



Принята
На методическом совете
«30» августа 2023 г.
Протокол № 2

Утверждаю
Директор ЦДТ «Металлург»
_____ М.С. Анохина
«30» августа 2023 г.

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «IT-шник+»

Направленность программы – техническая

Уровень освоения – ознакомительный

Форма обучения – очная

Срок реализации - 1 год

Возраст детей – 8-11 лет

Разработчик:
Федотенко О.С., педагог
дополнительного образования.

Самара, 2023

Оглавление

Краткая аннотация	3
1. Пояснительная записка	3
1.1. Цель и задачи программы.....	7
1.2. Формы, методы и технологии, используемые для реализации программы...	8
1.3. Ожидаемые результаты	11
1.4. Критерии и способы определения результативности	13
1.5. Виды и формы контроля результативности	14
1.6. Воспитательная работа	15
1.7. Работа с родителями	15
2. Содержание программы.....	15
Учебный план программы	15
2.1. Модуль №1. «Современные информационные технологии»	16
2.2. Модуль №2. «Создание анимационных картинок с помощью программы презентаций Microsoft Office PowerPoint».....	20
2.3. Модуль №3. «Создание анимационных картинок в среде программирования Scratch».....	23
3. Ресурсное обеспечение программы	26
3.1. Учебно-методическое обеспечение образовательной программы	26
3.2. Материально-техническое обеспечение	26
4. Список источников.....	26

Краткая аннотация

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа технической направленности «IT-шник +» рассчитана на 1 год обучения и имеет ознакомительный уровень освоения. Рассчитана на учащихся в возрастном диапазоне 8-11 лет.

Программа ориентирована на содействие развитию технических и творческих способностей, формированию функциональной грамотности учащихся, овладение начальными знаниями и умениями в области информационных технологий. Курс построен таким образом, чтобы помочь учащимся приобщиться к процессу создания мультипликационных фильмов посредством освоения компьютерной техники и современных технологий.

1. Пояснительная записка

Сегодня дети не мыслят себя без компьютера, проводя много часов в социальных сетях и Интернете, но мало кто из них владеет компьютерной техникой и современными технологиями так, чтобы это действительно могло стать полезным для жизни, творчества и, возможно, для выбора дальнейшей профессии. Поэтому сегодня как никогда актуален вопрос: как включить в

образование информационно-коммуникационные технологии с наибольшей пользой и с наименьшими рисками.

Анимация (animation) - производное от латинского "anima" - душа, следовательно, анимация означает одушевление или оживление. Придумать, оживить любого персонажа мультфильма - это продолжительный и не легкий труд. Необходимо проявить фантазию, креативность, теоретические и практические занятия, чтобы мультфильм был интересный и яркий.

Курс предполагает обучение приёмам создания анимационных картинок с помощью программы презентаций PowerPoint и в среде программирования Scratch.

Специальные знания даются с учетом возрастных особенностей учащихся. Занятия строятся таким образом, чтобы они были интересны, эмоциональны, доступны по содержанию и предполагают активное участие ребят.

Курс преследует цель формирования у учащихся предметной компетентности в области информационных компьютерных технологий и приобретение опыта в создании собственных мультфильмов.

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «ИТ-шник +» разработана на основе следующих нормативных документов:

- Федеральный закон от 29.12.2012 г. № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;
- Концепция развития дополнительного образования до 2030 года (утверждена распоряжением Правительства РФ от 31.03.2022 № 678-р);
- Стратегия развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года (утверждена распоряжением Правительства Российской Федерации от 29.05.2015 № 996-р);
- Приказ Министерства просвещения РФ от 27.07.2022 г. № 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;
- Приказ Министерства просвещения РФ от 03.09.2019 № 467 «Об утверждении Целевой модели развития региональных систем дополнительного

образования детей»;

– Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28.09.2020 № 28 «Об утверждении СП 2.4.3648-20 «Санитарноэпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»;

– Письмо Министерства образования и науки РФ от 18.11.2015 № 09-3242 «О направлении информации (с «Методическими рекомендациями по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы)»);

– Письмо министерства образования и науки Самарской области от 30.03.2020 № МО-16-09-01/434-ТУ (с «Методическими рекомендациями по подготовке дополнительных общеобразовательных общеразвивающих программ к прохождению процедуры экспертизы (добровольной сертификации) для последующего включения в реестр образовательных программ, включенных в систему ПФДО»);

– Письмо МО и НСО от 12.09.2022. № МО/1141-ТУ (с «Методическими рекомендациями по разработке дополнительных общеобразовательных общеразвивающих программ»).

Направленность программы - техническая.

Уровень освоения программы – ознакомительный.

Актуальность данной программы. В современных условиях развития общества возрастает потребность в специалистах, владеющих ИКТ и языками программирования.

На протяжении последних десятилетий отражением и следствием этой тенденции стала потребность в подготовке подрастающего поколения к вступлению в информационное общество, любая профессиональная деятельность в котором, будет связана с информатикой и информационными технологиями. Умение представлять информацию в виде, удобном для восприятия и использования другими людьми, - одно из условий общей компетентности обучающегося.

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «IT-шник +» позволяет приобрести практические умения программирования в среде Scratch, создания анимационных картинок с помощью программы презентаций PowerPoint, способствует развитию творческих способностей детей, в области информационных компьютерных технологий и приобретение опыта в создании собственных мультфильмов.

На современном этапе развития общества содержание дополнительных образовательных программ ориентировано на создание необходимых условий для личностного развития учащихся, позитивной социализации и профессионального самоопределения, что является **приоритетным направлением развития Самарской области.**

Программа построена по следующим принципам:

- принцип доступности (учебная работа строится с учетом возрастных, индивидуальных особенностей учащихся, уровня их обученности);
- системность и последовательность в освоении технических приемов: изучение нового материала опирается на ранее приобретенные знания;
- дифференцированный подход (педагог условно разделяет учебную группу на сравнительно одинаковые по уровню обучаемости микрогруппы, учебный процесс адаптируется к познавательным возможностям каждого учащегося, требования предъявляются соответствующие уровню его развития, педагогом используются адекватные методы и формы обучения, определяется характер и степень дозировки помощи со стороны педагога, темп изучения материала);
- разнообразие и приоритет практической деятельности;
- принцип осмысленного подхода учащихся к творческой работе, ходу ее осуществления и конечному результату.

Новизна программы заключается в ориентации на формирование и развитие функциональной грамотности учащихся. **Педагогическая целесообразность** использования данного подхода в образовательном процессе объясняется увеличением внутренней мотивации учащихся, формированием у

них знаний, умений и навыков практической деятельности, которые помогут им в повседневной жизни, что значительно увеличивает возможность успешной социализации детей.

Отличительной особенностью программы заключается в модульном принципе построения содержания. Программа состоит из трех автономных модулей «Современные информационные технологии», «Создание анимационных картинок с помощью программы презентаций **Microsoft Office PowerPoint**», «Создание анимационных картинок в среде программирования **Scratch**». Каждый из модулей имеет свою специфику и направлен на решение своих собственных педагогических задач.

Возраст обучающихся – 8- 11 лет.

Продолжительность реализации программы - 1 год.

Объем учебных часов:

Программа рассчитана на 144 часа в год (3 модуля по 48 часов, каждый из которых по 4 часа в неделю).

Режим проведения занятий: два раза в неделю по 2 академических часа с перерывом в 15 минут.

Наполняемость учебных групп: составляет 10 человек.

1.1. Цель и задачи программы

Цель программы: создание условий для развития творческих способностей и возможностей учащихся, посредством освоения технологии анимирования персонажей в процессе работы над мультипликационным фильмом.

Задачи программы:

Обучающие:

- дать представления об информационной культуре и информационной безопасности;
- обучение возможностям ряда популярных современных ИКТ-технологий для реализации собственных творческих замыслов;

- овладение практическими навыками работы с современными графическими программными и средствами обработки видео;
- освоить возможности редактора для реализации анимационной деятельности;
- обучить навыкам в среде программирования Scratch;
- способствовать формированию предпосылок информационной и компьютерной грамотности как компонента функциональной грамотности.

Развивающие:

- развить творческие способности с использованием современных ИКТ-технологий и прикладных программ;
- развить интерес к использованию компьютера как средства реализации коммуникативных потребностей;
- расширить кругозор в области современных информационных технологий;
- развивать творческое воображение и образное мышление учащихся;
- способствовать развитию креативного мышления как компонента функциональной грамотности;
- развивать коммуникативные способности детей.

Воспитательные:

- способствовать формированию культуры труда;
- способствовать освоению социальных норм и правил поведения.

1.2. Формы, методы и технологии, используемые для реализации программы

Формы и методы обучения

Занятия проводятся в кабинете, оснащенном компьютерами, проектором и настенным экраном для демонстрации мультфильмов, мультстанком с фото-видео-камерой для перекладной анимации и с песочницей (для песочной анимации).

Приоритетной формой работы является практическая работа как индивидуальная, так и групповая.

Формы занятий: традиционное занятие, комбинированное занятие, практическое занятие, защита проектов, конкурс, творческая встреча.

Работа за компьютером организована с учетом возрастных особенностей, санитарно-гигиенических требований.

Требования к компьютерам и программному обеспечению

При обучении можно использовать любые современные компьютеры, принтер, мультимедийный проектор.

При изучении возможности сервисов Google и онлайн-редактора Мультатор.ru необходимо наличие сети Интернет. При изучении растровой графики используется программы Tux Paint и Paint. При изучении программы для записи видео используется программа Debut. При создании анимации с помощью компьютерной графики используется программа презентаций Microsoft Office PowerPoint. При создании анимации в среде программирования Scretch необходимо наличие сети Интернет или программа Scretch.

В программе предусматривается сочетание различных форм работы с обучающимися: фронтальная, групповая, индивидуальная, самостоятельная. Дистанционная форма обучения не является основной формой обучения в связи с возрастными особенностями учащихся, но использование элементов дистанционного обучения возможно при обучении по программе «ИТ-шник +». Современные компьютерные технологии используются для консультирования учащихся, получения возможности изучения дополнительных материалов самостоятельно или выполнение практических заданий самостоятельно в случае долгого отсутствия учащегося, а также дистанционная совместная деятельность над проектами.

Методы обучения на занятии:

1. Словесный.
2. Наглядный.
3. Практический.

Словесный метод. В основе этого метода, как источника информации положено слово. Поэтому для изучения материала используется рассказ, беседа, работа с интернет-источником.

Наглядный метод. Он делится на 2 группы - иллюстрационный и демонстрационный. Этот метод дает наиболее полное представление о процессе работы (сопровождается разъяснением, пояснением, указанием, инструкцией в ходе наблюдения).

Практический метод. Выявляет эффективность и прочность усвоения умений и навыков. Цель этого метода: основываясь на прочных знаниях, отработанных умениях и навыках детей, научить их применять на практике полученные теоретические знания.

Основным методом работы по программе «ИТ-ишник +» является практическая работа.

Педагогические технологии

При организации образовательного процесса педагог использует следующие педагогические технологии:

Личностно-ориентированные технологии (предполагает ориентацию на личность обучающегося, его интеллектуальное развитие и развитие целостной личности).

Развивающее обучение - развитие психологических особенностей: способностей, интересов, личностных качеств и отношений между людьми; при котором учитываются и используются закономерности развития, уровень и особенности индивидуума.

Технологии тестового обучения ориентированы на развитие интеллектуальных, умственных способностей детей или отслеживание результатов обучения.

Игровые технологии – игра, обладая высоким развивающим потенциалом, является одной из форм организации занятия или может быть той или иной его частью (введения, объяснения, закрепления, упражнения, контроля).

Здоровьесберегающие технологии - это система работы образовательного пространства по сохранению и развитию здоровья всех участников образовательного процесса.

Проектное обучение - используется для защиты индивидуальных проектов.

Компьютерные технологии при работе по данной программе являются не только средством, но и предметом изучения. Учащийся знакомится с возможностями использования компьютерных технологий в других сферах деятельности.

Все учащиеся получают навык самостоятельной работы, формируются навыки делового общения. Результаты работы обсуждаются со всеми учащимися и педагог делает обобщающий вывод.

Целью обучения является развитие личности, ее самосознание, самореализация.

Учащиеся не боятся делать ошибки, свободно обсуждают проблемы, взаимодействуют друг с другом, видят в педагоге источник опыта, знаний, старшего члена группы. К методам, стимулирующим «свободу учения» относятся:

- постановка проблем для решения их как реальных, а не учебных;
- использование разных источников знаний - людей, опытов, книг;
- организация работы в группах разного состава;
- организация учения как исследования.

1.3. Ожидаемые результаты

Освоение детьми дополнительной общеразвивающей программы «ИТ-шник +» направлено на достижение комплекса результатов в соответствии с требованиями Федеральных государственных образовательных стандартов второго поколения (ФГОС).

Предметные результаты после окончания курса обучения каждого модуля дополнительной общеразвивающей программы «ИТ-шник +» конкретизируются в программе модулей и соответствуют их специфике и содержанию.

Личностные:

- сформированность навыков культурного поведения в обществе, в информационной сети;
- сформированность умения осуществлять совместную информационную и проектную деятельность;
- сформированность навыков самодисциплины, трудолюбия;
- формирование предпосылок информационной и компьютерной грамотности;
- развитие качеств творческого мышления.

Метапредметные:

- ИКТ-компетентность – умения и навыки использования средств информационных и коммуникационных технологий для хранения, преобразования и передачи различных видов информации;
- умение выбирать средства ИКТ для решения задач из разных сфер человеческой деятельности.
- владение общепредметными понятиями «алгоритм», «исполнитель» и др.;
- коррекция деятельности: внесение необходимых дополнений и корректив в план действий.
- умение анализировать, сравнивать, выделять отличия и т.д.;
- положительное отношение к учению, желание приобретать новые знания и умения, совершенствовать имеющиеся;
- осознавать свои трудности и стремиться к их преодолению;
- умение слушать и понимать педагога и своих товарищей;
- умение понимать и использовать информацию, представленную в различных формах;
- умение планировать и согласованно выполнять совместную деятельность;
- умение принимать и выполнять поставленную задачу;
- умение осуществлять самоконтроль в процессе запланированной деятельности.

1.4. Критерии и способы определения результативности

Результативность образовательной программы отражает достижение учащимися детского объединения предметных, метапредметных и личностных результатов.

Достижение **личностных и метапредметных результатов** отслеживается педагогом преимущественно на основе собеседований и наблюдений за учащимися в ходе учебных занятий, участия ребят в коллективных творческих делах и мероприятиях детского объединения и образовательного учреждения.

Педагогические наблюдения обобщаются в конце учебного года и по желанию родителей могут быть представлены в виде характеристики по форме, установленной образовательной организацией.

Предметные результаты освоения дополнительной общеразвивающей программы отражают сформированность у учащихся теоретических знаний и практических умений и навыков. Контроль и оценка предметных результатов обучения осуществляются с помощью критериальной таблицы. Итоги начального, текущего и заключительного контроля фиксируются педагогом в журнале.

Критерии оценивания предметных результатов обучения

Показатели	Критерии оценки	Уровень подготовки	Методы контроля
Т е о р е т и ч е с к а я п о д г о т о в к а			
Знания	Владеет некоторыми конкретными знаниями. Знания воспроизводит дословно.	Низкий	Наблюдение, тестирование, контрольный опрос и др.
	Запас знаний близкий к содержанию образовательной программы. Неполное владение понятиями, терминами, законами, теорией.	Средний	
	Запас знаний полный. Информацию воспринимает, понимает, умеет переформулировать своими словами.	Высокий	
П р а к т и ч е с к а я п о д г о т о в к а			
Специальные умения и навыки	В практической деятельности допускает серьезные ошибки, слабо владеет специальными умениями и	Низкий	Наблюдение, контрольное задание,

	навыками.		анализ творческих работ
	Владеет специальными умениями, навыками на репродуктивно-подражательном уровне.	Средний	
	Владеет творческим уровнем деятельности (самостоятелен, высокое исполнительское мастерство, качество работ, достижения на различных уровнях)	Высокий	

Так же учитывается активность и результаты участие учащихся в конкурсных мероприятиях различного уровня.

Важной составляющей образовательного процесса в детском объединении является организация демонстрации приобретенного учащимися в процессе занятий мастерство. Выставки, презентации работ могут проводиться в конце занятия, организовываться по итогам изучения разделов, в конце курса обучения.

Критериями оценки созданных учащимися творческих работ выступают следующие показатели:

- качество работы;
- четкое соблюдение последовательности технологических приемов;
- степень самостоятельности выполнения.

1.5. Виды и формы контроля результативности

Программа предусматривает осуществление контроля на различных этапах процесса обучения:

- **Предварительный контроль** (на начальном этапе обучения с целью определения уровня готовности к восприятию учебного материала)
- **Текущий контроль** (в процессе обучения с целью выявления пробелов в усвоении материала программы)
- **Итоговый контроль** (в конце курса обучения с целью оценки уровня усвоения программного материала и соответствия прогнозируемым результатам обучения)

Методы и формы контроля/аттестации: опрос, анкетирование, тестирование, выполнение специфических заданий-упражнений, основанных на жизненных ситуациях, самостоятельная работа, контрольное занятие, кроссворд, викторина, интеллектуальная игра, интерактивное занятие, зачёт, открытое занятие для родителей, выставка, конкурс, презентация творческих работ, защита проектов.

1.6. Воспитательная работа

В процессе освоения образовательной программы решаются воспитательные задачи посредством подготовки и участия учащихся в мероприятиях технической направленности различного уровня, а также во время подготовки и участия в различных акциях и праздниках, посвященных памятным датам. При этом они должны научиться работать в коллективе (быть отзывчивыми, помогать своим товарищам). Занятия способствуют формированию у учащихся устойчиво-позитивного отношения к окружающей действительности.

1.7. Работа с родителями

В работе с родителями используются следующие формы:

- родительские собрания;
- индивидуальные беседы;
- общение в чате мессенджеров;
- опрос и анкетирование родителей на предмет удовлетворенности обучением.

2. Содержание программы **Учебный план программы**

№ п/п	Наименование модуля	Количество часов		
		Всего	Теория	Практика
1.	Современные информационные технологии.	48	10	38
2.	Создание анимационных картинок с	48	10	38

	помощью программы презентаций Microsoft Office PowerPoint.			
3.	Создание анимационных картинок в среде программирования Scretch.	48	10	38
	Итого:	144	30	114

2.1. Модуль № 1. «Современные информационные технологии»

Использование возможностей сервисов Google создают для обучающихся комфортные условия для хранения, публикации и совместной работы над проектами. Использование инструментов графических редакторов и Paint даёт возможности для реализации собственных замыслов. Работа в онлайн-редакторе мультимедиа Мультатор.ru и в графическом редакторе Tux Paint позволяет получить первый опыт анимирования собственных картинок. Для реализации творческих замыслов учащимся полезно изучение возможностей программы для записи видео с экрана компьютера Debut.

Цель: формирование и развитие информационной компетенции и коммуникативной культуры учащихся средствами современных ИКТ-технологий.

Задачи:

Обучающие:

- дать представления об информационной культуре и информационной безопасности;
- обучение возможностям ряда популярных современных ИКТ-технологий для реализации собственных творческих замыслов;
- овладение практическими навыками работы с современными графическими программными средствами и средствами обработки видео.

Развивающие:

- развить творческие способности с использованием современных ИКТ-технологий и прикладных программ;

- развить интерес к использованию компьютера как средства реализации коммуникативных потребностей;
- расширить кругозор в области современных информационных технологий;
- способствовать развитию креативного мышления как компонента функциональной грамотности;
- развивать коммуникативные способности детей.

Воспитательные:

- воспитывать поведенческие мотивы при работе с компьютером;
- способствовать формированию культуры труда;
- способствовать освоению социальных норм и правил поведения.

**Учебно-тематическое планирование модуля «Современные
информационные технологии»**

№ п/п	Тема занятий	Количество часов			Контрольно- диагностичес- кие средства
		Всего	Теория	Практик а	
1.	Вводное занятие.	2	1		беседа
2.	Современные информационные технологии.	45	8	37	практич. работа, творческая работа, проект
3.	Итоговое занятие.	2	1	1	тестирование, защита творческих работ
	Итого	48	10	38	

**Содержание образовательной деятельности модуля «Современные
информационные технологии»**

Вводное занятие.

Теория: Правила поведения в ЦДТ «Металлург». Знакомство с модулем.
Техника безопасности.

Вводный инструктаж по технике безопасности при работе с э/инструментом и приборами, питающимися от сети переменного тока. Вводная беседа "Возможности современного компьютера; что такое интернет?".

Практика: Включение компьютера, рабочий стол, пуск. Вход в интернет.
Первичная диагностика уровня предметных знаний и умений учащихся.

Возможности сервисов Google

Теория: **Google** – как интернет-сервис, «облачное хранилище данных», веб-приложения, службы, инструменты, продукты.

Практика: Хранение информации на Google-диске. Загрузка файлов, создание папок, настройка доступа.

Электронные Google-презентации.

Теория: Как работать с приложением «Google-презентации». Понятия: слайд, фон, анимация.

Практика:

Создание презентации:

- создание, изменение и настройка слайдов;
- вставка изображений, форм и других объектов;
- инструменты и эффекты анимации;
- просмотр, показ презентации;
- настройка доступа.

Практические творческие работа: создание совместной презентации.

Растровый графический редактор Paint

Теория: Инструменты рисования. Линии и формы. Заливка.

Практика:

- создание компьютерного рисунка;
- настройка инструментов;
- вставка изображения;
- ввод текста;
- ввод фигур, линий;
- заливка текста;
- заливка фона рисунка;
- сборка рисунка из фрагментов;
- создание орнамента по алгоритму;
- создание объектов с помощью команд отражения и поворота;

- создание образца обоев;
- сохранение рисунка.

Практическая творческая работа: создание компьютерного рисунка в Paint.

Растровый графический редактор Tux Paint

Теория: Как работать в редакторе Tux Paint. Обзор инструментов.

Алгоритм создания анимации.

Практика:

- создание компьютерного рисунка;
- настройка инструментов;
- ввод фигур, линий;
- использование штампов;
- заливка фона рисунка;
- алгоритм создания анимации;
- настройка просмотра;
- сохранение рисунка.

Практическая творческая работа: создание анимации в редакторе Tux Paint.

Онлайн-редактор мультиков Мультиатор.ru.

Теория: Как работать в онлайн-редакторе мультиков Мультиатор.ru.

Интерфейс редактора. Обзор инструментов.

Практика:

- создание короткометражной анимации;
- настройка кисти, цвета;
- кнопки добавления и удаления кадров;
- кнопки воспроизведения и сохранения кадров;
- горячие клавиши;
- сохранение мультлика.

Практическая творческая работа: создание анимации в редакторе Мультиатор.ru.

Программа для записи видео с экрана компьютера Debut.

Теория: Как работать с приложением Debut, возможности программы.

Практика:

- кнопки, позволяющие выбрать область съёмок;
- кнопки управления видео.

Практическая творческие работа: осуществление захвата видео с экрана.

Итоговое занятие.

Теория: Оценки результативности образовательного процесса. (Итоговые теоретические вопросы модуля «Современные информационные технологии»).

Практика: Подведение итогов. Тестирование.

В результате реализации данного модуля учащиеся должны знать (теория):

- возможности компьютера как информационной машины;
- осуществлять поиск, простейшие преобразования, хранение, использование и передачу информации и данных, используя сеть Интернет;
- возможности практического использования компьютера и современных ИКТ-технологий;
- знать правила представления графической информации.

Учащиеся должны уметь (практика):

- соблюдать гигиенические требования при работе с компьютером;
- использовать компьютер и современные ИКТ-технологии для решения практических и творческих задач;
- пользоваться возможностями сервисов Google;
- создавать рисунки в графическом редакторе Paint;
- создавать анимации в графическом редакторе Tux Paint и в онлайн-редакторе мультиков Мультиатор.ru;
- осуществлять запись видео с экрана компьютера с помощью программы Debut.

2.2. Модуль №2. «Создание анимационных картинок с помощью программы презентаций Microsoft Office PowerPoint».

В программе презентаций можно легко создавать анимированные открытки, придумывать различные объекты, определять, как они выглядят, перемещать их по экрану, устанавливать способы взаимодействия между ними, оживлять на экране своих придуманных персонажей.

Цель: обучение возможностям популярных прикладных программ для реализации собственных творческих замыслов.

Задачи:

Обучающие:

- освоить возможности редактора для реализации анимационной деятельности;
- освоение навыков использования и настройки инструментов.

Развивающие:

- развивать творческие способности с использованием современных прикладных программ;
- развивать интерес к использованию компьютера как средства реализации творческих замыслов;
- способствовать развитию креативного мышления как компонента функциональной грамотности;
- развивать коммуникативные способности детей.

Воспитательные:

- воспитывать культуру зрительского восприятия.
- воспитывать поведенческие мотивы при работе с компьютером;
- способствовать формированию культуры труда;
- способствовать освоению социальных норм и правил поведения.

Учебно-тематическое планирование модуля «Создание анимационных картинок с помощью программы презентаций Microsoft Office PowerPoint»

№ п/п	Тема занятий	Количество часов			Контрольно- диагностичес- кие средства
		Всего	Теория	Практик а	
1.	Вводное занятие.	2	1		беседа
2.	Создание анимационных	45	8	37	практич.

	картинок с помощью программы презентаций Microsoft Office PowerPoint				работа, творческая работа, проект
3.	Итоговое занятие.	2	1	1	тестирование, защита творческих работ
	Итого	48	10	38	

Содержание образовательной деятельности модуля «Создание анимационных картинок с помощью программы презентаций Microsoft Office PowerPoint»

Вводное занятие.

Теория: Правила поведения в ЦДТ «Металлург». Знакомство с модулем. Техника безопасности.

Вводный инструктаж по технике безопасности при работе с э/инструментом и приборами, питающимися от сети переменного тока. Вводная беседа

Практика: Первичная диагностика уровня предметных знаний и умений учащихся.

Создание анимационных картинок с помощью программы презентаций Microsoft Office PowerPoint.

Теория: Как работать в программе презентаций Microsoft Office PowerPoint:

- интерфейс программы;
- обзор панели инструментов;
- понятия: слайд, фон, анимация;
- способы работы с импортированной графикой, создание коллажа;
- способы анимирования импортированной графики.

Практика:

Создание презентации:

- создание, дублирование, изменение и настройка слайдов;
- вставка изображений, форм и других объектов;

- создание коллажа;
- инструменты и эффекты анимации;
- вставка звука;
- просмотр, показ.

Практическая творческая работа: создание анимированных картинок к календарным праздникам.

Итоговое занятие.

Теория: Оценки результативности образовательного процесса. (Итоговые теоретические вопросы модуля «Создание анимационных картинок с помощью программы презентаций Microsoft Office PowerPoint»).

Практика: Подведение итогов. Тестирование. Защита творческих работ

В результате реализации данного модуля учащиеся должны знать (теория):

- основные инструменты;
- правила вставки, обработки и настройки действий объектов.

Учащиеся должны уметь (практика):

- создавать анимационные картинки и составлять коллажи с помощью программы презентаций Microsoft Office PowerPoint.

2.3. Модуль №3. «Создание анимационных картинок в среде программирования Scretch».

Среда Scretch имеет дружелюбный пользовательский интерфейс. Широкие возможности среды программирования **Scretch** даёт навык манипуляции с визуальными объектами, облегчают понимание принципов работы алгоритмов, отладки программ.

Цель: освоить первые шаги в среде программирования.

Задачи:

Обучающие:

- обучить навыкам в среде программирования Scretch;

- обучение навыкам правильного выбора оптимального алгоритма действий;
- обучение навыкам разработки, тестирования и отладки несложных программ.
- способствовать формированию предпосылок информационной и компьютерной грамотности как компонента функциональной грамотности.

Развивающие:

- развивать творческое воображение и образное мышление учащихся.
- способствовать развитию креативного мышления как компонента функциональной грамотности;
- развивать коммуникативные способности детей.

Воспитательные:

- способствовать формированию культуры труда;
- способствовать освоению социальных норм и правил поведения.

Учебно-тематическое планирование модуля «Создание анимационных картинок в среде программирования Sretch».

№ п/п	Тема занятий	Количество часов			Контрольно- диагностичес- кие средства
		Всего	Теория	Практик а	
1.	Вводное занятие.	2	1		беседа
2.	Создание анимационных картинок в среде программирования Sretch	45	8	37	практич. работа, творческая работа, проект
3.	Итоговое занятие.	2	1	1	тестирование, защита творческих работ
	Итого	48	10	38	

Содержание образовательной деятельности модуля «Создание анимационных картинок в среде программирования Sretch».

Вводное занятие.

Теория: Правила поведения в ЦДТ «Металлург». Знакомство с модулем.

Техника безопасности. Вводная беседа

Практика: Первичная диагностика уровня предметных знаний и умений учащихся.

Создание анимационных картинок в среде программирования Scratch.

Теория:

- интерфейс среды Scratch;
- основные приемы работы с объектами в окне среды Scratch;
- технология публикации проекта в Scratch-сообществе сети

Интернет;

- организация индивидуальной информационной среды.

Практика:

- различные способы запуска скрипта;
- технология составления скрипта;
- работа с объектами среды Scratch;
- импортирование объектов;
- редактирование скриптов из библиотеки;
- способы анимирования;
- наложение звука, звуковые эффекты;
- отладка действий;
- редактирование и анимирование фона.

Практическая творческая работа: создаём анимированную картинку по образцу и по собственному замыслу учащихся.

Итоговое занятие.

Теория: Оценки результативности образовательного процесса. (Итоговые теоретические вопросы модуля «Создание анимационных картинок в среде программирования Scratch»).

Практика: Подведение итогов. Тестирование. Защита творческих работ

В результате реализации данного модуля учащиеся должны знать (теория):

- основные приемы работы в среде программирования Scratch;

Учащиеся должны уметь (практика):

- составлять простые алгоритмы управления исполнителями на языке программирования Scratch.

3. Ресурсное обеспечение программы

3.1. Учебно-методическое обеспечение образовательной программы

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «ИТ-шник +» обеспечена следующими учебно-методическими материалами:

- **Учебные пособия** (учебная литература, видеоролики мастер-классов по направлению деятельности детского объединения).
- **Методические пособия** (конспекты занятий, контрольно-диагностический материал).
- **Дидактическое обеспечение** (методические разработки, технологические таблицы и схемы, наглядные пособия, раздаточный материал).

3.2. Материально-техническое обеспечение

Для проведения занятий требуется:

- учебный кабинет;
- столы, стулья;
- ПК-11 шт.;
- компьютерный стол, стул 11шт;
- бумага для печати.
- сканер;
- принтер, проекционное оборудование;
- программное обеспечение (программы презентаций Microsoft Office PowerPoint, Scratch, Paint, Tux Paint, Онлайн-редактор мультиков Мультиатор.ru., Программа для записи видео с экрана компьютера Debut);
- выход в интернет.

4. Список источников

1. «Сервисы и веб-приложения Google»,
<http://www.ixbt.com/soft/Googleeapps-1.shtml>.
2. «Google-презентации»,
https://support.google.com/docs/topic/9052835?hl=ru&visit_id=637339494808539841-547631122&rd=1
3. «Все возможности Paint для создания и редактирования изображений», https://windows-school.ru/publ/winfaq/ptdz/rabota_s_programmoj_paint_risovanie_i_redaktirovanie_i_zobrazhenij/10-1-0-184
4. «Tux Paint – Вики», https://ru.wikipedia.org/wiki/Tux_Paint
5. «Мультиатор.ru – Вики новичкам», <https://multator.ru/wiki/>
6. «Обзор программы Debut Video Capture», <https://public-pc.com/debut-video-capture-program-overview/>
7. «Добавление анимации в PowerPoint», <https://lumpics.ru/how-make-animation-in-powerpoint/>
8. «Создаём мультик в редакторе презентаций»,
<https://tvojkomp.ru/sozdaem-multik-v-prezentatsii/>
9. Электронный учебник. «Учимся готовить в среде Скретч - Версия 2.0» - Патаракин Е.П.
10. <http://scratch.mit.edu> - официальный сайт проекта Scratch
11. Как создать мультфильм своими руками. Инструкция.
<https://veriochen.livejournal.com/121698.html>
12. Секреты детской мультипликации: перекладка: методическое пособие/ Николай Пунько, Ольга Дунаевская. – М.: Линка-пресс, 2017