



ПРАВИТЕЛЬСТВО САНКТ-ПЕТЕРБУРГА
КОМИТЕТ ПО ОБРАЗОВАНИЮ
ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
Лицей № 40
ПРИМОРСКОГО РАЙОНА САНКТ-ПЕТЕРБУРГА

ПРИНЯТА

Педагогическим советом
Образовательного учреждения
Протокол от «31» августа 2021г. № 2

УТВЕРЖДЕНА

Директор ГБОУ Лицей № 40
Приморского района Санкт-Петербурга
Н.Г. Милюкова

Приказ от «01» сентября 2021г. № 221/3-д



**Дополнительная общеобразовательная
общеразвивающая программа
«Цифровой мир»
для обучающихся 1 классов
(28 часов)**

Уровень обучения: начальное общее образование

Педагоги дополнительного образования: Е.С. Никифорова,
Г.Н. Сулимова

Санкт-Петербург
2021г

Пояснительная записка

Программа курса разработана в соответствии с требованиями Федерального государственного образовательного стандарта начального общего образования (стандарты второго поколения), а также основной образовательной программой начального общего образования. Программа разработана с учетом особенностей первой ступени общего образования, возможностей применения ИКТ не только в учебном процессе, но и в реализации проектной деятельности. Программа учитывает возрастные, общеучебные и психологические особенности младшего школьника.

На сегодняшний день все актуальнее звучит вопрос о новых технологиях в обучении, в связи с концепцией «Наша новая школа». В настоящее время школа способствует формированию таких качеств личности, как инициативность, способность творчески мыслить и находить нестандартные решения. Именно эти качества востребованы обществом в настоящее время.

Главной целью учителя является развитие творческой, конкурентоспособной личности. Для этого необходимо создавать благоприятное пространство, способствующее успешному развитию каждого ребенка, через мотивацию учения, воспитание интереса к познавательной деятельности на уроках с применением ИКТ-технологий и выработку потребности и умения учиться.

В настоящее время нововведения стали реальностью повседневной жизни современной школы. Основной задачей является решение не «заставлять выучить», а «помочь развиваться». Внедрение ИКТ на всех уроках даёт возможность преподавателям осознать место и роль компьютера в учебном процессе, оценить возможности новых компьютерных технологий как средства обучения.

Одним из важных мотивов учения младших школьников является интерес. Интерес - это активная познавательная направленность человека на тот или иной предмет, явление или деятельность, связанная с положительным эмоциональным отношением к ним. А стимулятором деятельности выступает личная заинтересованность ученика. Она состоит из реальных предметных, учебных, творческих действий в принятии решений по преодолению препятствий.

Интерес характеризуется познавательной активностью. Ученик ищет интересующую его информацию, посвящает свободное время предмету познавательного интереса. Направляя интерес детей, их личную заинтересованность к этому предмету, учитель тем самым повышает познавательную активность. Предметом такой заинтересованности может стать **создание мультипликационного фильма**. Сегодня мультипликация уже перестала быть просто впечатляющим зрелищем, которое можно лишь воспринимать со всё большего

числа окружающих человека экранов. Она – элемент "новой грамотности". По мере компьютеризации нашей жизни, по мере наполнения школ современной техникой, всё больше и больше появляется людей, осознающих образовательные и просто коммуникационные возможности новых технологий и их большую доступность. И эти технологические изменения приводят постепенно к изменениям в самих наших представлениях о том, что такое грамотный человек. Понятие грамотности во всё большей степени включает в себя, кроме традиционных чтения и письма, ещё и умение набирать текст на клавиатуре, записывать звук, создавать цифровую фотографию и видео, работать с электронными документами. Мультипликация, безусловно, один из активных элементов в этом ряду мультимедийных возможностей.

Создание мультфильма на уроках - это, по сути, проектное обучение. Личностный смысл деятельности ученика повышает его мотивацию в учении и развивает его творческий потенциал.

Содержание программы

№	Тема	Краткое содержание	Количество часов
1.	«Пластилиновая мультипликация».	В развитие творческих способностей детей, развитие мелкой моторики рук, развитие навыка работы в команде	14
2.	Конструктор мультфильмов	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	14
Итого			28

Календарно – тематическое планирование

№	Тема	Кол-во часов	Дата
1.	Секреты пластилиновой анимации.	1	
2.	Обсуждение и поиск темы для сюжета.	1	
3.	Написание сценария ПО СКАЗКИ КОЛОБОК.	1	
4.	Разбивка и отрисовка (схема) сцен.	1	
5.	Создание эскизов (рисунки) героев, декораций. Создании	1	
6.	Лепка героев и декораций.	1	
7.	Поэтапная съемка сцен. Отсмотр материала	1	
8.	Монтаж. Создание титров.	1	
9.	Озвучка (запись звука и создание музыкальных файлов)	1	
10.	Финальное сведение.	1	
11.	Обсуждение и поиск новогодней темы для сюжета. Написание	1	
12.	Создание эскизов (рисунки) героев, декораций. Создании	1	
13.	Лепка героев и декораций. Поэтапная съемка сцен. Отсмотр	1	
14.	Финальное сведение.	1	
15.	Обсуждение и поиск темы для сюжета.	1	
16.	Написание сценария Н.Геймана «Коралина».	1	
17.	Разбивка и отрисовка (схема) сцен.	1	
18.	Создание эскизов (рисунки) героев, декораций. Создании	1	
19.	Лепка героев и декораций.	1	
20.	Поэтапная съемка сцен. Отсмотр материала	1	
21.	Монтаж. Создание титров.	1	
22.	Озвучка (запись звука и создание музыкальных файлов)	1	
23.	Финальное сведение.	1	
24.	Обсуждение и поиск темы для сюжета.	1	
25.	Написание сценария	1	
26.	Лепка героев и декораций	1	
27.	Поэтапная съемка сцен. Отсмотр материала	1	
28.	Озвучка (запись звука и создание музыкальных файлов)	1	
ИТОГО:		28	