

МУНИЦИПАЛЬНОЕ КАЗЁННОЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ЮГДОНСКАЯ СРЕДНЯЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ШКОЛА СЕЛТИНСКОГО
РАЙОНА УДМУРТСКОЙ РЕСПУБЛИКИ

Рассмотрена на заседании
педагогического совета
Протокол № 1
от 22.08.2024

УТВЕРЖДАЮ
Директор МКОУ Югдонская СОШ
Каравеева Н.С. Н.С. Каравеева
Приказ № 100-П от 22.08.2024



**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА
технической направленности
«Занимательная информатика»**

Возраст обучающихся: *9-10*
Срок реализации: *1 год*
Уровень программы: *базовый*

Разработчик программы:
*Педагог дополнительного образования
Скурыгина Ольга Вячеславовна*

д.Югдон, 2024 г.

1. Пояснительная записка

Направленность программы: техническая.

Актуальность. Актуальность программы заключается в том, что в настоящее время владение компьютерными технологиями рассматривается как важнейший компонент образования, играющий значимую роль в решении приоритетных задач образования – в формировании целостного мировоззрения, системно-информационной картины мира, учебных и коммуникативных навыков. Создание мультимедиа проектов способствует формированию нового типа обучающегося, обладающего набором умений и навыков самостоятельной конструктивной работы, владеющего способами целенаправленной интеллектуальной деятельности, готового к сотрудничеству и взаимодействию, наделенного опытом самообразования. Изучение программы «Занимательная информатика» позволит обучающимся более полно выявить свои способности в изучаемой области знаний, создать предпосылки по применению освоенных способов создания информационных ресурсов на основе мультимедиа и интернет-технологий, подготовить себя к осознанному выбору профессий, предусматривающих работу с персональным компьютером

Новизна Программы заключается в следующем: искусство мультипликации и представляет собой совокупность различных видов деятельности, формирующих гармонично развитую личность. Отражение творческой деятельности ребёнка мы привыкли видеть в его рисунках и поделках. Содержание занятий построено на взаимодействии различных видов искусства, объединенных общей целью и ознакомление с технической стороной создания мультипликационного фильма, что выступает конечным продуктом деятельности.

Отличительной особенностью данной Программы является то, что она предполагает комплексное освоение современных технологий в процессе видеосъёмки небольшого фильма. Дети получают представления о том, что у экранных искусств есть свои особые выразительные средства, отличные от средств других видов искусства. Это - сценарий, кадр, план, ракурс, монтаж, звук, цвет, движение и т. д. Программа ценна тем, что дает ребенку возможность создать мультипликационный фильм своими руками, сочинять, проявить себя, свои чувства, умения, фантазию, талант и творчество. В процессе создания мультипликационного фильма у обучающихся развиваются сенсомоторные качества, связанные с действиями руки ребенка, обеспечивающие быстрое и точное усвоение технических приемов в различных видах деятельности, восприятие цвета, ритма, движения, раскрываются коммуникативные способности личности

Педагогическая целесообразность: Программа предполагает работу над индивидуальными и коллективными проектами на занятиях. Каждый обучающийся любого уровня подготовки чувствует себя важным звеном общей цепи. От которого зависит исполнение коллективной работы в целом, что способствует формированию чувства ответственности и значимости каждого участника коллектива.

Объем программы: 72 часа.

Срок освоения программы Программа «Занимательная информатика» рассчитана на 1 год обучения.

Программа рекомендуется детям в возрасте 9 – 10 лет.

При переходе ОО на дистанционное обучение для работы с обучающимися будет использоваться Сферум.

Формы организации занятий: лекции, групповые занятия, индивидуальные занятия, демонстрация-объяснение, практические занятия, фото и видеосъёмки на природе или персонажей с декорацией

Формы обучения: Очная, очно-заочная.

Режим и продолжительность занятий: занятия проводятся 2 раза в неделю по одному академическому часу.

Цель программы: создать благоприятное пространство, способствующее успешному развитию каждого ребенка, потребности в умении учиться через мотивацию учения, воспитание интереса к познавательной деятельности в процессе совместной деятельности по созданию мультфильмов.

Задачи:

- овладение умением работать с различными видами информации, в том числе графической, текстовой, звуковой, приобщение к проектно-творческой деятельности.
- освоение инструментальных компьютерных сред для работы с информацией разного вида (текстами, изображениями, анимированными изображениями, схемами предметов, сочетаниями различных видов информации в одном информационном объекте);
- создание завершённых проектов с использованием освоенных инструментальных компьютерных сред (создание мини-мультфильма, видеоклипа, аппликационной работы и т.п.);
- ознакомление со способами организации и поиска информации;
- создание условий для самостоятельной творческой деятельности;
- развитие мелкой моторики рук;
- развитие пространственного воображения, логического и визуального мышления;
- освоение знаний о роли информационной деятельности человека в преобразовании окружающего мира;
- формирование первоначальных представлений о профессиях, в которых информационные технологии играют ведущую роль;
- воспитание интереса к информационной и коммуникационной деятельности;
- воспитание ценностных основ информационной культуры младших школьников, уважительного отношения к авторским правам;
- практическое применение сотрудничества в коллективной информационной деятельности;
- воспитание позитивного восприятия компьютера как помощника в учёбе, как инструмента творчества, самовыражения и развития.

Учебный план

Таблица 1

№	Раздел, тема	Всего часов	В том числе			Форма контроля
			Теор.	Практ.	Экск.	
1	Вводное занятие: «Путешествие в мир мультипликации». Инструктаж по технике безопасности. Немного об истории анимации.	1	1			Наблюдение, опрос
2	Все об анимации: кто рисует мультики - человек или компьютер? Парад мультпрофессий: какие именно специалисты трудятся над созданием мультфильмов	1	1			Наблюдение, опрос
3	Работа в среде графического редактора Paint: инструменты и палитра, их использование;	4	0,5	3,5		Наблюдение
4	Улыбающаяся рожица с открытыми глазами	2		2		Наблюдение
5	Улыбающаяся рожица с закрытыми глазами	2		2		Наблюдение
6	Создание рисунков с помощью готовых форм.	4	0,5	3,5		Наблюдение
7	Создание сюжетных рисунков	5		5		Наблюдение
8	Создание рисунков с предполагаемыми движущимися объектами (транспорт, человек, собачка.)	5		5		Наблюдение
9	Сколько кадров нужно для создания рисованных мультфильмов?	1		1		Наблюдение, опрос
10	Создание мультфильмов с помощью онлайн-конструктора мультфильмов Мультатор (http://multator.ru/draw/)	5	1	4		Наблюдение
11	Знакомимся с цифровым фотоаппаратом:	2	0,5	1,5		Наблюдение, опрос

	технические особенности фотоаппарата и его возможности, функции.					
12	Особенности фотографии, создание различных изображений. Копирование фотографий на ПК.	3		2	1	Наблюдение, опрос
13	Знакомимся с цифровой видеокамерой: технические особенности видеокамеры и ее возможности, функции.	2	0,5	1,5		Наблюдение
14	Особенности видеосъемки. Копирование видеофайлов на ПК	2		1	1	Наблюдение
15	Открытие созданных файлов; раскадровка имеющихся файлов-кадров, их повторение в циклическом порядке	2	0,5	1,5		Наблюдение
16	Установление временных рамок воспроизведения	3		3		Наблюдение, опрос
17	Запись и сохранение клипа. Воспроизведение	3		3		Наблюдение
18	Создание усложненного движения (из 3 и более кадров)	3		3		Наблюдение
19	Создание рисунков-кадров и их сохранение	3		3		Наблюдение
20	Ввод кадров в Movie Maker, раскадровка, запись, воспроизведение.	3		3		Наблюдение
21	Создание простейшего мультфильма с использованием в рисунке фона-пейзажа (Движение объекта (трактор, машина)) Обдумывание проекта, обсуждение, наброски на бумаге	5		5		Наблюдение
22	Создание рисунков на компьютере, и их сохранение. Копирование	5		5		Наблюдение

	части рисунка и его вставка в следующий кадр (движение)					
23	Ввод всех созданных кадров в Movie Maker(рисунки, фотографии, видеоролики), создание фильма.	5		5		Наблюдение
24	Защита проектной работы.	1		1		Защита проекта
	Всего	72	5,5	64,5	2	

Содержание программы

Всё о мультипликации (2 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 мультпрофессий: 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.

Рисуем мультик (22ч.)

Работа в среде графического редактора Paint и онлайн конструкторе мультфильмов «Мультатор». 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, человек, собачка...). Сколько кадров нужно для создания рисованных мультфильмов? Создание мультфильмов с помощью онлайн-конструктора мультфильмов Мультатор.

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 (15 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 обыч-

ных 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 (17 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. (16 ч.)

Работа над созданием проектов-мультфильмов: создание простейшего мультлика 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.

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

Планируемые результаты реализации программы

По итогам освоения Программы у обучающихся будут сформированы следующие универсальные учебные действия:

- **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.

• **Предметные:** обучающийся научится осуществлять под руководством учителя элементарную проектную деятельность в малых группах: разрабатывать замысел мультфильма, искать пути его реализации, воплощать его в продукте, демонстрировать готовый продукт; определять последовательность выполнения действий; приобретёт навыки создания анимационных объектов в подходящей для младшего школьного возраста компьютерной программе; создавать собственный текст на основе художественного произведения, репродукции картин, по серии иллюстраций к произведению; создавать видеочепочки как сообщение в сочетании с собственной речью; приобретёт навыки кадровой съёмки и монтажа кадров с заданной длительностью, освоит операции редактирования видеоряда: разделение видеофрагмента, удаление видеофрагмента, наложение титров, спецэффектов, голосового и музыкального сопровождения; получит возможность научиться создавать иллюстрации, диафильмы и видеоролики по содержанию произведения.

• **Обучающийся будет знать:**

- этапы создания мультфильма
- технологии обработки фото и видео информации.
- графический редактор Paint и онлайн конструктор мультфильмов «Мультатор».

Календарный учебный график

Таблица 2

Год обучения	в часов в неделю	Сентябрь, в том числе по неделям				Октябрь, в том числе по неделям					Ноябрь, в том числе по неделям			
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
2024		02-08	09-15	16-22	13-29	30-06	07-13	14-20	21-27	28-03	04-10	11-17	18-24	25-01
	2	У	У	У	У	У	У	У	У	У	У	У	У	У
Год обучения	в часов в неделю	Декабрь, в том числе по неделям				Январь, в том числе по неделям					Февраль, в том числе по неделям			
		14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	
2024-2025		02-08	09-15	16-22	23-29	06-12	13-19	20-26	27-02	03-09	10-16	17-23	24-02	
	2	У	У	У	У	У	У	У	У	У	У	У	У	
Год обучения	в часов в неделю	Март, в том числе по неделям				Апрель, в том числе по неделям				Май, в том числе по неделям				
		26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36		
2025		03-09	10-16	17-23	24-30	31-06	07-13	14-20	21-27	28-04	05-11	12-18		
	2	У	У	У	У	У	У	У	У	У	У	А		
Всего недель	36													
Всего часов	72													

КО – комплектование группы

У - учебные занятия

А - аттестация

Условия реализации программы

Кадровые: Реализация программы осуществляется педагогом дополнительного образования с соответствующим образованием

Материально-технические:

Для реализации программы занятия объединения необходимо проводить в учебном кабинете с возможностью подключения к сети Интернет. Также в ка-

бинете должны иметься инструкции по охране труда, правила поведения на занятиях, инструкция по противопожарной безопасности. Оборудование учебного кабинета:

1. Ноутбуки.
2. Стол ученический 2-ух местный.
3. Стул ученический.
4. Принтер-сканер-ксерокс
5. Цифровой фотоаппарат
6. Цифровая видеокамера
7. Операционная система Windows XP.
8. Графический редактор Paint.
9. Видеоредактор Movie Maker
10. Микрофон

Методический фонд и средства обучения: материалы с подборкой наглядного и познавательного материала по темам и разделам программы для самостоятельной работы обучающихся

Информационные ресурсы

Интернет ресурсы:

1. Мультфильмы своими руками. <http://veriochen.livejournal.com/121698.html>.
2. <http://www.toondra.ru/>
3. <http://www.progimp.ru/>
4. <http://www.intuit.ru/>
5. http://www.lostmarble.ru/help/art_cartoon/

Формы аттестации/контроля. Оценочные материалы.

Для управления качеством программы внеурочной деятельности осуществляется входящий, текущий, промежуточный и итоговый контроль над достижением планируемых результатов.

Входящий контроль проводится в форме беседы в начале учебного года для определения уровня знаний и умений детей на момент начала освоения программы.

Текущий контроль проводится в течение всего учебного года для определения степени усвоения обучающимися учебного материала, определения готовности детей к восприятию нового материала, повышения мотивации к освоению программы; выявление детей, отстающих и опережающих обучение; подбора наиболее эффективных методов и средств обучения для достижения планируемых результатов. Формой контроля является педагогическое наблюдение.

Итоговый контроль проводится по итогам освоения программы в целом для определения изменения уровня развития детей, их творческих способностей, определения образовательных результатов. Итоговый контроль осуществляется в форме защиты творческого проекта

Методические материалы

№ п.п	Тема	Обеспечение методическими видами продукции	Рекомендации по проведению практических работ	Лекционный и дидактический материал
1	Вводное занятие: «Путешествие в мир мультимедиа». Инструктаж по технике безопасности. Немного об истории анимации.	Беседы: Техника безопасности при работе с техническим оборудованием.	Рекомендации по работе с техническим оборудованием кабинета	Инструкция работы с техническим оборудованием. Фильм об истории «Союзмультфильма»
2	Работа в среде графического редактора Paint: инструменты и палитра, их использование	Буклет-инструкция	Практическое занятие	Файлы заготовки
3	Создание мультфильмов с помощью онлайн-конструктора мультфильмов Мультиатор (http://multator.ru/draw/)	Беседа по работе в онлайн-конструкторе	практическое занятие по созданию мультфильма	онлайн-конструктор мультфильмов Мультиатор (http://multator.ru/draw/)
4	Создание простейшего мультфильма (работа над проектом)	Беседа «Как презентовать свой проект».	Работа над созданием проектов - мультфильмов	Раздаточный материал на бумажном носителе

ПЛАН ВОСПИТАТЕЛЬНОЙ РАБОТЫ

1. Характеристика объединения «Занимательная информатика»

Деятельность объединения «Занимательная информатика» имеет техническую направленность.

Количество обучающихся объединения «Занимательная информатика» составляет 9 человек. Из них 5 мальчиков и 4 девочек.

Обучающиеся имеют возрастную категорию детей от 9 до 10 лет.

Формы работы – индивидуальные и групповые.

Цель: создание условий для достижения учащимися необходимого для жизни в обществе социального опыта и формирования принимаемой обществом системы ценностей, создание условий для многогранного развития и социализации каждого учащегося.

Задачи:

- Развивать общую культуру учащихся через традиционные мероприятия объединения, выявление и работа с одаренными детьми.

- Формировать у детей гражданско-патриотического сознания.

- Выявлять и развивать творческие способности обучающихся путем создания творческой атмосферы через организацию кружков, секций; совместной творческой деятельности педагогов, учащихся и родителей.

- Создать условия, направленные на формирование нравственной культуры, расширение кругозора, интеллектуальное развитие, на улучшение усвоения учебного материала.

- Создавать условия для активного и полезного взаимодействия МКОУ Югдонская СОШ и семьи по вопросам воспитания учащихся.

2. Результат воспитания

Формы работы объединения направлены на:

- формирование навыков по этике и психологии общения, технологии социального и творческого проектирования (коммуникация и кооперация);

- обучение практическим умениям и навыкам организаторской деятельности, самоорганизации, формированию ответственности за себя и других;

- развитие творческого культурного, коммуникативного потенциала обучающихся в процессе участия в совместной общественно – полезной деятельности;

- содействие формированию активной гражданской позиции;

- воспитание сознательного отношения к труду, к природе, к своему месту обитания.

3. Работа с одарёнными обучающимися:

Алгоритм создания индивидуального образовательного маршрута

1) Исследования обучающихся, анализ состояния:

- диагностика базового (стартового) уровня и выявление индивидуальных особенностей обучающегося;

- дифференциация обучающихся;

2) Постановка совместно с обучающимся цели и определение образовательных задач. Определение срока действия маршрута.

3) Определение модели образовательного процесса

- 4) Образовательная деятельность в рамках индивидуального образовательного маршрута.
- 5) Диагностика текущих результатов и возможная коррекция индивидуального образовательного маршрута.
- 6) Подведение итогов работы

Диагностика одарённости

При выявлении одаренных детей целесообразно использовать комплексный подход. При этом может быть задействован широкий спектр разнообразных методов:

- различные варианты метода наблюдения за детьми (в школе, во внешкольной деятельности и т.п.);
- экспертное оценивание поведения детей учителями, родителями.
- проведение «пробных» уроков по специальным программам, а также включение детей в специальные игровые и предметно-ориентированные занятия;
- экспертное оценивание конкретных продуктов творческой деятельности детей (рисунков, стихов, технических моделей) профессионалами;
- организация различных интеллектуальных и предметных олимпиад, конференций, спортивных соревнований, творческих конкурсов, фестивалей, смотров и т.п.

Таб. 1 Ведение банка данных одарённых детей

№	Ф.И.О. обучающегося	Дата рождения	Достижения обучающихся		
			Муниципальные зональные	Республиканские, региональные	Всероссийские, международные
1	Зорина Валерия Дмитриевна	25.02.2015			
2	Кузьмин Макар Андреевич	12.03.2014			
3	Погудина Ксения Владимировна	28.07.2015			
4	Столбов Макар Константинович	21.05.2015			
5	Зорин Арсений Андреевич	03.10.2014			
6	Зорин Глеб Денисович	26.07.2014			
7	Ловкина Карина Петровна	15.07.2014			
8	Мамеев Глеб Владимирович	19.06.2014			
9	Молчанова Александра Александровна	19.11.2014			

Таб. 2 Мониторинг побед

Уровень	Название конкурса	ФИО участника/ов	Возраст	Результат
Международный				
<i>Общее количество участников</i>				
<i>Количество победителей</i>				
<i>Количество дипломантов</i>				
Всероссийский				
<i>Общее количество участников</i>				
<i>Количество победителей</i>				
<i>Количество дипломантов</i>				
Региональный				
<i>Общее количество участников</i>				
<i>Количество победителей</i>				
<i>Количество дипломантов</i>				
Зональный				
<i>Общее количество участников</i>				
<i>Количество победителей</i>				
<i>Количество дипломантов</i>				
Муниципальный				
<i>Общее количество участников</i>				
<i>Количество победителей</i>				
<i>Количество дипломантов</i>				

4. Работа с детьми с ОВЗ и детьми-инвалидами

Дети с ОВЗ могут посещать занятия объединения на ряду со всеми остальными детьми. Если по состоянию здоровья дети не могут присутствовать на занятии, то для них можно организовать занятия дистанционно, посредством видеоконференцсвязи.

5. Работа с детьми, состоящими на различных видах учёта (СОП)

Объединение могут посещать дети, состоящие на различных видах учета и с целью:

- Уменьшения факторов риска, приводящих к безнадзорности, правонарушениям и злоупотреблению психоактивных веществ у обучающихся.
- Формирования у обучающихся нравственных качеств, чувства эмпатии, представлений об общечеловеческих ценностях, здоровом образе жизни.
- Обучения навыкам социально поддерживающего и развивающего поведения во взаимоотношениях с подростками.
- Повышения уровня воспитанности детей, навыков общения и культуры поведения.

6. Организация волонтерской деятельности, вовлечение детей в общественные движения РДШ и Юнармия)

Участники объединения будут участвовать в конкурсах, акциях, организованных РДШ (экологической направленности).

7. Работа с родителями

- Организация системы индивидуальной и коллективной работы с родителями (тематические беседы, собрания, индивидуальные консультации)
- Содействие сплочению родительского коллектива и вовлечение в жизнедеятельность кружкового объединения (организация и проведение открытых занятий для родителей в течение года)
- Оформление информационных уголков для родителей по вопросам воспитания детей.

Совместные мероприятия с родителями	Дата	Тематика	Количество участников	Краткое содержание значимых мероприятий
Индивидуальные встречи с родителями	В течение года	Консультация по составлению ИОМ		
Родительские собрания	Сентябрь 2024	Знакомство с планом работы объединения, с Точкой Роста		
Массовые мероприятия с родителями и детьми	Сентябрь 2024	Дни открытых дверей Точки Роста для обучающихся и их родителей		Проведение открытия точки Роста
	Февраль 2025	День защитника Отечества		
	Март 2025	Создание открытки в честь		

		Международного женского дня		
	Май 2025	Защита проектных работ		

Календарный план воспитательной работы объединения «Занимательная информатика» на 2024 -2025 учебный год

№ п/п	Форма и название мероприятия	Сроки проведения	Охват обучающихся/родители	Краткое содержание мероприятия (для значимых)
1. Организация и проведение массовых событийных и тематических мероприятий разного уровня				
1.1	Круглый стол Инструктаж по технике безопасности во время проведения занятий. Техника безопасности при работе с оборудованием	Сентябрь 2024	9	
1.2	Дни открытых дверей для обучающихся и их родителей	Октябрь 2024	9/9	Посещение родителями занятий кружка по желанию
1.3	Предметный декадник по информатике	январь, 2025	9	Помощь в проведении декадника и участие в мероприятиях
1.4	Защита проектно-исследовательских работ на школьной научно-практической конференции	Март 2025	2	Поиск информации и других данных для написания исследовательской работы
2. Участие в мероприятиях, акциях, месячниках разного уровня				
2.1	Акция «Во Славу Отечества»	Февраль 2025	9	
3. Участие в разноуровневых конкурсах				
3.1	Олимпиада по информационной безопасности "Кибербобер"	май 2025	9	Участие в республиканской олимпиаде по информационной безопасности
3.2	Дистанционные	В течение	9	

	олимпиады по информатике на Учи.ру	года		
3.6	Районная научно-практическая конференция «Знания, исследования, опыт»	Март-апрель 2025		Участие допущенных к районной НПК
4. Совместные мероприятия с другими объединениями				
4.1.	Знакомство с оборудованием музея	апрель 2025	9	Посещение обновленного кабинета
5. Совместные мероприятия с организациями и учреждениями				
5.1	Сетевое взаимодействие с образовательными организациями Селтинского района	В течение года	9	Посещение Точки роста в с.Селты
6. Организация экскурсий, походов, экспедиций				
6.1	Проведение экскурсий	В течение года	9	
7. Организация каникулярного отдыха детей и подростков				
7.1	Проведение занятий в период осенних, зимних, весенних каникул	октябрь 2024г, март 2025г.	9	

Методическое обеспечение воспитательного процесса

№	Название методической продукции	Форма, вид продукции	Дата проведения	Примечание
1	информационный плакат.	Информационно – пропагандистская	В течение года	Цель: ознакомить широкий круг людей с предстоящими событиями в кружке или итогами их проведения.
2	Буклет	Информационно – пропагандистская	В течение года	Буклет о целях и задачах кружка
3	«Сотворение чуда», «Специальное» зеркало, «Погружение в сказку»	Игры направленные на развитие сюжетосложения	В течение года	развитие коммуникативных навыков, эмпатийных способностей

Список литературы

Литература для педагога

1. Гигиенические требования к использованию ПК в начальной школе// Начальная школа, 2002. - № 5. – с. 19 - 21.
2. Завьялова О.А. Воспитание ценностных основ информационной культуры младших школьников// Начальная школа, 2005. - № 11. – с. 120-126.
3. Информатика. УМК для начальной школы [Электронный ресурс]: 2–4 классы. Методическое пособие для учителя / Автор-составитель: О. А. Полежаева. — Эл. изд. — М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2013. — 136 с.: ил.
4. «Информатика. Основы компьютерной грамоты. Начальный курс» под ред. Н.В. Макаровой, Питер, 2004 г
5. Горячев А.В. Мой инструмент компьютер: для 3-4 классов/ А. В. Горячев. — М.: Баласс, 2007.
6. Коцюбинский А.О. Компьютер для детей и взрослых/А.О. Коцюбинский, СВ. Грошев. — М.: НТ- Пресс, 2006.
7. Фролов М.И. Учимся анимации на компьютере: самоучитель/ М.И. Фролов. - М.: Бином, 2002.
8. <http://multator.ru/draw/> - «Мультиатор» - онлайн - конструктор мультфильмов.

Литература для обучающихся

1. Запаренко В. «Как рисовать мультики»//Спб.:Издательство «Фордевинд» 2011г. -128 с.
2. Ривина Е., Матвеева О. Праздник мультипликации // Обруч. – 2001.-145с. - №2
3. <http://plast.me/>
4. <http://stranamasterov.ru/>

Информационные источники

1. Создание видеоклипов из цифровых фотографий с помощью программы Windows Movie Maker <http://wmm5.narod.ru/>
2. Gif-анимация - как это делается? <http://shkolazhizni.ru/archive/0/n-26678/>
3. Кратко о процессе создания рисованного мультфильма. <http://www.diary.ru>
4. Клуб сценаристов <http://forum.screenwriter.ru>
5. Правила работы с фотоаппаратом и штативом <http://www.profotovideo.ru>
6. <http://ru.wikipedia.org>
7. Что такое сценарий <http://www.kinotime.ru/>
8. Раскадровка <http://www.kinocafe.ru/>
9. Как делают мультфильмы – технология <http://ulin.ru/whatshow.htm>

Анкета «Мотивация».

Диагностический комплекс, позволяющий выявить, на что ориентирован обучающиеся.

Ребятам выдается Бланк ответов. Учитель зачитывает вопросы по порядку их номеров, а дети

отвечают на них, проставляя рядом с номером вопроса (+) – при ответе «Да», (0) – при ответе «Нет», (0) – при ответе (затрудняюсь ответить).

1. Сам процесс выполнения работы увлекает тебя больше, чем этап ее завершения?

2. Для достижения цели ты обычно не жалеешь сил?

3. Ты обычно много времени уделяешь своей персоне?

4. Тебе часто говорят, что ты больше думаешь о других, чем о себе?

5. Часто ли ты проявляешь инициативу при решении вопросов, затрагивающих интересы

товарищей?

6. Ты обычно долго решаешься начать делать то, что тебе не интересно, даже если это необходимо?

7. Ты уверен, что настойчивости в тебе больше, чем способностей?

8. Для себя ты делаешь что-либо с большим интересом, чем для других?

9. Тебе легче просить за других чем за себя?

10. Верно ли, что ты часто стремишься к доказательству своей правоты?

11. Заканчивая интересное дело, ты часто сожалеешь о том, что интересная работа уже завершена?

12. Тебе больше нравятся деятельные люди, способные достигнуть результата, чем простые, добрые и отзывчивые?

13. Заботят ли тебя прежде всего твои проблемы?

14. Тебе трудно отказать людям, которые тебя о чем-либо просят?

15. Полагаешь ли ты, что можешь ввести оживление в малознакомую группу?

16. Ты испытываешь удовольствие от игры, в которой не нужно думать о выигрыше?

17. Ты считаешь, что успехов в твоей жизни больше, чем неудач?

18. Используешь ли ты свободное время для своих увлечений?

19. Ты часто стараешься помочь людям, если у них случилась беда или неприятности?

20. Верно ли, что ты стремишься отстаивать свое мнение или решение, если оно не было сразу принято товарищами?

21. Ты более всего уважаешь людей, способных увлечься делом по настоящему?

22. Ты часто завершаешь работу вопреки неблагоприятной обстановке, не хватке времени, помехам со стороны?

23. Ты осуждаешь людей, которые не умеют позаботиться о себе?

24. Часто ты загружаешь свое свободное время работой из-за того. Что кому-то

что-либо обещал сделать?

25. Охотно ли ты включаешься в организацию различных мероприятий?
26. Часто ты начинаешь одновременно несколько дел и не успеваешь закончить их?
27. Ты считаешь, что не имеешь достаточно сил, чтобы рассчитывать на успех в жизни?
28. Легко ли тебе решиться использовать других ребят в своих интересах?
29. Любишь ли ты подарки?
30. Чувствуешь ли ты себя уверенно, когда приходится выступать перед ребятами
31. Можешь ли ты увлечься делом настолько, чтобы забыть в времени?
32. Тебе часто удается довести начатое дело до конца?
33. Ты часто просишь других сделать что-то для тебя?
34. Легко ли тебе заставить себя сделать что-либо для других?
35. Стараешься ли ты всегда приходиться вовремя на встречи с друзьями, на занятия?
36. Бывает ли, что ты увлекаясь чем-то, не можешь закончить начатое дело?
37. Избегаешь ли ты встреч с людьми, не обладающих деловыми качествами?
38. Способен ли ты сделать максимальные усилия лишь за хорошее вознаграждение?
39. Ты стремишься как можно больше сделать для других людей?
40. Чувствуешь ли ты в себе силы повести друзей за собой?
41. Соглашаясь, на какое либо дело, ты больше думаешь о том, что тебе интересно?
42. Стремишься ли ты к достижениям, особенно в любимом деле?
43. Для себя у тебя обычно хватает времени и сил?
44. Считаешь ли ты, что твои личные достижения могут приносить пользу людям?
45. Оказавшись в незнакомой компании, ты скорее включишься в беседу, чем будешь держаться в стороне?
46. Готов ли ты заниматься чем-либо, что тебя увлекает, даже если это занятие не приносит результатов?
47. Хотелось ли тебе быть похожим на людей, имеющих достижения, ставящих рекорды?
48. Хотелось бы тебе испытать все свои возможности?
49. Считаешь ли ты, что дружба дороже, чем слава и почет?
50. Чувствуешь ли ты себя уверенно в окружении большой группы своих товарищей?

Бланк ответов

Фамилия, имя учащихся

Результаты анкеты. Данная анкета позволит увидеть, на что ориентирован ребенок.

Если большинство (+) выпало на:

3 – мотивы занятости, такому ребенку лучше предложить для начала простые, но обязательно интересные для него темы;

Д – мотивы достижения, можно предложить тему, с которой в перспективе можно выйти на конференцию;

С – мотивы самоопределения, разумно предложить тему, лежащую в области, с которой ребенок собирается в дальнейшем связать свою профессиональную деятельность:

О – мотивы общественной пользы, можно предложить тему, имеющую общественно-полезную, практическую значимость, тему проектного плана;

Л – мотивы лидерства, можно рекомендовать почаще давать возможность такому ребенку выступать, привлекать его, как помощника, к организации исследовательской деятельности других учащихся.