

Согласовано:
Директор МАОУ

« Основная общеобразовательная
ш к о л а п . Ново-Гурьевское

Е.А Кузьмина _____

Согласовано :
Утверждаю, как часть ООП
Приказ № 132/3 от 15.08.2025
рассмотрено на заседании

МО протокол № 5 от 26.06.2025
директор Озерской средней школы им.Д.Тарасова

_____ Гревцова С.В.

Муниципальное автономное общеобразовательное учреждение
« Озерская средняя школа им.Д.Тарасова»

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

внутрипредметного модуля
«Я создаю мультфильмы»
по предметам информатика/ ИЗО

8 класс

Составил:
учитель информатики
Горбунов Д.В..

Озерск, 2025

Внутрипредметный образовательный модуль «Я создаю мультфильмы» разработан для изучения в 8 классе, рассчитан на 36 часов в качестве дополнительного к программе по информатике и ИЗО для 8 класса, разработанной в соответствии с приказом Министерства образования и науки РФ от 17.12.2010 г. «Об утверждении федерального государственного стандарта основного общего образования», авторов Босовой Л.Л. и Босовой А.Ю.

Основное назначение модуля — изучение алгоритмов и исполнителей, первое знакомство с основными алгоритмическими конструкциями, используемыми в языках программирования; получение позитивного опыта отладки и написания первых завершённых программных продуктов.

Планируемые результаты изучения внутрипредметного образовательного модуля

В результате освоения модуля «Я создаю мультфильмы»

обучающиеся получают представление о:

- свободно распространяемых программах;
- функциональном устройстве программной среды Scratch и основных структурных элементах пользовательского интерфейса;
- назначении и использовании основных блоков команд, состояний, программ;
- правилах сохранения документа и необходимости присвоения правильного имени;
- возможности и способах отладки написанной программы;
- сущности понятий «спрайт», «сцена», «скрипт»;
- исполнителях и системах их команд, возможности непосредственного управления исполнителем;
- наличии заготовок для персонажей и сцен в соответствующих библиотеках, иерархическом устройстве библиотек и возможности импортирования их элементов;
- возможности использования встроенного растрового редактора, наличии и назначении основных инструментов;
- использовании схематического описания алгоритма;
- организации интерактивности программ;
- возможности взаимодействия исполнителей между собой, в различных слоях изображения;

- видах и формах разветвленных алгоритмов, включая циклы с условием;
- управлении событиями.
- использовании метода проектов для моделирования объектов и систем;
- возможности описания реальных задач средствами программной среды;
- создании анимационных, игровых, обучающих проектов, а также систем тестирования в программной среде Scratch.

Обучающиеся будут уметь:

- самостоятельно устанавливать программную среду на домашний компьютер;
- изменять некоторые стандартные установки пользовательского интерфейса (например, язык отображения информации);
- использовать различные способы отладки программ, включая пошаговую отладку;
- уверенно использовать инструменты встроенного графического редактора, включая работу с фрагментами изображения и создание градиентов;
- создавать собственные изображения в других программах (например, LibreOfficeDraw) и импортировать их в программную среду Scratch;
- создавать изображения из пунктирных и штрих-пунктирных линий с изменением цвета и толщины линии;
- планировать и создавать анимации по определенному сюжету;
- создавать игры, используя интерактивные возможности программной среды Scratch;
- планировать и создавать обучающие программы для иллюстрации пройденного материала других предметных областей;
- продумывать и описывать интерактивное взаимодействие для создания простейших тренажеров;
- подходить творчески к построению моделей различных объектов и систем.

Содержание внутрипредметного образовательного модуля

1. Вводное занятие – 1 час

Техника безопасности в компьютерном кабинете. Компьютеры в жизни человека. Классификация компьютеров по функциональным возможностям.

2. Знакомство со Scratch – 3 часа.

Техника безопасности в компьютерном классе. Алгоритмизация в жизни человека. Знакомство с интерфейсом визуального языка программирования Scratch.

Проект «Автомобиль».

3. Знакомство с эффектами – 2 часа.

Блок Внешность. Основные возможности. Назначение и снятие эффекта на спрайт. Изучение эффектов рыбьего глаза (раздутие) и Эффекта завихрения. Изменение внешнего вида спрайтов при помощи эффектов.

4. Знакомство с отрицательными числами – 2 часа.

Работа с отрицательными числами в скриптах. Исследование изменения движения спрайтов при положительных и отрицательных числах.

Проект «Привидение»

5. Знакомство с пером – 2 часа.

Блок Перо. Назначение и основные возможности. Создание графических объектов при помощи пера.

Проект «Рисуем объекты»

6. Циклы – 4 часа.

Блок Управление. Назначение и основные возможности. Циклы и отрицательные числа. Движение спрайтов при помощи циклов

Проект «Автоматическая печать».

7. Условный блок – 4 часов.

Блоки Условие и Сенсоры. Назначение и основные возможности.

Проект «Погоня»

8. Знакомство с координатами X и Y – 2 часов.

Блоки Движение, Условие и Операторы. Создание гибкого управления перемещения спрайтов. Создание графических объектов по координатам

Проект «Погоня»

9. Творческий блок. Создание мультфильмов и игр – 16 часов.

Разработка моделей игр и мультфильмов на основе изученного материала.

Тематическое планирование

№ урока	Тема	Количество часов
1.	Вводное занятие	1
2.	Обучение со Scratch	3
3.	Знакомство с эффектами	2
4.	Знакомство с отрицательными числами	2
5.	Знакомство с пером	2
6.	Циклы	4
7.	Условный блок	4
8.	Знакомство с координатами X и Y	2
9.	Творческий блок. Создание мультфильмов и игр	16
Итого		36

Условия реализации программы

1. Материально-техническое обеспечение:

оборудованный учебный кабинет: стол для педагога, столы для обучающихся, стулья, магнитно-маркерная доска; шторы-затемнения;
технические средства обучения: ноутбуки, цифровой фотоаппарат, веб - камеры, МФУ струйное, видеокамера, экшн камера, микрофоны, штативы, мультимедийный проектор + экран для проектора, осветительное оборудование + 3 вида фонов; интернет; роутер.

2. Информационное и учебно-методическое обеспечение:

дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа;
электронные учебно-наглядные пособия, в т.ч. компьютерные презентации, видеоролики, мультипликационные фильмы;
учебно-методический комплекс: дидактические материалы, плакаты, видеотека, методические рекомендации;
инструктажи по технике безопасности;
материалы и инструменты.

3. Кадровое обеспечение: реализация дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы обеспечивается педагогическими работниками образовательной организации, а также лицами, привлекаемыми к реализации образовательной программы на условиях гражданско-правового договора.

Образование педагогических работников должно соответствовать направленности дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы. Квалификация педагогических работников должна отвечать квалификационным требованиям, указанным в профессиональном стандарте «Педагог дополнительного образования детей и взрослых».

2.3. Формы аттестации / контроля

1. Формы отслеживания и фиксации образовательных результатов.

Положительный результат обучения обеспечивается применением различных форм, методов и приемов, которые тесно связаны между собой и дополняют друг друга. Проводя практические занятия, педагог тактично контролирует, советует, направляет обучающихся. Дети учатся анализировать свои работы. Большая часть занятий отводится практической работе, по окончании которой проходит обсуждение и анализ.

Формы и режим контроля:

входной контроль (сентябрь) - проходит в форме собеседования и анкетирования с участниками группы на первой встрече;

текущий контроль (в течение всего учебного года) - проводится в форме тестирования по содержанию теоретического материала, а также в форме фотовыставок;

промежуточный контроль (январь) - проходит в форме творческого отчета (фотовыставка, демонстрация видео/мультипликационных роликов на заданную тематику);

итоговый контроль (май) - осуществляется в форме аттестации, через создание образовательного продукта (итогового видеоролика/мультфильма на свободную тему), индивидуальная фотовыставка.

2. Формы предъявления и демонстрации образовательных результатов. По итогам реализации программы каждый обучающийся демонстрирует

образовательный продукт (итоговый видеоролик/мультфильм на свободную тему), индивидуальная фотовыставка.

Результаты освоения программы определяются по трём уровням: высокий; средний; низкий. Критерии оценки учебных результатов программы:

Критерии оценки уровня теоретической подготовки:

основы композиции, цветоведения;

основы создания сюжета литературного произведения, приемы видеосъемки;

основные приемы моделирования и конструирования, материалы и их изобразительные возможности;

основы теории мультипликации;

технология работы в программах видеомонтажа;

правила ТБ при работе с видеоаппаратурой, компьютером, проектором, принтером;

самостоятельный поиск необходимой информации, используя специальную литературу.

Критерии оценки уровня практической подготовки:

владение художественными материалами;

владение основами операторского мастерства;

владение основами нелинейного видеомонтажа;

озвучивание мультфильмов, подбор музыки;

владение основами мультипликации;

выполнение правил техники безопасности при работе с видеоаппаратурой, ноутбуком, проектором, принтером.

Критерии оценки уровня личностного развития обучающихся:

умение ориентироваться в нестандартной ситуации;

способность к активному сотрудничеству в любом виде деятельности;

умение ясно выражать свои мысли и общаться с собеседниками и партнерами;

навыки самостоятельной постановки и решения нестандартных творческих задач;

правильная организация практической деятельности;

аккуратность и ответственность при работе.

Количественные критерии оценки эффективности программы:

численность учащихся, успешно завершивших обучение;

количество представленных образовательных продуктов (мультфильмов);

количество индивидуальных фотовыставок.

Кроме того, в течение учебного года обучающиеся принимают участие в конкурсах, тематических выставках, что позволяет сделать срез и выявить сформированность знаний, умений и навыков по пройденным темам. Применение безоценочного способа позволяет не только провести диагностику развития личностных способностей, но и повысить самооценку обучающихся.

Результативность освоения программы обучающимися отражается в диагностических картах и таблицах, фиксирующих их достижения (освоение знаний, приобретение умений и навыков).

По итогам освоения программы каждый обучающийся получает портфолио личностного роста, в котором фиксируются его сильные стороны, а также его точки роста.

Оценочные материалы

Диагностика результативности сформированных компетенций обучающихся

Тест «Я умею, я могу»;

Викторина «Я знаю все мультфильмы»;

Тест «Мульт – профессии»;

Сканворд «Мультфильмы Диснея»;

Сканворд «Вселенная Pixar»;

Сканворд «Союз мультфильм»;

Тест «Студийное оборудование»;

Сканворд «Термины программы Movavi Video Suite»;

Демонстрация мини видео ролика;

Демонстрация мультфильмов;

Выставка персонажей мультфильма «Пластилиновые герои»;

Сканворд «Пластилиновая анимация»;

Выставка персонажей мультфильма «Мультишки из предметов»;

Сканворд «Предметная анимация»;

Выставка персонажей мультфильма «Нарисованные создания»;

Сканворд «Перекладная анимация»;

Игра «Мульт - знайка».