

Управление образования администрации Харовского муниципального округа
муниципальное бюджетное образовательное учреждение
«Харовская средняя общеобразовательная школа
имени Героя Советского Союза Василия Прокатова»

Принята
на заседании педагогического совета
от «29» августа 2023 года
протокол №1

Утверждена

Директор МБОУ «Харовская СОШ

имени В.Прокатова

О.В.Хломова

29.08.2023 года



**Дополнительная общеобразовательная
общеразвивающая программа
технической направленности
«Юный информатик»**

возраст детей: 7-8 лет

срок реализации: 1 год

Автор - составитель:

Гвоздева Наталия Витальевна

педагог дополнительного образования

г. Харовск, 2023 год

СОДЕРЖАНИЕ:

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА.....	стр. 3
УЧЕБНЫЙ ПЛАН.....	стр. 9
СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ	стр. 13
КАЛЕНДАРНЫЙ ГРАФИК.....	стр. 16
МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ	стр. 16
МАТЕРИАЛЬНО ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ.....	стр. 17
КАДРОВОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ.....	стр. 17
ВОСПИТАТЕЛЬНЫЕ КОМПОНЕНТЫ.....	стр. 17
ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ.....	стр. 18
СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ.....	стр. 25

Пояснительная записка

Данная дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа имеет **техническую направленность**.

Актуальность.

Занятия по программе «Юный информатик» положат начало формированию у обучающихся целостного представления о мире информатики. Мы живём в информационном обществе. Персональный компьютер превратился в основное средство деятельности во многих профессиях. И достаточный уровень взаимодействия человека с компьютером должно обеспечить школьное образование. Это творческое взаимодействие тем продуктивнее, чем больше развито логическое мышление, навыки оперирования формальными понятиями и объектами. Поэтому, занятия информатикой очень хорошо способствуют разностороннему развитию ребенка.

Нормативно правовой базой создания дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы послужили следующие документы:

1. Федеральный закон РФ «Об образовании в Российской Федерации» от 29 декабря 2012 г. N 273-ФЗ (с последующими изменениями)
2. «Об утверждении Порядка применения организациями, осуществляющими образовательную деятельность, электронного обучения, дистанционных образовательных технологий при реализации образовательных программ» приказ Министерства просвещения и науки РФ от 23.08.2017 № 816.
3. Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 27.07.2022 г. № 629 «Порядок организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»

4. Стратегия развития воспитания в Российской Федерации до 2025 года утверждена распоряжением Правительства Российской Федерации от 29 мая 2015 г. № 996-р
5. Паспорт федерального проекта «Успех каждого ребенка», утвержден протоколом заседания проектного комитета по национальному проекту "Образование» от 07 декабря 2018 г. № 3 (с изменениями)
6. Указ Президента Российской Федерации от 29 мая 2017 года № 240 «Об объявлении в Российской Федерации Десятилетия детства»
7. Распоряжение Правительства Российской Федерации от 23 января 2021 года № 122-р «Об утверждении плана основных мероприятий, проводимых в рамках Десятилетия детства», на период до 2027 года
8. «Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха оздоровления детей и молодежи» постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28 сентября 2020 г. № 28
9. Указ Президента Российской Федерации от 7 мая 2018 года № 204 «О национальных целях и стратегических задачах развития Российской Федерации на период до 2024 года»
10. Концепция дополнительного образования детей до 2030 г. (распоряжение Правительства Российской Федерации от 31.03.2022 г. № 678-р).

Новизна.

В настоящее время уже в начальной школе изучаются некоторые вопросы из разделов теоретической и прикладной информатики без компьютера с целью подготовки к ознакомлению с теоретическими основами информатики, развития логического мышления.

Педагогическая целесообразность

Для изучения можно выделить следующие аспекты:

- изучение алгоритмов;
- развитие процессов мышления, рассуждения, логики;
- изучение объектов и систем;
- построение информационно-логической системы понятий и явлений, в которых обобщаются объекты, алгоритмы, правила вывода.

Проходя все этапы создания собственного мультипликационного творения, дети учатся правильно взаимодействовать с реальным миром, пропуская его через себя, свое восприятие, и воплощая свои идеи, наблюдения, размышления о жизни в «оживленных рисунках».

Цели и задачи

Цель: приобретение навыков и умений анализировать любые объекты и системы из окружающей нас действительности.

Задачи:

Обучающие:

- пробудить и развить творческую фантазию;
- развить художественный вкус, чувство времени;
- наиболее полно и широко проявить творческие способности детей;

Развивающие:

- усвоить основные знания в области изобразительных искусств, литературного творчества и информатики;
- освоить навыки по созданию мультфильмов в 3-4 классах– в планировании общей работы, в разработке и изготовлении марионеток, фонов и декораций, в установке освещения, съёмке кадров, озвучиванию;
- дать школьникам первоначальные представления о компьютере и современных информационных и коммуникационных технологиях;
- знакомство с операционной системой Mac OS (освоения трекпада Multi-touch);

- изучение возможностей операционной системы Mac OS (использование трепада Multi-touch, программного обеспечения к MacBook);
- знакомство и изучение цифровой образовательной среды ПервоЛого 3.0.

Воспитательные:

- воспитать интерес к информационной и коммуникативной деятельности, этическим нормам работы с информацией; воспитание бережного отношения к техническим устройствам;
- воспитать лучшие качества личности – самостоятельность, ответственность, коллективизм и взаимопомощь, последовательность и упорство в достижении цели, самокритичность и т.д.

Уровень сложности - базовый

Продолжительность: в течение учебного года 36 занятий (занятие 1 раз в неделю, всего 36 часов). Материал каждого занятия рассчитан на 45 минут.

Основная **форма** проведения занятий — практикум.

Формы проведения занятий: групповые, индивидуальные, работа в парах.

На занятиях учитель может оценивать результаты работы учащихся. Важно помнить, что основной целью оценки является формирование положительной познавательной мотивации и личностное развитие учащихся. Оцениваются достижения, успехи, отрицательные оценки исключены. Используются качественные оценки: «Молодец!», «Умница!», «Подумай еще!», «Будь внимательнее!» и др.

Подведение итогов деятельности учащихся может проводиться в игровой форме – фестиваля мультфильмов.

Программа предполагает обучение младших школьников умению организовать работу по самообразованию с использованием программных средств. В частности, дети учатся работать с тренажерами. Готовые продукты используются на других уроках, при организации школьных и классных выставок, конкурсов, для подарков родителям.

- Компьютер как техническое устройство для работы с информацией. Основные устройства компьютера. Назначение основных устройств компьютера.
- Дополнительные устройства, подключаемые к компьютеру, их назначение.
- Трекпад. Устройство трекпада. Приёмы работы с трекпадом. Компьютерные программы. Понятие о тренажере как программном средстве учебного назначения. Управление работой компьютерной программы с помощью трекпада.
- Клавиатура как устройство для ввода информации в компьютер. Работа на клавиатуре с соблюдением санитарно-гигиенических норм.
- Графические редакторы, их назначение и возможности использования. Работа с простыми информационными объектами (графическое изображение): создание, редактирование. Использование графического редактора для реализации творческого замысла.
- Программа для просмотра и редактирования видеоматериала, входящая в состав пакета Apple iLife.

Виды деятельности:

Программа предусматривает использование следующие виды деятельности: демонстрация, фронтальная лабораторная работа и практикум.

Демонстрация. Используя демонстрационный экран, учитель показывает различные учебные элементы содержания курса (элементы интерфейса, фрагменты программ, схемы, тексты и т.п.). При этом учитель сам работает на макбуке, а учащиеся наблюдают за его действиями или воспроизводят эти действия на экране своего компьютера. В некоторых случаях учитель пересылает специальные демонстрационные программы на ученические компьютеры, а учащиеся работают с ними самостоятельно. Возрастание роли и дидактических возможностей демонстраций с помощью компьютера объясняется возрастанием общих графических возможностей современных компьютеров. Основная дидактическая функция демонстрации – сообщение школьникам новой учебной информации.

Лабораторная работа(фронтальная) является основной формой работы в кабинете информатики. Все учащиеся одновременно работают на своих рабочих местах с соответствующими программными средствами.

Деятельность обучающихся может быть как синхронной (например, при работе с одинаковыми педагогическими программными средствами), так и в различном темпе или даже с различными программными средствами. Нередко происходит

быстрое «растекание» начавшейся фронтальной деятельности даже при общем исходном задании. Роль учителя во время фронтальной лабораторной работы – наблюдение за работой учащихся (в том числе через локальную сеть), а также оказание им оперативной помощи.

Дидактическое назначение используемых программных средств может быть различным: освоение нового материала (например, с помощью обучающей программы), закрепление нового материала (например, с помощью программы-тренажера), проверка усвоения полученных знаний или операционных навыков (например, с помощью контролирующей программы или компьютерного теста).

Началу работы может предшествовать предварительный контроль готовности (за столами для обычных занятий).

Индивидуальный практикум – более высокая форма работы по сравнению с фронтальными лабораторными работами, которая характеризуется разнотипностью заданий, как по уровню сложности, так и по уровню самостоятельности; большей опорой на учебники, справочный материал, возможно, ресурсы Интернет; более сложными вопросами к учителю.

Учитывая гигиенические требования к организации работы обучающихся в КВТ, учитель должен следить за тем, чтобы время непрерывной работы учащихся за компьютером не превышало рекомендуемых норм. В ходе практикума учитель наблюдает за успехами учащихся, оказывает им помощь, при необходимости приглашает всех учащихся к обсуждению общих вопросов, обращая внимание на характерные ошибки.

Методики и технологии обучения и воспитания:

Обучение ведётся в традиционной форме с элементами игры, как индивидуально, так и коллективно. Основная форма работы – практические занятия.

Формы подведения итогов реализации программы

Отчёт о работе предоставляется в виде флеш-носителей с записью изготовленных детьми мультфильмов, а также в форме коллективных просмотров в ходе массовых мероприятий и участия в конкурсах и фестивалях.

Учебный план ДООП

№	Тема, цель	Количество часов	
		теория	практика
1	<p>1 четверть (8часов)</p> <p>Блок «Знакомство с компьютером» - 3 часа Вводное занятие. Правила поведения в компьютерном классе. Знакомство с операционной системой Mac OS (освоения трекпада Multi-touch) Включение и выключение Макбука.</p> <p><i>Блок «Развитие логического мышления, памяти и внимания». Цвет, форма и размер предметов.</i></p>	0,5	0,5

2	<p>Работа в операционной системой Mac OS (освоения трекпада Multi-touch). Включение и выключение Макбука.</p> <p><i>Блок «Развитие логического мышления, памяти и внимания». Название и признаки предметов.</i></p>	0,5	0,5
3	<p>Работа в операционной системой Mac OS (освоения трекпада Multi-touch). Блок «Развитие логического мышления, памяти и внимания». Состав предметов.</p>	0,5	0,5
4	<p><i>Блок «Развитие логического мышления, памяти и внимания». понятие «равно», «не равно».</i></p> <p>Альбом ПервоЛого. Создаём свой альбом. Шаг1.</p>	0,5	0,5
5	<p><i>Блок «Развитие логического мышления, памяти и внимания». отношения «больше», «меньше».</i></p> <p>Меню ПервоЛого. Создаём свой альбом. Шаг2.</p>	0,5	0,5

6	<i>Блок «Развитие логического мышления, памяти и внимания». понятия «вверх», «вниз», «вправо», «влево».</i> ПервоЛого. Создаём свой альбом. Шаг3.	0,5	0,5
7	<i>Блок «Развитие логического мышления, памяти и внимания». Действия предметов.</i> ПервоЛого. Инструменты.	0,5	0,5

8	<i>Блок «Развитие логического мышления, памяти и внимания». Последовательность событий.</i> ПервоЛого. Закладки.	0,5	0,5
9	2 четверть <i>Блок «Развитие логического мышления, памяти и внимания». Порядок действий.</i> ПервоЛого. Рисовалка. Палитра. Команды управления черепашкой.	0,5	0,5
10	<i>Блок «Развитие логического мышления, памяти и внимания». Цифры.</i> ПервоЛого. Библиотека картинок. Выделяем, удаляем, перемещаем, копируем часть рисунка.	0,5	0,5
11	<i>Блок «Развитие логического мышления, памяти и внимания». Возрастаение, убывание.</i> ПервоЛого. Формы черепашки.		
12	<i>Блок «Развитие логического мышления, памяти и внимания». Множество и его элементы.</i> ПервоЛого. Формы черепашки.	0,5	0,5
13	<i>Блок «Развитие логического мышления, памяти и внимания». Способы задания множеств</i> ПервоЛого. Команды управления черепашкой.	0,5	0,5

14	<i>Блок «Развитие логического мышления, памяти и внимания». Сравнение множеств.</i> ПервоЛого. Команды управления черепашкой.	0,5	0,5
----	--	-----	-----

15	<i>Блок «Развитие логического мышления, памяти и внимания». Отображение множеств.</i> ПервоЛого. Команды управления черепашкой.	0,5	0,5
16	<i>Блок «Развитие логического мышления, памяти и внимания». Кодирование.</i> ПервоЛого. Команды управления черепашкой.	0,5	0,5
17	<i>Блок «Развитие логического мышления, памяти и внимания». Симметрия фигур.</i> ПервоЛого. Создаём мультфильм.	0,5	0,5
18	<i>Блок «Развитие логического мышления, памяти и внимания». Отрицание.</i> ПервоЛого. Создаём мультфильм.	0,5	0,5

19	<i>Блок «Развитие логического мышления, памяти и внимания». Понятия «истина» и «ложь».</i> ПервоЛого. Создаём мультфильм. Создаём текстовое окно.	0,5	0,5
20	<i>Блок «Развитие логического мышления, памяти и внимания». Понятие «дерево».</i> ПервоЛого. Создаём мультфильм. Работаем с текстом.	0,5	0,5
21	<i>Блок «Развитие логического мышления, памяти и внимания». Графы.</i> ПервоЛого. Создаём мультфильм. Устанавливаем шрифт, стиль и цвет текста.	0,5	0,5
22	<i>Блок «Развитие логического мышления, памяти и внимания». Комбинаторика.</i> ПервоЛого. Создаём мультфильм. Проверяем правописание текста.	0,5	0,5

23	<i>Блок «Развитие логического мышления, памяти и внимания». Комбинаторика.</i>	0,5	0,5
----	--	-----	-----

	ПервоЛого. Создаём мультфильм. Как произнести текст.		
24	Блок «Развитие логического мышления, памяти и внимания». Логические задачи. ПервоЛого. Создаём мультфильм. Добавляем новый лист и листаем альбом.	0,5	0,5
25	Блок «Развитие логического мышления, памяти и внимания». Повторение. ПервоЛого. Создаём мультфильм. Меняем значок листа.	0,5	0,5
26	Блок «Развитие логического мышления, памяти и внимания». Контрольная работа. ПервоЛого. Создаём мультфильм. Удаляем лист.	0,5	0,5

27	ПервоЛого. Создаём мультфильм. Копируем лист.	0,5	0,5
28	ПервоЛого. Создаём мультфильм. Как вставить в альбом готовый звуковой файл или видео.	0,5	0,5
29	ПервоЛого. Создаём мультфильм. Как запустить звук.	0,5	0,5
30	ПервоЛого. Создаём мультфильм. Как удалить звук.	0,5	0,5

31	ПервоЛого. Создаём мультфильм. Записываем звук.	0,5	0,5
32- 33	ПервоЛого. Создаём мультфильм. Записываем звук.	0,5	0,5
34- 36	ПервоЛого. Создаём мультфильм. Фестиваль мультфильмов.	0,5	0,5

--	--	--	--

СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

Теория – Вводное занятие: «Путешествие в мир мультипликации». -1ч

Практика - Описание предметов. – 0,5ч

Теория – Введение в программу iMovie.-0,5ч

Теория – Парад мультпрофессий.-1ч

Теория – Окно программы iMovie. . – 0,5ч

Практика - Окно программы iMovie. – 0,5ч

Теория – Знакомимся с цифровым фотоаппаратом.Знакомимся с цифровым фотоаппаратом.-1ч

Теория – О форматах видеофайлов iMovie. . – 0,5ч

Практика - О форматах видеофайлов iMovie. . – 0,5ч

Теория – Как оживить картинку.-1ч

Теория - Создание нового проекта iMovie. . – 0,5ч

Практика - Создание нового проекта iMovie. . – 0,5ч

Теория - Беседа на тему «Выбор сюжета для пластилинового мультфильма».Беседа на тему «Выбор сюжета для пластилинового мультфильма».-1ч

Практика - *Повторение.* . – 0,5ч

Теория - 0,5ч

Теория - Работа по подготовке сценария мультфильма.-2я

Практика - *Повторение.* . – 1ч

Теория - Импорт видео в iMovie. . – 1ч

Теория - Жили-были дед и баба...-1ч

Теория - Запись видео в iMovie. . – 0,5ч

Практика - Запись видео в iMovie. . – 0,5ч

Теория - Сказка оживает.-2ч

Теория – Просмотр исходного материала iMovie. Задание 1. . – 1ч

Практика - Просмотр исходного материала iMovie. Задание 1. . – 1ч

Теория – Озвучиваем мультфильм.-1ч

Теория – Выбор исходного материала. . – 0,5ч

Практика - Выбор исходного материала. . – 0,5ч

Теория – Наш первый фильм!-1ч

Теория – Пометка видеоматериала как избранного или пометка для удаления. . – 0,5ч

Практика - Задание 2. . – 0,5ч

Теория – Волшебный песок.-2ч

Теория – Улучшение изображения видео и настройка громкости аудио. . – 1ч

Практика - Задание 3. . – 1ч

Теория – Песочный мультфильм.-2ч

Теория – Добавление видеоматериала к проекту. . –1ч

Практика - Добавление видеоматериала к проекту. . –1ч

Теория – Приключения в стране Лего.-1ч

Теория – Добавление фотографий к проекту. . – 0,5ч

Практика - Добавление фотографий к проекту. . – 0,5ч

Теория – Строили мы, строили и город Лего построили.-3ч

Теория – Добавление переходов между клипами в проекте. . –1ч

Практика - Добавление переходов между клипами в проекте. . – 2ч

Теория – Приступаем к съёмке.-1ч

Теория – Добавление титров в проект. . – 0,5ч

Практика - Добавление титров в проект. . – 0,5ч

Теория – Озвучиваем мультфильм.-2ч

Теория – Добавление фоновой музыки к проекту. . – 1ч

Практика - Добавление фоновой музыки к проекту. . – 1ч

Теория – Просмотр лего-мультфильма.-1ч

Теория – Добавление звуковых эффектов и наложения голоса в проект. . – 0,5ч

Практика - Добавление звуковых эффектов и наложения голоса в проект. . – 0,5ч

Теория – Мы писатели. Мы художники-мультипликаторы-2ч

Практика - Мы декораторы.-4ч

Теория – Мы аниматоры.-2ч

Практика - Мы звукорежиссеры.-2ч

Практика - Мы зрители.-2ч

КАЛЕНДАРНЫЙ ГРАФИК

Годовой календарный учебный график

по дополнительным общеобразовательным программам

на 2023 – 2024 учебный год

1. Начало учебного года - 1 сентября 2023 года
2. Окончание учебного года – 24 мая 2023 года
3. Продолжительность учебного года - 36 недель
4. Сменность занятий – 1.
5. Начало занятий – 12.15
6. Окончание занятий – 13.15.
7. Продолжительность занятий от 1-го часа до 2-х часов. После одного часа устраивается 10-минутный перерыв.
8. Учреждение организует работу в течение всего календарного года.

В период каникул создаются объединения с постоянным и переменным составом. В период школьных каникул занятия могут проводиться по отдельному плану, включающие в себя разного вида формы работы с детьми (походы, экскурсии, посещения музеев и спектаклей, праздники).

МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ПРОГРАММЫ

Для поддержания интереса к занятиям мультипликации используются разнообразные **формы и методы** проведения занятий.

- беседы, из которых дети узнают информацию об объектах мультипликации
- работа по образцу — обучающиеся выполняют задание в предложенной педагогом последовательности, используя определенные умения и навыки;
- самостоятельное программирование для закрепления теоретических знаний и осуществления собственных незабываемых открытий;
- коллективные работы, где дети могут работать группами, парами, все вместе.

Для реализации программы используются следующие методические материалы:

- учебно-тематический план;
- методическая литература для педагогов дополнительного образования;
- ресурсы информационных сетей по методике преподавания занятий и подбору схем;
- таблицы для фиксирования результатов образовательных результатов;
- схемы пошагового программирования;
- иллюстрации;
- литературно-художественный материал.

МАТЕРИАЛЬНО ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ

Занятия проводятся в учебном классе школы. Для проведения занятий используются **прикладные программы** операционной системы Mac OS.

Созданные проекты дети используют в сюжетно-ролевых играх на уроках литературного чтения, математики и окружающего мира, как образцы объектов сделанных человеком и живой и неживой природы и т.п.. Для развития полноценного творчества необходимо, чтобы ребёнок имел предварительный замысел и мог его реализовывать, умел программировать. Замысел, реализуемый в проектах, дети черпают из окружающего мира. Поэтому чем ярче, целостнее, эмоциональнее будут их впечатления об окружающем мире, тем интереснее и разнообразнее станут их проекты. И наоборот, мультипликация помогает видеть мир во всех его красках, что способствует развитию ребёнка. Одно из проявлений творческой способности - умение комбинировать знакомые элементы по-новому. Работа стимулирует и развивает потенциальные творческие способности каждого ребёнка, учит его созидать и разрушать, что тоже очень важно. Разрушать не

агрессивно, не бездумно, а для обеспечения созидания нового. Самостоятельная конструктивная игровая деятельность детей школьного возраста требует не только руководства со стороны педагога, но и определенного коррекционно-развивающего воздействия на детей. Созданные проекты можно использовать в играх-театрализациях, которые очень нравятся детям младшего школьного возраста: они создают условия для развития речи, творчества и благоприятно влияют на эмоциональную сферу. Проекты могут быть использованы в дидактических играх и упражнениях (тесты, игры). Свободная конструктивно-игровая деятельность детей с прикладными программами позволяет не только быстрее установить контакт между педагогом, детьми и родителями, но и полнее раскрыть некоторые особенности ребёнка, с точки зрения сформированности эмоционально-волевой и двигательной сфер, выявить речевые возможности ребёнка, установить уровень его коммуникативности. В процессе конструктивно-игровой деятельности педагог, опираясь на непроизвольное внимание детей, активизирует их познавательную деятельность, совершенствует сенсорно-тактильную и двигательную сферы, формирует и корригирует поведение, развивает коммуникативную функцию и интерес к обучению.

Кадровое обеспечение

Реализует программу педагог дополнительного образования, учитель начальных классов, имеющая высшее образование и высшую категорию.

Могут привлекаться к работе с программой:

- учителя информатики школы;
- специалисты с айти-профессиями

Воспитательный компонент

№ п\п	Название мероприятия, события	Форма проведения	Сроки проведения
1	«Фильм...фильм...»	Конкурс видеороликов	октябрь
2	«Цифровые возможности»	Экскурсия в кабинет информатики	ноябрь
3	Современные профессии	Экскурсии и встречи с людьми, профессии которых связаны с айти-технологиями(специалист по информационной безопасности,	В течении года

		разработчик ПО, веб-разработчики и т.д.)	
4	«Ах, школа!»	Фестиваль мультфильмов	май

ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ

ГРУППОВОЙ ПРОЕКТ «ТЕХНИКА БУДУЩЕГО», «МУЛЬТФИЛЬМЫ БУДУЩЕГО», АЛЬБОМ ИГР И ТЕСТОВЫХ ЗАДАНИЙ

РЕКОМЕНДАЦИИ ПО ОРГАНИЗАЦИИ РАБОТЫ ГРУПП И ПРОВЕДЕНИЮ ПРОЕКТА

1. Цель проведения проекта - получение данных для оценки сформированности знаний и умений по мультипликации.

2. Примерное время выполнения проекта.

Занятие рассчитано на 40 минут. Ниже представлено примерное распределение времени на проведение проекта.

Этапы занятия	время этапа
Организационный этап	5 минут
Выполнение проекта детьми	30 – 35 минут
Презентации работ группами	5 минут
Взаимооценка и подсчет голосов, самооценка, подведение итогов	5 минут
Итого	40-45

3. Организация рабочего пространства класса.

В классе одновременно работает несколько групп. В классе должны быть:

- **рабочие зоны:** «круглых стола» и стулья (по числу членов в группе)); на рабочих столах каждой группы должны быть разложены:

- листы планирования и продвижения по заданию (один на группу),
- листы самооценки (по числу участников группы);
- *компьютерная зона;*
- *зона для презентации.*

4. Ресурсы для выполнения проекта

- 1) *Подборка информационных ресурсов* о фильмах и их значении в жизни человека;
- 2) *Инструменты и средства.*
- 3) *Материалы:* белая бумага форматом А4, ручки, карандаши.

5. Организация наблюдения и помощи учащимся в работе.

Занятие проводится преподавателем.

Функции преподавателя:

- поддержка организованного проведения занятия,
- оказание необходимых консультаций и помощи детям, в том числе – по организации их деятельности;
- общее наблюдение за процессом работы групп.

6. Организация деятельности учащихся

- 1) Преподаватель объявляет тему занятия, дети делятся на группы по 4 – 5 человек в каждой группе.
- 2) Преподаватель **А)** сначала предлагает детям **прочсть текст задания**, обращает внимание на то, что они могут выбрать любую тему в рамках проекта, что должны решить, что они будут делать – инструкцию или модель, показывает, где стоят компьютеры, столы с

материалами и инструментами; **Б)** затем предлагает детям **прочсть вслух советы по выполнению задания**, обращает на необходимые этапы выполнения задания, сопровождая чтение показом на доске каждого этапа:

1. *обсуждение* темы, формы представления результата;
2. *составление плана работы* (дети находят лист планирования и продвижения);
3. *выполнение задания*;

4. *контроль* за выполнением задания (дети находят в листе столбец с отметкой о выполнении задания);

5. *представление* результатов;

6. *голосование* за лучший проект;

7. *самооценка* (дети находят лист самооценки);

В) даёт необходимые пояснения, отвечает на вопросы,

Г) дает команду приступить к работе.

3) По окончании работы над проектом группы поочередно представляют свои работы.

4) После заслушивания докладов всех групп учитель просит каждого взять с рабочего стола свой стикер и прикрепить его к табличке с номером и названием понравившейся группы. После окончания «голосования» преподаватель подводит итоги «голосования», а детям предлагается заполнить лист самооценки.

5) В конце занятия все учащиеся собираются вместе и объявляются проекты-победители (темы, вызвавшие наибольший интерес) и группы, выполнившие эти проекты. Преподаватель благодарит детей за хорошую и слаженную работу, интересные и содержательные проекты.

Лист самооценки

Код класса _____

Номер группы _____

Название группы _____

Фамилия и имя _____

Оцени работу своей группы. Отметь вариант ответа, с которым ты согласен (согласна).

1. Все ли члены группы принимали участие в работе над проектом?

А. Да, все работали одинаково.

Б. Нет, работал только один.

В. Кто-то работал больше, а кто-то меньше.

2. Дружно ли вы работали? Были ли ссоры?

А. Работали дружно, ссор не было.

Б. Работали дружно, спорили, но не ссорились.

В. Очень трудно было договариваться, не всегда получалось.

3. Тебе нравится результат работы группы?

- А. Да, все получилось хорошо.
- Б. Нравится, но можно было бы сделать лучше.
- В. Нет, не нравится.

4. Оцени свой вклад в работу группы. Отметь нужное место на линейке знаком X.

Почти все сделали без
меня.



Я сделал(а) очень
много, без меня
работа бы не
получилась.

Лист планирования и продвижения по заданию

Код класса _____

Номер группы _____

Название группы _____

Тема, выбранная группой _____

запишите выбранную вами тему

Форма представления проекта.

Отметьте выбранную вами форму:

- А. Инструкция по сборке модели
- Б. Модель робота

Начало работы __ час __ мин

Окончание работы __ час __ мин

Что делаем	Кто делает	Отметка о выполнении (+ или -)
1.		
2.		
3.		

Критерии оценки итогового проекта

Виды проектов бывают различными, но всегда предполагают оформление результатов в виде конечного продукта, в нашем случае – это мультфильм или, более сложный вариант – инструкция по его созданию.

Цели проектной деятельности:

- контроль знаний и умений по пройденному материалу
- развитие исследовательских умений
- развитие самостоятельности
- работа по новым технологиям
- умение слушать и уважать мнения других

Важно, чтобы тема проекта вызывала у школьников интерес и не предполагала наличия готового ответа. Дети должны провести собственное исследование, собрать и проанализировать информацию, самостоятельно сделать выводы. При этом особую ценность представляет не полученный результат, а опыт, приобретенный ребенком в процессе работы.

Учет возрастных особенностей. Виды проектов должны подбираться с учетом детских возможностей. Чем младше ученики, тем проще будут поставленные задачи. Иначе обучающиеся устают, теряется мотивация и работа остается незаконченной.

В помощи взрослых учащиеся нуждаются на каждом этапе деятельности. Поэтому большая часть работы над проектом проводится в присутствии учителя.

Цели учебного проекта. Применение этого метода во внеурочной деятельности позволяет педагогу научить детей: самостоятельно формулировать задачи и решать их; искать информацию, анализировать ее, выделять главное; применять на практике знания, приобретенные на уроках; творчески подходить к решению проблем; эффективно распределять свое время; сотрудничать с другими учащимися, взрослыми; осваивать незнакомые технологии во время изготовления конечного продукта; проводить исследование (выдвигать гипотезу, изучать теорию, ставить опыты, организовывать опросы, собирать доказательства, делать выводы); анализировать ход работы, ее результаты и успешность;

демонстрировать полученный продукт, лаконично, но полно рассказывать о нем; выступать перед публикой, аргументированно доказывать свое мнение.

Критерии оценки. Критерии могут отличаться в зависимости от возраста учащихся. Так, в 1-2 классах они предельно просты: Соблюдение всех намеченных этапов работы, ее законченность. Оригинальность и качество выполнения изделия. Полнота раскрытия выбранной темы.

В 3-4 классах критериев становится больше: актуальность темы; самостоятельность выполнения проекта; оригинальность решений; качество готового продукта; степень раскрытия темы, ее убедительность.

Критерии оценивания краткосрочных проектов

№ п/п	Критерий	Баллы (от 0 до 3)
Оценка представленной работы: (тема)		
1.	Обоснование выбора темы. Соответствие содержания сформулированной теме, поставленным целям и задачам	1– не было обоснования темы, цель сформулирована нечетко, тема раскрыта не полностью 2– был обоснован выбор темы, цель сформулирована нечетко, тема раскрыта не полностью 3-было обоснование выбора темы, цель сформулирована в соответствии с темой, тема раскрыта полностью
2.	Представление проекта	1 - проектная работа выполнена с опорой на образец 2 – проектная работа выполнена с изменением программы или макета модели до 5 баллов – работа выполнена по самостоятельному замыслу, может двигаться, выполнять движения
3.	Рефлексия Владение рефлексией; социальное и прикладное значение полученных результатов (для чего?, чему научились?), выводы	0 – нет выводов 1 – выводы по работе представлены неполно 2 – выводы полностью соответствуют теме и цели работы
Оценка выступления участников:		
3.	Качество публичного выступления,	0 - 1- участник плохо или не может обосновать свой

	владение материалом	замысел 2-участник допускает речевые и грамматические ошибки 3-речь участника грамотная и безошибочная, хорошо владеет материалом
4.	Качество представления продукта проекта. Обеспечение объектами наглядности, творческий подход в подготовке наглядности)	1 – участники представляют продукт 2- оригинальность представления продукта 3 –оригинальность представления и качество выполнения продукта
5.	Умение вести дискуссию, корректно защищать свои идеи, эрудиция докладчика	1-не умеет вести дискуссию, слабо владеет материалом 2-участник испытывает затруднения в умении отвечать на вопросы комиссии и слушателей 3-участник умеет вести дискуссию. Доказательно и корректно защищает свои идеи
6.	Дополнительные баллы (креативность - новые оригинальные идеи и пути решения, с помощью которых авторы внесли нечто новое в контекст , особое мнение эксперта)	0-3
	ИТОГО	

Список литературы:

1. Горячев А.В., Горина К.И., Волкова Т.О. Информатика («Информатика в играх и задачах»). 1 класс: Учебник в 2-х частях. – М.: Баласс, 2020г.
2. Горячев А.В., Волкова Т.О., Горина К.И. Информатика в играх и задачах. 1 класс: Методические рекомендации для учителя. – М.: Баласс, 2020г.
3. Программы начального общего образования (система Л.В. Занкова) часть2, 2020г
4. Программное обеспечение для MACOS. Монтаж видеоматериалов в iMOVIE. Методические рекомендации. Составитель: Владимирова Марина Анатольевна. Отпечатано в БУ СО ВО «Центр информатизации и оценки качества образования». Вологда 2019г