

Государственное бюджетное общеобразовательное учреждение
средняя общеобразовательная школа № 237
Красносельского района Санкт-Петербурга

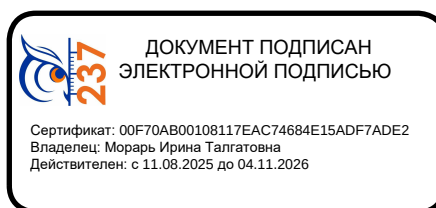
ПРИНЯТА

Решением Педагогического совета
ГБОУ СОШ №237
Красносельского района Санкт-Петербурга
Протокол №1 от 27.08.2026

УТВЕРЖДАЮ

Директор
ГБОУ СОШ №237
Красносельского района Санкт-Петербурга
И.Т.Морарь
27 августа 2026 года

(Приказ от 27.08.2025 № 65-ахд)



**Рабочая программа внеурочной деятельности
«Мультипликация»**

для 3 – 4 классов
на 2026-2027 учебный год
Срок реализации программы: 2 года
(извлечение из ООП НОО)
(ФГОС НОО от 31.05.201 №286; ФОП НОО от 18.05.2023 № 372)

Санкт-Петербург
2026 год

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Рабочая программа внеурочной деятельности «Мультипликация» (далее — курс) составлена на основе требований Федерального государственного образовательного стандарта начального общего образования (Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 31.05.2021 № 286 «Об утверждении федерального государственного образовательного стандарта начального общего образования»), с учётом Примерной программы воспитания (одобрена решением федерального учебно-методического объединения по общему образованию, протокол от 23 июня 2022 г. № 3/20), Примерной основной образовательной программы начального общего образования (одобрена решением федерального учебно-методического объединения по общему образованию, протокол от 8 апреля 2015 г. № 1/15), Приказа Министерства просвещения РФ от 2 декабря 2019 г. № 649 «Об утверждении Целевой модели цифровой образовательной среды».

Программа курса внеурочной деятельности «Мультипликация» включает пояснительную записку, планируемые результаты освоения программы курса, содержание курса, тематическое планирование и формы организации занятий и учебно-методического обеспечения образовательного процесса.

Пояснительная записка к рабочей программе отражает характеристику курса, общие цели и задачи изучения курса, а также место курса в структуре плана внеурочной деятельности. Планируемые результаты курса включают личностные, метапредметные и предметные результаты за период обучения (по годам).

В содержании курса представлены дидактические единицы, распределённые по годам обучения и разделам программы.

В тематическом планировании описываются программное содержание по всем разделам содержания обучения каждого года за период обучения и характеристика деятельности, которые целесообразно использовать при изучении той или иной программной темы.

Нормативно-правовые документы, локальные акты ОУ и методические пособия, на основании которых разработана рабочая программа:

- Федеральный закон от 29 декабря 2012 года № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;
- Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 31.05.2021 № 286 «Об утверждении федерального государственного образовательного стандарта начального общего образования»;
- Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 18.05.2023 № 372 «Об утверждении федеральной образовательной программы начального общего образования»;
- Приказ Министерства просвещения РФ от 22 марта 2021 г. № 115 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по основным общеобразовательным программам — образовательным программам начального общего, основного общего и среднего общего образования»;
- Приказ Министерства просвещения РФ от 05 декабря 2022 г. № 1063 «О внесении изменений в Порядок организации и осуществления образовательной деятельности по основным общеобразовательным программам — образовательным программам начального общего, основного общего и среднего общего образования»;
- Письмо Министерства просвещения Российской Федерации от 15.02.2022 № АЗ-113/03 «О направлении методических рекомендаций»;
- Постановление главного санитарного врача Российской Федерации от 28 сентября 2020 года № 28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20 "Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи"»;
- Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28 января 2021 г. № 2 «Санитарные правила и нормы СанПиН

- 1.2.3685-21 "Гигиенические нормативы и требования к обеспечению безопасности и (или) безвредности для человека факторов среды обитания"»;
- Письмо Минпросвещения России от 07.05.2020 № ВБ-976/04 «О реализации курсов внеурочной деятельности, программ воспитания и социализации, дополнительных общеразвивающих программ с использованием дистанционных образовательных технологий»;
 - Инструктивно-методическое письмо Комитета по образованию № 03-20-2057/15-0-0 от 21.05.2015 «Об организации внеурочной деятельности при реализации федеральных государственных образовательных стандартов начального общего и основного общего образования в образовательных организациях Санкт-Петербурга»;
 - План внеурочной деятельности ГБОУ СОШ № 237 на 2026-2027 учебный год;
 - Положение об использовании дистанционных образовательных технологий (ДОТ) в образовательном процессе в ГБОУ СОШ № 237 Красносельского района Санкт-Петербурга;
 - Положение о рабочей программе ГБОУ СОШ № 237.

ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА ПРОГРАММЫ КУРСА «МУЛЬТИПЛИКАЦИЯ»

Программа курса отражает:

- перечень базовых навыков, необходимых для формирования медиаграмотности и технической культуры;
- сущность мультипликации как синтетического вида искусства, объединяющего техническое и экранное творчество;
- основные области применения информационных и медиатехнологий в создании анимационного продукта;
- междисциплинарный характер мультипликации (изобразительное искусство, литература, музыка, информатика, технология).

Курс «Мультипликация» как пропедевтический этап обучения экранному творчеству, логике и алгоритмике оказывает существенное влияние на формирование мировоззрения школьника, его жизненную позицию, закладывает основы понимания принципов функционирования и использования информационных технологий как необходимого инструмента практической деятельности. На данном этапе начинается формирование навыков будущего, необходимых для жизни и работы в современном технологическом обществе. Многие предметные знания и способы деятельности, освоенные обучающимися при изучении данного курса, найдут применение как в рамках образовательного процесса при изучении других предметных областей, так и в иных жизненных ситуациях, станут значимыми для формирования качеств личности, т.е. они ориентированы на формирование метапредметных и личностных результатов обучения.

Курс внеурочной деятельности отражает содержание следующих четырёх основных тематических разделов:

1. **цифровая грамотность** (работа с фото- и видеооборудованием, компьютерными программами);
2. **теоретические основы мультипликации** (история, виды, техники анимации);
3. **алгоритмы и технологии создания мультфильма** (сценарий, раскадровка, съёмка, монтаж, озвучивание);
4. **информационные технологии** (графические редакторы, видеоредакторы, звуковые редакторы).

Отличительная особенность программы — двухлетний срок освоения и системное включение приёмов кинопедагогики и учебных кинопоказов в каждый раздел курса.

ЦЕЛИ ИЗУЧЕНИЯ КУРСА «МУЛЬТИПЛИКАЦИЯ»

Целями изучения курса «Мультипликация» являются:

- развитие художественно-творческого и технического мышления;
- формирование необходимых для успешной жизни в меняющемся мире универсальных учебных действий (универсальных компетентностей) на основе средств и методов мультипликации и информационных технологий, в том числе овладение умениями работать с различными видами информации, самостоятельно планировать и осуществлять индивидуальную и коллективную творческую деятельность, представлять и оценивать её результаты;
- формирование и развитие компетенций обучающихся в области использования информационно-коммуникационных технологий;
- формирование культуры экранного восприятия через приёмы кинопедагогики.

Основные задачи курса «Мультипликация»:

- формирование понимания принципов устройства и функционирования объектов цифрового окружения, используемых в мультипликации;
- формирование знаний, умений и навыков грамотной постановки творческих задач, возникающих в практической деятельности, для их решения с помощью информационных технологий;
- формирование умений и навыков формализованного описания поставленных задач (сценарий, раскадровка);
- формирование базовых знаний основных алгоритмических структур и умения применять эти знания для построения алгоритмов решения задач по их математическим моделям;
- формирование умений и навыков составления простых программ по построенному алгоритму на языке визуального программирования Scratch (для создания анимации);
- формирование умения грамотно интерпретировать результаты решения практических задач с помощью информационных технологий, применять полученные результаты в практической деятельности;
- формирование навыков работы с фото- и видеооборудованием, звуковой аппаратурой;
- освоение приёмов кинопедагогики: анализ кадра, плана, раскадровки, монтажа, звукового решения;
- формирование культуры просмотра и обсуждения фильмов.

МЕСТО КУРСА «МУЛЬТИПЛИКАЦИЯ» В ПЛАНЕ ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

Курс внеурочной деятельности «Мультипликация» позволяет реализовать межпредметные связи с учебными предметами «Технология» (раздел «Информационно-коммуникативные технологии»), «Изобразительное искусство», «Литературное чтение», «Музыка», «Математика» (раздел «Математическая информация»), «Окружающий мир» (раздел «Правила безопасной жизни»).

Программа курса предназначена для организации внеурочной деятельности, направленной на реализацию особых интеллектуальных и социокультурных потребностей обучающихся.

Программа курса составлена из расчёта 1 час в неделю. Общее количество часов за 2 года — **68 часов:** в 1-й год — 34 часа, во 2-й год — 34 часа.

Срок реализации программы — 2 года.

Для каждого года предусмотрено резервное учебное время, которое может быть использовано участниками образовательного процесса в целях формирования вариативной составляющей содержания конкретной рабочей программы. В резервные часы входят некоторые часы на повторение, проектные занятия и занятия, посвящённые презентации продуктов проектной деятельности. При этом обязательная часть курса, установленная примерной рабочей программой, и время, отводимое на её изучение, должны быть сохранены полностью.

ФОРМЫ ОРГАНИЗАЦИИ ЗАНЯТИЙ

Курс внеурочной деятельности «Мультипликация» рассчитан на один академический час в неделю. Обучение предусматривает групповую форму занятий в классе с учителем. Тематическое планирование каждого года состоит из модулей, в каждом из которых — от 3 до 6 занятий.

Занятия предусматривают индивидуальную и групповую работу школьников, а также предоставляют им возможность проявить и развить самостоятельность. В курсе наиболее распространены следующие формы работы: обсуждения, дискуссии, решения кейсов, эксперименты, викторины, коммуникативные игры, дидактические игры, выполнение интерактивных заданий на образовательной платформе, **учебные кинопоказы, кинопедагогические беседы, кинотренинги, фестивали детского кино.**

В данной программе предусмотрена возможность организации учебного процесса с использованием электронного обучения и дистанционных образовательных технологий. В зависимости от возможностей и актуальности применения учитель выбирает удобные для качественного освоения темы обучающимися интернет-ресурсы и порталы.

ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ОСВОЕНИЯ КУРСА

В результате изучения курса в школе у обучающихся будут сформированы следующие результаты.

ЛИЧНОСТНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

Личностные результаты изучения курса характеризуют готовность обучающихся руководствоваться традиционными российскими социокультурными и духовно-нравственными ценностями, принятыми в обществе правилами и нормами поведения и должны отражать приобретение первоначального опыта деятельности обучающихся в части:

Гражданско-патриотического воспитания:

- первоначальные представления о человеке как члене общества, о правах и ответственности, уважении и достоинстве человека, о нравственно-этических нормах поведения и правилах межличностных отношений.

Духовно-нравственного воспитания:

- проявление культуры общения, уважительного отношения к людям, их взглядам, признанию их индивидуальности;
- принятие существующих в обществе нравственно-этических норм поведения и правил межличностных отношений, которые строятся на проявлении гуманизма, сопереживания, уважения и доброжелательности.

Эстетического воспитания:

- использование полученных знаний в продуктивной и преобразующей деятельности, в разных видах художественной деятельности.

Физического воспитания, формирования культуры здоровья и эмоционального благополучия:

- соблюдение правил организации здорового и безопасного (для себя и других людей) образа жизни; выполнение правил безопасного поведения в окружающей среде (в том числе информационной);
- бережное отношение к физическому и психическому здоровью.

Трудового воспитания:

- осознание ценности трудовой деятельности в жизни человека и общества, ответственное потребление и бережное отношение к результатам труда, навыки участия в различных видах трудовой деятельности, интерес к различным профессиям.

Экологического воспитания:

- проявление бережного отношения к природе;

- неприятие действий, приносящих вред природе.

Ценности научного познания:

- формирование первоначальных представлений о научной картине мира;
- осознание ценности познания, проявление познавательного интереса, активности, инициативности, любознательности и самостоятельности в обогащении своих знаний, в том числе с использованием различных информационных средств.

МЕТАПРЕДМЕТНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

Универсальные познавательные учебные действия:

Базовые логические действия:

- сравнивать объекты, устанавливать основания для сравнения, устанавливать аналогии;
- объединять части объекта (объекты) по определённому признаку;
- определять существенный признак для классификации, классифицировать предложенные объекты;
- находить закономерности и противоречия в рассматриваемых фактах, данных и наблюдениях на основе предложенного педагогическим работником алгоритма;
- выявлять недостаток информации для решения учебной (практической) задачи на основе предложенного алгоритма;
- устанавливать причинно-следственные связи в ситуациях, поддающихся непосредственному наблюдению или знакомых по опыту, делать выводы.

Базовые исследовательские действия:

- определять разрыв между реальным и желательным состоянием объекта (ситуации) на основе предложенных педагогическим работником вопросов;
- с помощью педагогического работника формулировать цель, планировать изменения объекта, ситуации;
- сравнивать несколько вариантов решения задачи, выбирать наиболее подходящий (на основе предложенных критериев);
- проводить по предложенному плану опыт, несложное исследование по установлению особенностей объекта изучения и связей между объектами (часть — целое, причина — следствие);
- формулировать выводы и подкреплять их доказательствами на основе результатов проведённого наблюдения (опыта, измерения, классификации, сравнения, исследования);
- прогнозировать возможное развитие процессов, событий и их последствия в аналогичных или сходных ситуациях.

Работа с информацией:

- выбирать источник получения информации;
- согласно заданному алгоритму находить в предложенном источнике информацию, представленную в явном виде;
- распознавать достоверную и недостоверную информацию самостоятельно или на основании предложенного педагогическим работником способа её проверки;
- соблюдать с помощью взрослых (педагогических работников, родителей (законных представителей) несовершеннолетних обучающихся) правила информационной безопасности при поиске информации в сети Интернет;
- анализировать и создавать текстовую, видео-, графическую, звуковую информацию в соответствии с учебной задачей;
- самостоятельно создавать схемы, таблицы для представления информации.

Универсальные коммуникативные учебные действия:

Общение:

- воспринимать и формулировать суждения, выражать эмоции в соответствии с целями и условиями общения в знакомой среде;

- проявлять уважительное отношение к собеседнику, соблюдать правила ведения диалога и дискуссии;
- признавать возможность существования разных точек зрения;
- корректно и аргументированно высказывать своё мнение;
- строить речевое высказывание в соответствии с поставленной задачей;
- создавать устные и письменные тексты (описание, рассуждение, повествование);
- готовить небольшие публичные выступления;
- подбирать иллюстративный материал (рисунки, фото, плакаты) к тексту выступления.

Совместная деятельность:

- формулировать краткосрочные и долгосрочные цели (индивидуальные с учётом участия в коллективных задачах) в стандартной (типовой) ситуации на основе предложенного формата планирования, распределения промежуточных шагов и сроков;
- оценивать свой вклад в общий результат.

Универсальные регулятивные учебные действия:

Самоорганизация:

- планировать действия по решению учебной задачи для получения результата;
- выстраивать последовательность выбранных действий.

Самоконтроль:

- устанавливать причины успеха/неудач учебной деятельности;
- корректировать свои учебные действия для преодоления ошибок.

ПРЕДМЕТНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

1-й год обучения

К концу обучения в 1-й год по курсу обучающийся научится:

1. Цифровая грамотность:

- соблюдать правила техники безопасности при работе с компьютером и оборудованием;
- иметь представление о компьютере как универсальном устройстве для передачи, хранения и обработки информации;
- знать основные устройства компьютера (описание и назначение);
- иметь представление о программном обеспечении компьютера (понятие «программа»);
- иметь базовые представления о файле как форме хранения информации;
- знать устройство фотоаппарата (или камеры телефона) и правила фотосъёмки.

2. Теоретические основы мультипликации:

- знать понятие «мультипликация»;
- иметь представление о видах мультфильмов (по жанру, метражу, технике исполнения);
- знать историю создания первого мультфильма;
- знать этапы создания мультфильма;
- знать содержание профессий мультипликационной анимации (режиссёр, сценарист, оператор, художник, монтажёр, звукорежиссёр);
- знать правила безопасности труда и личной гигиены при обработке различных материалов.

3. Алгоритмы и технологии создания мультфильма:

- иметь представление об алгоритме как порядке действий;
- знать понятие «сценарий»;
- знать понятие «раскадровка»;
- уметь передавать движения фигур человека и животных, других персонажей мультфильма;

- владеть профессиональными анимационными терминами (монтаж, хронометраж, подложка и т.д.);
- уметь изготавливать персонажей мультфильмов из разных материалов (пластилина, бумаги и т.п.).

4. Информационные технологии:

- иметь представление о стандартном графическом редакторе;
- уметь запускать графический редактор;
- иметь представление об интерфейсе графического редактора;
- иметь представление о стандартном текстовом редакторе;
- знать интерфейс текстового редактора;
- уметь набирать текст и исправлять ошибки средствами текстового редактора;
- иметь представление о программах для монтажа видео.

5. Кинопедагогика:

- знать правила просмотра и обсуждения фильма;
- уметь отвечать на вопросы по содержанию просмотренного мультфильма;
- вести кинодневник (простые записи о просмотренных фильмах).

2-й год обучения

К концу обучения во 2-й год по курсу обучающийся научится:

1. Цифровая грамотность:

- различать аппаратное обеспечение компьютера: микрофон, камера, клавиатура, мышь, монитор, принтер, наушники, колонки, жёсткий диск, процессор, системный блок;
- иметь представление о программном обеспечении компьютера: программное обеспечение, меню «Пуск», меню программ, кнопки управления окнами;
- иметь базовые представления о файловой системе компьютера (понятия «файл» и «папка»);
- знать устройство звуковой аппаратуры (микрофоны, колонки) и правила звукозаписи.

2. Теоретические основы мультипликации:

- различать техники мультипликации (кукольная, перекладка, лего, пластилиновая, пикселизация, комбинированная);
- знать основы драматургии: завязка, развитие, кульминация, развязка;
- знать понятие «режиссёрский замысел»;
- знать роль звука и музыки в мультфильме;
- знать виды звука: речь, шумы, музыка.

3. Алгоритмы и технологии создания мультфильма:

- уметь создавать раскадровку собственного сюжета;
- уметь работать в творческой команде с распределением «кинопрофессий»;
- уметь снимать мультфильм в сложных техниках (пластилиновая, лего, пикселизация, комбинированная);
- уметь монтировать мультфильм;
- уметь озвучивать мультфильм;
- уметь презентовать творческий продукт.

4. Информационные технологии:

- иметь представление о различных способах записи алгоритмов;
- знать основные элементы блок-схемы: начало, конец, команда, стрелка;
- строить блок-схему по тексту;
- иметь представление о циклических алгоритмах;
- строить блок-схему циклического алгоритма;
- знать элемент блок-схемы «цикл»;
- различать основные элементы среды визуального программирования Scratch;
- использовать понятия «спрайт» и «скрипт»;

- составлять простые скрипты в среде визуального программирования Scratch;
- знать, что такое текстовый процессор;
- отличать текстовый процессор от текстового редактора;
- создавать и сохранять текстовый документ средствами текстового процессора;
- знать основные элементы интерфейса текстового процессора;
- знать правила набора текста в текстовом процессоре;
- редактировать текст в текстовом процессоре: удалить, копировать, вставить, разделить на абзацы, исправить ошибки;
- знать понятие «форматирование»;
- пользоваться базовыми функциями форматирования: шрифт, кегль, начертание, цвет;
- добавлять изображения в текст средствами текстового процессора;
- изменять положение изображения в тексте средствами текстового процессора;
- работать в стандартном графическом редакторе: заливка, фигуры, цвет, ластик, подпись, кисти, фон, контур фигур, масштаб, палитра, фрагменты картинок, копирование фрагмента изображения.

5. Кинопедагогика:

- владеть приёмами анализа экранного произведения (кадр, план, раскадровка, монтаж, звук);
- уметь анализировать экранное произведение, выделять выразительные средства;
- уметь аргументировать свою позицию, вести диалог о фильме;
- вести кинодневник (развёрнутые записи о просмотренных фильмах и собственных впечатлениях);
- участвовать в фестивале детского кино.

СОДЕРЖАНИЕ КУРСА

1-Й ГОД ОБУЧЕНИЯ (34 ч)

- 1. Цифровая грамотность (5 ч)**
Техника безопасности при работе с компьютером и оборудованием. Устройство компьютера. Клавиатура и компьютерная мышь (описание и назначение). Понятие аппаратного обеспечения компьютера. Знакомство с браузером. Понятие программного обеспечения компьютера. Файл как форма хранения информации. Устройство фотоаппарата (камеры телефона). Правила фотосъёмки.
- 2. Теоретические основы мультипликации (5 ч)**
Понятие «мультипликация». История мультипликации. Первые мультфильмы. Виды мультфильмов (по жанру, метражу, технике исполнения). Этапы создания мультфильма. Профессии мультипликационной анимации. Правила безопасности труда и личной гигиены при обработке различных материалов.
- 3. Алгоритмы и технологии создания мультфильма (16 ч)**
Последовательность действий. Понятие алгоритма. Сценарий. Раскадровка. Передача движения фигур человека и животных, других персонажей мультфильма. Профессиональные анимационные термины (монтаж, хронометраж, подложка и т.д.). Изготовление персонажей мультфильмов из разных материалов (пластилина, бумаги и т.п.). Съёмка кукольного мультфильма. Съёмка перекладного мультфильма. Съёмка лего-мультфильма. Съёмка пластилинового мультфильма. Пикселизация. Монтаж. Просмотр и разбор готового мультфильма.
- 4. Информационные технологии (5 ч)**
Понятие «графический редактор». Стандартный графический редактор. Запуск графического редактора. Интерфейс графического редактора. Калькулятор. Алгоритм вычисления простых примеров в одно действие. Стандартный текстовый редактор. Интерфейс текстового редактора. Набор текста. Исправление ошибок средствами текстового редактора. Программы для монтажа видео (обзор).

- 5. Кинопедагогика (3 ч)**
Правила просмотра и обсуждения фильма. Учебный кинопоказ «История кукольной анимации». Анализ кинокадра: как оживают куклы. Приём «стоп-кадр». Кинопедагогическая беседа: «Как пластилин передаёт характер героя?». Кинотренинг: придумать продолжение. Ведение кинодневника.
Резерв (0 ч)

2-Й ГОД ОБУЧЕНИЯ (34 ч)

- 1. Цифровая грамотность (5 ч)**
Аппаратное обеспечение компьютера. Устройства компьютера: микрофон, камера, клавиатура, мышь, монитор, принтер, наушники, колонки, жёсткий диск, процессор, оперативная память, системный блок (описание и назначение). Компьютер — универсальное устройство для работы с информацией. Программное обеспечение компьютера (примеры и назначение). Основные элементы рабочего окна программы. Рабочий стол. Ярлык программы. Меню «Пуск», меню программ. Файлы и папки (инструкции по работе с файлами и папками: закрыть, переименовать, создать, открыть, удалить). Поиск информации. Устройство звуковой аппаратуры. Правила звукозаписи.
- 2. Теоретические основы мультипликации (5 ч)**
Техники мультипликации (кукольная, перекладка, лего, пластилиновая, пикселизация, комбинированная). Основы драматургии: завязка, развитие, кульминация, развязка. Режиссёрский замысел. Роль звука и музыки в мультфильме. Виды звука: речь, шумы, музыка. Сравнение техник анимации.
- 3. Алгоритмы и технологии создания мультфильма (14 ч)**
Алгоритмы и языки программирования. Свойства алгоритмов: массовость, результативность, дискретность, понятность. Понятие «Алгоритм». Способы записи алгоритмов. Команда. Программа. Блок-схема. Элементы блок-схемы: начало, конец, команда, стрелка. Построение блок-схемы по тексту. Циклические алгоритмы. Блок-схема циклического алгоритма. Элемент блок-схемы: цикл. Построение блок-схемы циклического алгоритма по блок-схеме линейного алгоритма. Работа в среде формального исполнителя. Создание раскадровки собственного сюжета. Распределение «кинопрофессий». Съёмка мультфильма в сложных техниках (пластилиновая, лего, пикселизация, комбинированная). Монтаж. Озвучивание. Презентация творческого продукта.
- 4. Информационные технологии (5 ч)**
Текстовый процессор. Создание и сохранение текстового документа. Интерфейс текстового процессора. Редактирование текста. Инструменты редактирования: удалить, копировать, вставить, разделить на абзацы, исправить ошибки. Форматирование. Инструменты форматирования: шрифт, кегль, начертание, цвет. Изображения в тексте: добавление, положение. Стандартный графический редактор. Создание и сохранение графического файла. Инструменты графического редактора: заливка, фигуры, цвет, ластик, подпись, кисти, фон, контур фигур, масштаб, палитра. Работа с фрагментами картинок. Копирование фрагмента изображения. Добавление цвета в палитру. Масштабирование изображений. Визуальная среда программирования Scratch. Интерфейс визуальной среды программирования Scratch. Линейный алгоритм и программы. Скрипты на Scratch. Действия со спрайтами: смена костюма, команд «говорить», «показаться», «спрятаться», «ждать». Scratch: циклы, анимация, повороты (угол, градусы, градусная мера) и вращение, движение. Алгоритм с ветвлением и его блок-схема. Использование условий при составлении программ на Scratch.
- 5. Кинопедагогика (5 ч)** Введение в кинопедагогику. Что такое кинопедагогика. Как смотреть и обсуждать фильм. Приёмы «стоп-кадр», «анализ кинокадра», «кинопедагогическая беседа». Анализ раскадровки известного мультфильма. Сравнение режиссёрских решений. Учебный кинопоказ фильмов с комбинированной анимацией. Анализ монтажных переходов. Кинопедагогическая беседа: «Как передать эмоции через

пластику?». Кинотренинг: озвучить эпизод. Учебный кинопоказ: сравнение одного эпизода с разным звуковым решением. Фестиваль детского кино: публичный показ, обсуждение, кинодневник.

Резерв (0 ч)

ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ

1-Й ГОД ОБУЧЕНИЯ (34 ч, 1 ч в неделю)

№ п/п	Примерные темы, раскрывающие данный раздел программы, и количество часов, отводимое на их изучение	Содержание программы	Основные виды деятельности учащихся (на уровне учебных действий)
Раздел 1. Цифровая грамотность (5 ч)			
1.1	Техника безопасности. Устройство компьютера (3 ч)	Техника безопасности при работе с компьютером и оборудованием. Устройство компьютера. Клавиатура и компьютерная мышь. Знакомство с браузером. Понятие аппаратного и программного обеспечения. Файл как форма хранения информации	Соблюдает правила техники безопасности. Имеет представление об устройстве компьютера, клавиатуре и компьютерной мыши. Понимает назначение программного обеспечения. Оперирует понятием «файл»
1.2	Фотооборудование (2 ч)	Устройство фотоаппарата (камеры телефона). Правила фотосъемки	Знает устройство фотоаппарата. Умеет выполнять фотосъемку под руководством педагога
Раздел 2. Теоретические основы мультипликации (5 ч)			
2.1	Парад мультпрофессий (2 ч)	Понятие «мультипликация». История мультипликации. Первые мультфильмы. Профессии мультипликационной анимации	Рассматривает смысл изучаемых понятий. Анализирует профессии мультипликационной анимации. Приводит примеры
2.2	Виды и этапы создания мультфильма (3 ч)	Виды мультфильмов (по жанру, метражу, технике исполнения). Этапы создания мультфильма.	Классифицирует мультфильмы по видам. Определяет этапы создания мультфильма.

№ п/п	Примерные темы, раскрывающие данный раздел программы, и количество часов, отводимое на их изучение	Содержание программы	Основные виды деятельности учащихся (на уровне учебных действий)
		Правила безопасности труда и личной гигиены	Соблюдает правила безопасности труда
Раздел 3. Алгоритмы и технологии создания мультфильма (16 ч)			
3.1	Кукольная анимация (3 ч)	История кукольной анимации. Создание сценария. Съёмка кукольного мультфильма, монтаж, просмотр	Составляет сценарий. Снимает кукольный мультфильм. Выполняет монтаж. Просматривает и разбирает готовый мультфильм
3.2	Перекладка (6 ч)	Анимация-перекладка. Принципы движения героев в кадре. Съёмка перекладного мультфильма. Просмотр и разбор	Осваивает технику перекладки. Снимает перекладной мультфильм. Анализирует движение героев
3.3	Лего-анимация (4 ч)	Лего-фигурки в мультфильмах. Кто такой режиссёр? Кто такой оператор? Съёмка лего-мультфильма. Озвучивание героев	Снимает лего-мультфильм. Озвучивает героев. Просматривает готовый фильм
3.4	Пластилиновая анимация (2 ч)	Выбор сюжета для пластилинового мультфильма. Подготовка героев. Съёмка анимации. Озвучивание фильма	Лепит героев из пластилина. Снимает анимацию. Озвучивает фильм
3.5	Пикселизация (1 ч)	Монтаж, просмотр	Выполняет монтаж. Просматривает готовый материал
Раздел 4. Информационные технологии (5 ч)			
4.1	Компьютерная графика (3 ч)	Понятие «графический редактор». Стандартный графический редактор. Запуск графического	Анализирует пользовательский интерфейс применяемого

№ п/п	Примерные темы, раскрывающие данный раздел программы, и количество часов, отводимое на их изучение	Содержание программы	Основные виды деятельности учащихся (на уровне учебных действий)
		редактора. Интерфейс графического редактора. Калькулятор. Алгоритм вычисления простых примеров в одно действие	программного средства. Создаёт и редактирует изображения с помощью инструментов растрового графического редактора
4.2	Текстовые документы (2 ч)	Стандартный текстовый редактор. Интерфейс текстового редактора. Набор текста. Исправление ошибок средствами текстового редактора. Программы для монтажа видео (обзор)	Анализирует пользовательский интерфейс применяемого программного средства. Набирает текст и исправляет ошибки средствами текстового редактора
Раздел 5. Кинопедагогика (3 ч)			
5.1	Учебный кинопоказ (3 ч)	Правила просмотра и обсуждения фильма. Учебный кинопоказ «История кукольной анимации». Анализ кинокадра. Приём «стоп-кадр». Кинопедагогическая беседа. Кинотренинг. Ведение кинодневника	Соблюдает правила просмотра и обсуждения фильма. Отвечает на вопросы по содержанию. Ведёт кинодневник
Резерв (0 ч)			

2-Й ГОД ОБУЧЕНИЯ (34 ч, 1 ч в неделю)

№ п/п	Примерные темы, раскрывающие данный раздел программы, и количество часов, отводимое на их изучение	Содержание программы	Основные виды деятельности учащихся (на уровне учебных действий)
Раздел 1. Цифровая грамотность (5 ч)			
1.1	Устройство компьютера (3 ч)	Аппаратное обеспечение компьютера. Устройства компьютера: микрофон,	Получает информацию о характеристиках

№ п/п	Примерные темы, раскрывающие данный раздел программы, и количество часов, отводимое на их изучение	Содержание программы	Основные виды деятельности учащихся (на уровне учебных действий)
		камера, клавиатура, мышь, монитор, принтер, наушники, колонки, жёсткий диск, процессор, оперативная память, системный блок. Программное обеспечение. Рабочий стол. Ярлык программы. Меню «Пуск», меню программ. Файлы и папки. Поиск информации	компьютера. Определяет устройства компьютера и их назначение. Рассматривает смысл изучаемых понятий «программа», «программное обеспечение», «операционная система», «файл», «папка». Выполняет основные операции с файлами и папками
1.2	Звуковое оборудование (2 ч)	Устройство звуковой аппаратуры. Микрофоны, колонки. Правила звукозаписи	Знает устройство звуковой аппаратуры. Выполняет звукозапись под руководством педагога
Раздел 2. Теоретические основы мультипликации (5 ч)			
2.1	Техники мультипликации (3 ч)	Техники мультипликации (кукольная, перекладка, лего, пластилиновая, пикселизация, комбинированная). Сравнение техник	Различает техники мультипликации. Сравнивает техники. Приводит примеры
2.2	Драматургия и режиссура (2 ч)	Основы драматургии: завязка, развитие, кульминация, развязка. Режиссёрский замысел. Роль звука и музыки в мультфильме. Виды звука: речь, шумы, музыка	Определяет этапы драматургии. Анализирует режиссёрский замысел. Различает виды звука

№ п/п	Примерные темы, раскрывающие данный раздел программы, и количество часов, отводимое на их изучение	Содержание программы	Основные виды деятельности учащихся (на уровне учебных действий)
Раздел 3. Алгоритмы и технологии создания мультфильма (14 ч)			
3.1	Алгоритмы и блок-схемы (4 ч)	Алгоритмы и языки программирования. Свойства алгоритмов. Понятие «Алгоритм». Способы записи алгоритмов. Команда. Программа. Блок-схема. Элементы блок-схемы. Построение блок-схемы по тексту. Циклические алгоритмы. Элемент блок-схемы: цикл. Работа в среде формального исполнителя	Сравнивает результаты выполнения алгоритма решения одной задачи. Создаёт, выполняет вручную и на компьютере несложные алгоритмы с использованием циклов и ветвлений. Строит блок-схемы
3.2	Создание мультфильма в сложных техниках (10 ч)	Создание раскадровки собственного сюжета. Распределение «кинопрофессий». Съёмка мультфильма в сложных техниках (пластилиновая, лего, пикселизация, комбинированная). Монтаж. Озвучивание. Презентация творческого продукта	Создаёт раскадровку. Работает в творческой команде. Снимает мультфильм. Выполняет монтаж. Озвучивает. Презентует творческий продукт
Раздел 4. Информационные технологии (5 ч)			
4.1	Текстовый процессор (2 ч)	Текстовый процессор. Создание и сохранение текстового документа. Интерфейс текстового процессора. Редактирование текста. Инструменты редактирования. Форматирование. Инструменты форматирования. Изображения в тексте	Анализирует пользовательский интерфейс применяемого программного средства. Создаёт небольшие текстовые документы. Форматирует текстовые документы

№ п/п	Примерные темы, раскрывающие данный раздел программы, и количество часов, отводимое на их изучение	Содержание программы	Основные виды деятельности учащихся (на уровне учебных действий)
4.2	Графический редактор (2 ч)	Стандартный графический редактор. Создание и сохранение графического файла. Инструменты графического редактора. Работа с фрагментами картинок. Копирование фрагмента изображения. Добавление цвета в палитру. Масштабирование изображений	Анализирует пользовательский интерфейс применяемого программного средства. Создаёт и редактирует изображения с помощью инструментов растрового графического редактора
4.3	Визуальная среда программирования Scratch (1 ч)	Визуальная среда программирования Scratch. Интерфейс. Линейный алгоритм и программы. Скрипты на Scratch. Действия со спрайтами. Scratch: циклы, анимация, повороты, движение. Алгоритм с ветвлением. Использование условий	Определяет по программе, для решения какой задачи она предназначена. Программирует линейные и циклические алгоритмы. Осуществляет действия со скриптами
Раздел 5. Кинопедагогика (5 ч)			
5.1	Введение в кинопедагогiku (2 ч)	Что такое кинопедагогика. Как смотреть и обсуждать фильм. Приёмы «стоп-кадр», «анализ кинокадра», «кинопедагогическая беседа». Ведение кинодневника	Владеет приёмами анализа экранного произведения. Ведёт кинодневник
5.2	Учебные кинопоказы и кинотренинги (3 ч)	Анализ раскадровки известного мультфильма. Сравнение режиссёрских решений. Учебный кинопоказ фильмов с комбинированной анимацией. Анализ монтажных переходов. Кинопедагогическая беседа. Кинотренинг. Учебный кинопоказ: сравнение одного эпизода с разным звуковым решением. Фестиваль детского кино	Анализирует экранное произведение. Аргументирует свою позицию. Участвует в фестивале детского кино

№ п/п	Примерные темы, раскрывающие данный раздел программы, и количество часов, отводимое на их изучение	Содержание программы	Основные виды деятельности учащихся (на уровне учебных действий)
Резерв (0 ч)			

УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО ПРОЦЕССА

Методические материалы для ученика:

- помодульные дидактические материалы, представленные на образовательной платформе (в том числе раздаточный материал и т.д.);
- кинодневник.

Методические материалы для учителя:

- методические материалы;
- демонстрационные материалы по теме занятия;
- методическое видео с подробным разбором материалов, рекомендуемых для использования на занятии;
- подборка мультфильмов для кинопедагогических занятий.

Цифровые образовательные ресурсы и ресурсы сети Интернет:

- образовательная платформа;
- <http://www.lbz.ru/> — сайт издательства «Лаборатория Базовых Знаний»;
- <http://www.college.ru/> — Открытый колледж;
- <http://www.klyaksa.net.ru> — сайт учителей информатики;
- <http://www.rusedu.info> — архив учебных программ.

Учебное оборудование:

- компьютер (стационарный компьютер, ноутбук, планшет);
- компьютерные мыши;
- клавиатуры;
- фотоаппарат или телефон;
- канцелярия;
- звуковая аппаратура, микрофоны;
- аудио-видео фонд.

Учебное оборудование для проведения лабораторных, практических работ и демонстраций:

- мультимедийный проектор с экраном (интерактивной доской) или интерактивная панель.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Федеральный закон от 29 декабря 2012 года № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации».
2. Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 31.05.2021 № 286 «Об утверждении федерального государственного образовательного стандарта начального общего образования».
3. Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 18.05.2023 № 372 «Об утверждении федеральной образовательной программы начального общего образования».
4. Примерная программа воспитания (одобрена решением федерального учебно-методического объединения по общему образованию, протокол от 23 июня 2022 г. № 3/20).

5. Примерная основная образовательная программа начального общего образования (одобрена решением федерального учебно-методического объединения по общему образованию, протокол от 8 апреля 2015 г. № 1/15).
6. Приказ Министерства просвещения РФ от 2 декабря 2019 г. № 649 «Об утверждении Целевой модели цифровой образовательной среды».
7. План внеурочной деятельности ГБОУ СОШ № 237 на 2026-2027 учебный год.

Учебно-методическая литература для педагога:

1. Анофриков П.И. Принцип работы детской студии мультипликации: учебное пособие. — Новосибирск: Детская киностудия «Поиск», 2008.
2. Бэдли Х. Как монтировать любительский фильм. — М.: Искусство, 1971.
3. Велинский Д.В. Технология процесса производства мультфильмов в техниках перекладки. — Новосибирск: Детская киностудия «Поиск», 2004.
4. Гейн А.Г. Информационная культура. — Екатеринбург: Центр «Учебная книга», 2003.
5. Горичева В.С., Нагибина М.И. Сказку сделаем из глины, теста, снега, пластилина. — Ярославль, 1998.
6. Иткин В. Карманная книга мульт-жюриста. — Новосибирск: Детская киностудия «Поиск», 2006.
7. Красный Ю.Е., Курдюкова Л.И. Мультфильм руками детей. — М., 1990.
8. Курчевский В. Быль и сказка о карандашах и красках. — М., 1980.
9. Леготина С.Н. Элективный курс «Мультимедийная презентация. Компьютерная графика». — Волгоград: Корифей, 2006.
10. Михайшина М. Уроки рисования. — Минск, 1999.
11. Михайшина М. Уроки живописи. — Минск, 1999.
12. Робертсон Б. Интенсивный курс рисования. Предметы. — Минск, 2000.
13. Робертсон Б. Интенсивный курс рисования. Растения. — Минск, 2000.
14. Робертсон Б. Интенсивный курс рисования. Пейзаж. — Минск, 2000.
15. Сокольникова Н.М. Основы рисунка. — Обнинск: Титул, 1996.
16. Сокольникова Н.М. Основы композиции. — Обнинск: Титул, 1996.
17. Утковский А.А. Цвет в живописи. — М., 1983.
18. Хоаким Чаварра. Ручная лепка. — М., 2003.
19. Энциклопедический словарь юного художника. — М., 1983.
20. Игры из пластилина. — Смоленск: Русич, 2000.
21. Прохорова И.А., Винокурова Л.С., Ефанова Н.Б., Соляникова Н.С. Воспитание юных петербуржцев историей и архитектурой.

Литература по кинопедагогике:

1. Баранов О.А. Кинопедагогика: история и современность. — М., 2020.
2. Захарова Е.Ю. Медиаобразование и кинопедагогика в школе. — СПб., 2019.
3. Фёдоров А.В. Медиаобразование: вчера и сегодня. — М., 2009.

Литература для родителей и обучающихся:

1. Красный Ю.Е., Курдюкова Л.И. Мультфильм руками детей. — М., 2007.
2. Курчевский В. Быль и сказка о карандашах и красках. — М., 2008.
3. Велинский Д.В. Методическое пособие для начинающих мультипликаторов. — Новосибирск: Детская киностудия «Поиск», 2004.
4. Леготина С.Н. Элективный курс «Мультимедийная презентация. Компьютерная графика». — Волгоград: Корифей, 2006.
5. Михайшина М. Уроки рисования. — Минск, 1999.
6. Михайшина М. Уроки живописи. — Минск, 1999.
7. Робертсон Б. Интенсивный курс рисования. Предметы. — Минск, 2000.
8. Робертсон Б. Интенсивный курс рисования. Растения. — Минск, 2000.
9. Робертсон Б. Интенсивный курс рисования. Пейзаж. — Минск, 2000.
10. Сокольникова Н.М. Основы рисунка. — Обнинск: Титул, 1996.

11. Сокольникова Н.М. Основы композиции. — Обнинск: Титул, 1996.
12. Утковский А.А. Цвет в живописи. — М., 1983.
13. Хоаким Чаварра. Ручная лепка. — М., 2003.

Программа является извлечением из ООП НОО и может быть адаптирована с учётом конкретных условий образовательной организации.