т. Т.1. Освободите слона. – М.: Самокат, 2015.
4. Е. Г. Макарова. Движение образует форму. – М.: Самокат, 2015.
5. А. А. Мелик-Нашаев, З. П. Пойкинская. Художник в кадре, юм ребеке. – М.: Просвещение, 2015.
6. А. А. Мелик-Нашаев, З. П. Новинская. Ступеньки к творчеству. – М.: Издательство: Вином. Лаборатория знаний, 2015.