

**МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ И МОЛОДЕЖНОЙ ПОЛИТИКИ СВЕРДЛОВСКОЙ ОБЛАСТИ
НЕГОСУДАРСТВЕННОЕ (ЧАСТНОЕ) ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
СРЕДНЯЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ШКОЛА «ГЕЛИОС»**

ПРИНЯТО

Решением методического объединения
учителей естественных и прикладных наук
Протокол № 1 от 27.08.2025г.

СОГЛАСОВАНО

27.08.2025г.

Заместитель директора по методической работе

 /Фаттахова А.Г.

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

**курса внеурочной деятельности «Конструирование мультфильмов»
для начального общего образования (2 класс)
Срок освоения: 1 год**

Составитель:

Важенина М.А., учитель информатики

Екатеринбург, 2025 год

Пояснительная записка

Программа базируется на знаниях, полученных учащимися в обязательном курсе «Информатика и ИКТ». Предполагает расширение и углубление знаний учащихся в алгоритмизации.

Программа предусматривает знакомство с компьютерными программами – конструкторами мультфильмов, а также упражнения и проекты, способствующую развитию творческого потенциала учащихся. Предназначена для использования в работе с учащимися начальной школы

Цель: развитие алгоритмического мышления на примере конструктора мультфильмов, развитие у учащихся логического мышления, творческих способностей.

Задачи:

- Познакомиться с одним из конструкторов мультфильмов, соответствующего возрастным особенностям учащихся;
- формирование навыков использования полученных знаний при создании проектов личных и групповых
- выполнение проекта.

Программа рассчитана на учащихся 2-4 классов.

Курс рассчитан на 27 часов. Содержание теоретической и практической компоненты находится в соотношении 10/90. При выполнении практических работ предполагается использование актуального содержательного материала и заданий из других предметных областей.

Эффективность курса может быть оценена по результатам выполненных учащимися проектов.

Учебно-тематический план

№	Темы	Количество часов		
		Всего	Теория	Практика
1.	Введение в курс. Знакомство с интерфейсом выбранного конструктора.	1	0,5	0,5
2.	Выбор фона. Движение, анимация фона.	1	0	1
3.	Редактирование выбранного фона.	1	0	1
4.	Расстановка предметов обстановки на выбранном фоне. Передвижение. Редактирование	1	0	1
5.	Вставка персонажей. Движение, анимация.	2	1	1
6.	Смена персонажей.	1	0	1
7.	Регулировка скорости анимации.	1	0	1
8.	Работа с файлами. Сохранение, чтение, прокрутка в разных режимах.	2	1	1
9.	Редактирование созданного фильма.	2	0,5	1,5
10.	Работа с библиотекой звуков. Вставка. Редактирование.	2	0	2
11.	Работа с титрами. Шрифт. Анимация.	2		2
12.	Особенности редактирования. Перенос на задний/первый план предметов и персонажей.	1	0	1
13.	Разработка проекта будущего фильма.	2	0	2
14.	Работа над проектом.	6	0	6
15.	Демонстрация фильма перед аудиторией.	2	0	2
		27	3	24

Содержание курса

Тема 1. Введение в курс.

Знакомство с понятием анимация, виды анимации. Компьютерная анимация, ее отличие и возможности. Знакомство с интерфейсом выбранного конструктора

Тема 2. Работа с фоном.

Выбор фона. Движение, анимация фона. Редактирование выбранного фона.

Тема 3. Работа с предметами обстановки. Библиотека предметов.

Выбор предметов из библиотеки. Расстановка предметов обстановки на выбранном фоне. Передвижение. Редактирование.

Тема 4. Работа с персонажами.

Вставка персонажей. Движение, анимация. Смена персонажей. Регулировка скорости анимации.

Тема 5. Работа с файлами.

Сохранение, чтение, прокрутка в разных режимах. Редактирование созданного фильма.

Тема 6. Работа со звуком.

Работа с библиотекой звуков. Вставка. Редактирование.

Тема 7. Работа с титрами.

Понятие титры, их назначение. Шрифт. Анимация.

Тема 7. Особенности редактирования.

Перенос на задний/первый план предметов и персонажей.

Тема 8. Работа над проектом.

Разработка проекта будущего фильма. Работа над проектом. Демонстрация фильма перед аудиторией.

Результаты освоения курса внеурочной деятельности

Личностные результаты освоения программы курса внеурочной деятельности на уровне начального общего образования достигаются в единстве учебной и воспитательной деятельности в соответствии с традиционными российскими социокультурными и духовно-нравственными ценностями, принятыми в обществе правилами и нормами поведения и способствуют процессам самопознания, самовоспитания и саморазвития, формирования внутренней позиции личности.

В результате изучения курса внеурочной деятельности на уровне начального общего образования у обучающегося будут сформированы следующие личностные результаты:

- осознавать необходимость изучения разного программного обеспечения для адаптации к жизненным ситуациям, для развития общей культуры человека, способности мыслить, рассуждать, выдвигать предположения и доказывать или опровергать их;

- применять правила совместной деятельности со сверстниками, проявлять способность договариваться, лидировать, следовать указаниям, осознавать личную ответственность и объективно оценивать свой вклад в общий результат;

- осваивать навыки организации безопасного поведения в информационной среде;

- применять полученные знания для решения практических задач в повседневной жизни, в том числе при оказании помощи одноклассникам, детям младшего возраста, взрослым и пожилым людям;

- оценивать практические и учебные ситуации с точки зрения возможности применения полученных знаний для рационального и эффективного решения учебных и жизненных проблем;

- характеризовать свои успехи, намечать пути устранения трудностей;

- пользоваться разнообразными информационными средствами для решения предложенных и самостоятельно выбранных учебных проблем, задач.

Метапредметные результаты освоения программы начального общего образования должны отражать:

Познавательные универсальные учебные действия

Базовые логические действия:

устанавливать связи и зависимости между объектами («часть – целое», «причина – следствие», «протяжённость»);
применять базовые логические универсальные действия: сравнение, анализ, классификация (группировка), обобщение;
приобретать практические навыки для успешного решения учебных и житейских задач.

Базовые исследовательские действия:

проявлять способность ориентироваться в учебном материале разных учебных предметов;
понимать и адекватно использовать терминологию: различать, характеризовать, использовать для решения учебных и практических задач;
применять изученные методы познания (измерение, моделирование, перебор вариантов).

Работа с информацией:

читать, интерпретировать графически представленную информацию (схему, таблицу, диаграмму, другую модель);
принимать правила, безопасно использовать предлагаемые электронные средства и источники информации.

Коммуникативные универсальные учебные действия

Общение:

конструировать утверждения, проверять их истинность;
использовать текст задания для объяснения способа и хода решения задачи;
комментировать осуществляемый процесс;
объяснять полученный результат с использованием изученной терминологии;
создавать в соответствии с учебной задачей тексты разного вида – описание, рассуждение, инструкция;
ориентироваться в алгоритмах: воспроизводить, дополнять, исправлять деформированные;
самостоятельно составлять тексты заданий, аналогичные типовым изученным.

Регулятивные универсальные учебные действия

Самоорганизация:

планировать действия по решению учебной задачи для получения результата;
планировать этапы предстоящей работы, определять последовательность учебных действий;
выполнять правила безопасного использования электронных средств, предлагаемых в процессе обучения.

Самоконтроль (рефлексия):

осуществлять контроль процесса и результата своей деятельности;
выбирать и при необходимости корректировать способы действий;
находить ошибки в своей работе, устанавливать их причины, вести поиск путей преодоления ошибок;
предвидеть возможность возникновения трудностей и ошибок, предусматривать способы их предупреждения;
оценивать рациональность своих действий, давать им качественную характеристику.

Совместная деятельность:

согласовывать мнения в ходе выбора рационального способа, анализа информации;
осуществлять совместный контроль и оценку выполняемых действий, предвидеть возможность возникновения ошибок и трудностей, предусматривать пути их предупреждения.

Предметные результаты

знать правила безопасной работы на компьютере;
знать возможности конструктора для создания мультфильма;
знать различные инструменты и возможности изучаемого конструктора;
уметь использовать имеющиеся в конструкторе возможности в практической работе;
сохранять созданный фильм, считывать его;
редактировать имеющийся фильм;
просматривать в разных режимах прокрутки;
пользоваться встроенными библиотеками.

Методическое обеспечение

Программные средства

- Операционная система.
- Конструктор мультфильмов «Мульти-пульти».
- Графический редактор.

Теоретическая часть занятий предполагает следующие формы работы:

- Комментарий учителя к используемой программе
- Самостоятельная работа с научными источниками, в том числе и электронными
- Групповая работа
- Взаимообучение
- Работа в парах.

Практическая часть занятий предполагает следующие формы работы:

- Коллективный поиск решения возникающих задач
- Самостоятельная практическая работа
- Коллективная практическая работа.

Литература

1. Горячев А.В., Островская Е.М. Конструктор мультфильмов «Мульти-пульти». Справочник-практикум для школьников. Москва: БАЛАСС, 2007
2. Фролов М.И. Учимся анимации на компьютере. Самоучитель для детей и родителей. Москва: Лаборатория Базовых Знаний, 2002.

**ДОКУМЕНТ ПОДПИСАН
ЭЛЕКТРОННОЙ ПОДПИСЬЮ**

СВЕДЕНИЯ О СЕРТИФИКАТЕ ЭП

Сертификат 661131406992472463403399306529426389103633061494

Владелец Балтина Алла Юрьевна

Действителен с 11.02.2025 по 11.02.2026