

Пояснительная записка.

Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации» ст.2, п.9, в соответствии с требованиями Федерального Государственного образовательного стандарта начального общего образования и основного общего образования (далее ФГОС), Федеральным государственным образовательным стандартом, утвержденным приказом Министерства образования и науки от 06 октября 2009 г № 373, Уставом МКОУ «ТШИ».

Основное направление программы – художественно - эстетическое и нацелена на создание короткометражных мультфильмов с помощью конструктора мультфильмов «Студия Мульти-Пульти», а также в видеоредакторе Corel VideoStudioProX8 с использованием разных видов анимации: пластилиновая, кукольная, бумажная, песочная и т. д.

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 занятии 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.

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, Pencil, Corel VideoStudioPro X8, 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 – созидатель).

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.

Данная программа рассчитана на 1 год, 68 учебных часа и предназначена для детей 10 – 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.*

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 покадровой 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.*

Цель курса: 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.

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 о своем родном крае, о своеобразии жизни в тундре, о обычаях и нравах своего народа;
- возможность свободно оперировать своей коллекцией видеоизображений в соответствии с образовательной задачей, участвовать 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.

Учебно-тематическое планирование
по курсу внеурочной деятельности видеостудия «Мульти – Пульти»

Параллель 6-х классов

Учитель: Романенко Роман Николаевич

Количество часов 68

Всего 68; в неделю 2 часа.

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

Оборудование и программное обеспечение:

- 1 Компьютер
- 2 Принтер-сканер-ксерокс
- 3 Принтер лазерный
- 4 Сканер hp
- 5 Цифровой фотоаппарат
- 8 Цифровая видеокамера
- 9 Видеопроектор
- 10 Операционная система Windows 7.
11. Операционная система Windows 8.
12. Графический редактор Adobe Photoshop.
13. Конструктор мультфильмов «Мульты – Пульти»
14. Видеоредактор Corel VideoStudioPro X8
15. Микрофон

Календарно-тематический план (68 часа)

№	Тема	Содержание	Кол-во часов			
			всего	теория		практика
				аудиторные	внеаудиторные	
Всё о мультипликации(5 ч.)						
1	Вводное занятие: «Путешествие в мир мультипликации» Инструктаж по технике безопасности.	Вводное занятие	1	1		
2	Немного об истории анимации.	Рассказ об истории анимации и мультипликации. Просмотр фильма о истории «Союзмультфильма»	1	1		
3-4	Все об анимации.	Компьютерная анимация. Основные способы создания компьютерной анимации: покадровая рисованная анимация, конструирование анимации, программирование анимации. Примеры программ для	2	1		1

		создания анимации				
5	Парад мультипрофессий: какие именно специалисты трудятся над созданием мультфильмов.	Рассказ о профессиях мультипликаторов. Просмотр фильма.	1	1		
Конструктор мультфильмов «Мульти – Пульти» (15 ч.)						
4, 5, 6.	Создаём сюжет мультфильма (в Microsoft Word). Комбинированный документ «Сказка с картинками»	Разработка сценария мультфильма.	3	1		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 «Мульти – Пульти» (программа для создания мультфильмов «ВидеоМОНТАЖ»).	Выбор фона. Работа с предметами.	1	0,5		0,5
9	Конструктор мультфильмов «Мульти – Пульти» (программа для создания мультфильмов «ВидеоМОНТАЖ»).	Выбор актёра. Коллекция действий актёра.	1			1
10	Конструктор мультфильмов «Мульти – Пульти» (программа для создания мультфильмов «ВидеоМОНТАЖ»).	Анимация актёра. Смена действия актёра.	1			1
11	Конструктор мультфильмов «Мульти – Пульти» (программа для создания мультфильмов «ВидеоМОНТАЖ»).	Одновременное действие актёров.	1			1
12	Конструктор	Выбор звука и	1			1

	мультфильмов «Мульти – Пульти» (программа для создания мультфильмов «ВидеоМОНТАЖ»).	музыкального сопровождения.				
13	Конструктор мультфильмов «Мульти – Пульти» (программа для создания мультфильмов «ВидеоМОНТАЖ»).	Работа с текстом. Анимация текста.	1			1
14 - 17	Работа над созданием индивидуальных проектов - мультфильмов. Конструктор мультфильмов «Мульти – Пульти» (программа для создания мультфильмов «ВидеоМОНТАЖ»).	Работа над созданием индивидуальных проектов - мультфильмов.	4			4
18.	Обобщающее занятие по теме «Создание мультфильмов и живых картинок» - «Мультфестиваль».	Презентация мультфильмов.	1			1
Рисуем мультик (17 ч.)						
19	Работа в среде графического редактора Pencil: инструменты и палитра, их использование;	Работа в среде графического редактора Paint	1	0,5		0,5
20	Улыбающаяся рожица с открытыми глазами	Создание простейшего рисунка и сохранение его в файле;	1			1
21	Улыбающаяся рожица с закрытыми глазами	Открытие файла, его редактирование и сохранение под другим именем; (та же рожица, но с закрытыми глазами)	1			1
22 - 23	Создание рисунков с помощью готовых форм.	Создание рисунков с помощью готовых форм: овала, четырёхугольника, треугольника,	2	0,5		1,5

		отрезков				
24 - 26	Создание сюжетных рисунков	Создание сюжетных рисунков с использованием знаний и навыков рисования на компьютере.	3			3
27 - 30	Создание рисунков с предполагаемыми движущимися объектами (транспорт, человек, собачка..)	Работа в среде графического редактора Paint	4			4
31	Сколько кадров нужно для создания рисованных мультфильмов?	Создание рисунков-кадров в Paint	1			1
32 - 35	Создание мультфильмов с помощью онлайн-конструктора мультфильмов Мультиатор (http://multator.ru/draw/)	Работа в онлайн-конструкторе Мультиатор.	4	1		3
Фотография и видеосъёмка (20 ч.)						
36	Знакомимся с цифровым фотоаппаратом: технические особенности фотоаппарата и его возможности, функции.	Работа с цифровым фотоаппаратом	1	0,5		0,5
37 - 38	Особенности фотографии, создание различных изображений.	Работа с цифровым фотоаппаратом	2		1	1
39	Копирование фотографий на ПК.	Работа с цифровым фотоаппаратом, копирование фотографий на ПК	1			1
40 - 42	Создаём кадры для мультфильма (пластилинового, из обычных предметов, из сыпучих предметов, из природных материалов) – групповые и индивидуальные	Создание декораций.	3		1	2

	проекты.					
43 - 44	Создаём кадры для мультфильма (пластилинового, из обычных предметов, из сыпучих предметов, из природных материалов) – групповые и индивидуальные проекты.	Подбор освещения, компоновка кадра. Организация фиксации. Процесс съемки	2		1	1
45 - 49	Создаём кадры для мультфильма (пластилинового, из обычных предметов, из сыпучих предметов, из природных материалов) – групповые и индивидуальные проекты.	Обсуждение фотографий с художественной и смысловой точек зрения, создание коллекции фотографий к проекту.	4		2	2
50	Знакомимся с цифровой видеокамерой: технические особенности видеокамеры и ее возможности, функции.	Работа с цифровой видеокамерой	1	0,5		0,5
51 -52	Особенности видеосъемки.	Работа с цифровой видеокамерой	2		1	1
53	Копирование видеофайлов на ПК.	Работа с цифровой видеокамерой	1			1
54 - 57	Видеосъемка сюжетов для групповых и индивидуальных проектов.	Поэтапная съемка сцен. Отсмотр материала	3		1	2
Работа в Corel VideoStudioPro X8 (8 ч.)						
58 - 59	Открытие созданных файлов; раскадровка имеющихся файлов-кадров, их повторение в циклическом порядке;	Формирование фильма из последовательности кадров.	2	0,5		1,5

60 - 61	Установление временных рамок воспроизведения;	Монтаж фото и видео материалов по сценарному плану.	2			2
62	Запись и сохранение клипа. Воспроизведение	Аудиозапись рассказа, соответствующего видеоряду.	1			1
63	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
64	Создание рисунков-кадров и их сохранение;	Формирование проигрываемого видео-файла из рисунков.	1			1
65	Ввод кадров в Movie Maker, раскадровка, запись, воспроизведение.	Формирование проигрываемого видео-файла	1			1
Создание групповых и индивидуальных проектов. (3 ч.)						
66	Создание простейшего мультика с использованием в рисунке фона-пейзажа (Движение объекта (трактор, машина)	Работа над созданием проектов - мультфильмов	1			1
67	Обдумывание проекта, обсуждение, наброски на бумаге;	Работа над созданием проектов - мультфильмов	1			1
68	Защита проектной работы.	Работа над созданием проектов - мультфильмов	1			1

Содержание программы

Всё о мультипликации(5 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.

Конструктор мультфильмов «Мульти – Пульти» (15 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 (17 ч.)

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 (20 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 съсучих 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 Corel VideoStudioPro X8 (8 ч.)

Работа в видеоредакторе Corel VideoStudioPro X8: 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. (3 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 Corel VideoStudioPro X8 (рисунки, фотографии, видеоролики), создание фильма. Защита проектной работы. Общешкольное мероприятие «Фестиваль мультфильмов – наш кинозал».

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

Универсальные учебные действия:

В результате изучения данной темы:

Учащиеся научатся:	Учащиеся получат возможность научиться:
<ul style="list-style-type: none"> • создавать мультфильмы; • навыкам работы в творческом коллективе с распределением ролей и задач; • раскрытию творческого потенциала; • навыкам работы в команде; чувству кадра, композиции, цвета, масштаба; • создавать десятки кадров для создания мультфильма; • вводить рисунки в приложение и настраивать просмотр видеоизображения, сохранять проект как фильм, воспроизводить его; • работать в группах; • работать с фотографиями; 	<ul style="list-style-type: none"> • 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

<ul style="list-style-type: none"> • составлять коллажи из фотографий; • работать с рисованными иллюстрациями, слайдами и мультипликацией, кинокадрами. • создавать снимки с помощью фотокамеры; • выполнять съемку видеокамерой; • копировать файлы с фото и видеокамер на ПК; • уметь работать с полученными файлами в приложениях; • выполнять основные операции при создании движущихся изображений с помощью одной из программ; • сохранять созданные движущиеся изображения и вносить в них изменения. 	<p>текстов;</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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.
--	---

План 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 проектов.

Итог программы – групповой проект «Коллекция мультфильмов».

Список используемой литературы.

1. Булин - Соколова Е. И., Рудченко Т.А., Семёнов А.Л., Хохлова Е.Н. Формирование ИКТ- компетентности младших школьников: пособие для учителей общеобразоват. учреждений/ Е. И. Булин - Соколова, Т.А. Рудченко, А.Л. Семёнов, Е.Н. Хохлова. – М.: Просвещение, 2012.
2. Журнал "Информатика в школе" за 2006 год.
3. Е.Кривич. Персональный компьютер для школьников. Фолио.2004г.
4. Горячев А.В. Конструктор мультфильмов «Мульти- Пульти»: справочник-практикум/А. В. Горячев, ЕМ. Островская. — М.: Баласс, 2007.
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/> - «Мультатор» - онлайн - конструктор мультфильмов.