

**МУНИЦИПАЛЬНОЕ ДОШКОЛЬНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
"ДЕТСКИЙ САД "ГАЗОВИЧОК" Г. НАДЫМА"**

Принято:

Педагогическим советом
МДОУ «Детский сад «Газовичок» г. Надыма»
Протокол № 3 от «08» сентября 2020 г.

Утверждено:

МДОУ «Детский сад «Газовичок» г. Надыма»
Заведующий / Ю.Н.Белиман
Приказ № 28 от 08 сентября 2020 г.



**ПРОГРАММА
НАУЧНО-ТЕХНИЧЕСКОЙ НАПРАВЛЕННОСТИ
ДЛЯ ДЕТЕЙ СТАРШЕГО ДОШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА
«ИТ-КВАНТУМ»**

Возраст обучающихся: 6-7 лет

Срок реализации программы: 1 учебный год

г. Надым, 2020

СОДЕРЖАНИЕ

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА	3
ЦЕЛЬ, ЗАДАЧИ, ПРИНЦИПЫ ПРОГРАММЫ «ИТ-КВАНТУМ»	3
РЕАЛИЗАЦИЯ ПРОГРАММЫ	5
УЧЕБНЫЙ ПЛАН К ПРОГРАММЕ «ИТ-КВАНТУМ»	5
ОЖИДАЕМЫЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ПРОГРАММЫ	5
МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ПРОГРАММЫ.....	6
ПРОГРАММНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ПРОГРАММЫ.....	6
СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ	6
Приложение 1. ПЕРСПЕКТИВНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН ОРГАНИЗОВАННОЙ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ С ДЕТЬМИ К ПРОГРАММЕ «ИТ-КВАНТУМ»	7

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Будущее сегодняшних детей это информационное общество. И ребёнок должен быть готов к жизни в таком мире.

В глобальном масштабе происходят сейчас изменения в социальных ролях человека, связанные с процессами автоматизации, компьютеризации, роботизации производств во многих областях. В небывалом ранее темпе новейшие технологии также проникают в быт человека, они сопровождают его от рождения до самого конца, непрерывно участвуя в любом из жизненных актов, в любом человеческом действии, коренным образом изменяя жизнь людей.

Такие изменения будут происходить все чаще и чаще и это - новый серьёзный вызов человечеству. В современном мировом социуме уже утвердились новые тенденции формирования профессий и, как следствие, изменились запросы на подготовку профессиональных кадров.

Можно прогнозировать, что если ребёнок с раннего дошкольного возраста будет вовлечён в техническое творчество, сможет понимать возможности и ограничения технических систем, то в будущем, обладая важными информационными компетентностями, он получит большие преимущества при профессиональном самоопределении, реализации личностных потребностей и жизненных планов.

Успешность решения задач по формированию информационных компетентностей, на наш взгляд, достигается в том числе и за счёт внедрения в образовательных учреждениях новых альтернативных структур, направленных на формирование у детей особых способностей в технических видах творчества, создания пространств, отвечающих качественно новым требованиям к внедрению информационных технологий. В нашем детском саду это ИТ-квантум, оснащённый высокотехнологичным специализированным оборудованием в области анимации.

Программа «ИТ-квантум» имеет техническую направленность и формирует у старших дошкольников компетенции в сфере популярных компьютерных технологий.

ЦЕЛЬ, ЗАДАЧИ, ПРИНЦИПЫ ПРОГРАММЫ «ИТ-КВАНТУМ»

Цель программы: формирование у дошкольников первичных компетентностей в области анимации посредством использования программной системы Zu3D Мультипликатор.

Задачи программы:

Обучающие:

- сформировать представление о происхождении компьютера, его функциях, возможностях, элементарных правилах безопасности работы на компьютере, о составных частях ноутбука и их назначении;
- сформировать представление о различных видах анимации, применяемых в анимации материалах, техниках и выразительных средствах;
- сформировать умение пользоваться устройствами ввода – мышью и клавиатурой;
- сформировать элементарные навыки использования возможностей программы Paint;
- сформировать умение пользоваться техникой, необходимой в процессе создания мультфильма – камерой, осветительными приборами и т.д.;
- сформировать умение составлять сценарий с соблюдением требований к композиции анимационного фильма, грамотно создавать декорации;
- сформировать умение подбирать и создавать персонажей для фильма, их отдельные части, передающие фазы движения героев, жесты, мимику, подбирать фоновые шумовые звуки и музыкальные произведения, озвучивать речь персонажей или голосов животных;
- сформировать умение моделировать плоские объекты, объемные геометрические фигуры.

Развивающие:

- развивать психические качества детей: память, внимание, логическое и аналитическое мышление;

- развивать мелкую моторику;
- развивать познавательные способности детей;
- развивать конструкторские, научно-технические компетентности;
- развивать творческую инициативу и самостоятельность.

Воспитательные:

- воспитывать у детей интерес к техническим видам творчества;
- развивать коммуникативную компетенцию: участие в беседе, обсуждении;
- формировать навыки сотрудничества: работа в коллективе, в команде, малой группе (в паре);
- развивать социально-трудовую компетенцию: трудолюбие, самостоятельность, умение доводить начатое дело до конца.

Программа «ИТ-квантум» построена на **основе следующих педагогических принципов:**

1. Принцип развивающего образования (содержание программы соответствует принципу развивающего образования, целью которого является развитие ребенка);
2. Принцип научной обоснованности и практической применимости (содержание программы соответствует основным положениям возрастной психологии и дошкольной педагогики и ориентировано на реализацию в практике дошкольного образования);
3. Принцип соответствия критериям полноты, необходимости и достаточности (содержание программы включает в себя решение целей и задач только на необходимом и достаточном материале, максимально приближенном к разумному «минимуму»);
4. Принцип единства воспитательных, развивающих и обучающих целей и задач процесса образования детей (программа сочетает воспитательные, развивающие и обучающие задачи, которые решаются во взаимосвязи и на одном содержании);
5. Принцип интеграции образовательных областей в соответствии с возрастными возможностями и особенностями воспитанников, спецификой и возможностями образовательных областей (осуществляется интеграция образовательных областей «Познание», «Художественное творчество», «Коммуникация», «Социализация», «Безопасность», «Чтение художественной литературы», «Здоровье», «Труд»);
6. Принцип построения образовательного процесса на адекватных возрасту формах работы с детьми (занятия с детьми строятся на основе игры, которая является основной формой и ведущим видом деятельности).

Методы и приемы, используемые для реализации программы:

- наглядные (просмотр фрагментов мультимедийных фильмов, обучающих презентаций, изучение схем, таблиц, иллюстраций, подготовка совместно с детьми фотоматериалов, применение в образовательном процессе дидактических игр (относится к игровым методам), организация выставок и личный пример взрослых);
- словесные (объяснения, рассказ, чтение художественной литературы, беседы, дискуссии, моделирование ситуации);
- практические (игровые ситуации, элементарная поисковая деятельность, обыгрывание постройки, моделирование ситуации, конкурсы, физкультминутки);
- игровые (дидактические игры, воображаемые ситуации).

В реализации программы участвуют дети 6-7 лет. В течение учебного года 1 раз в неделю (согласно учебного плана, предусматривающего 36 учебных часов за учебный год) организуется совместная деятельность педагога с детьми в соответствии с перспективно-тематическим планированием организации непосредственно-организованной деятельности к программе (см. Приложение 1).

Занятия проводятся по 30 минут во второй половине дня в помещении ИТ-квантума с обязательным проведением в середине НОД физкультурной минутки (СанПин гл. XI п.11.10 Требования к приему детей в дошкольные образовательные организации, режиму дня и организации воспитательно-образовательного процесса).

Основной формой являются подгрупповые (6-10 человек) занятия.

РЕАЛИЗАЦИЯ ПРОГРАММЫ

Программа направлена на формирование у старших дошкольников представлений о быстро развивающихся информационных технологиях будущего и состоит из пяти модулей, различающихся образовательными задачами, и реализуется через непосредственно образовательную деятельность, организованную в помещении ИТ-квантума, оснащённого высокотехнологичным специализированным оборудованием, в рамках реализации общесадового портфеля проектов по созданию детского технопарка для дошкольников «Мини-кванториум».

Модуль «Основы компьютерной грамотности» направлен на формирование у дошкольников представлений о происхождении компьютера, его функциях и возможностях, элементарных правилах безопасности работы на компьютере, о составных частях ноутбука и их назначении, в процессе прохождения модуля у дошкольников формируются элементарные навыки использования возможностей программы Paint и умение пользоваться основными устройствами ввода – мышью и клавиатурой.

Модуль «Мультфильм своими руками» формирует представление о различных видах анимации, применяемых в анимации материалах, техниках и выразительных средствах, умение составлять сценарий с соблюдением требований к композиции анимационного фильма, грамотно создавать декорации подбирать и создавать персонажей для фильма, их отдельные части, передающие фазы движения героев, жесты, мимику, умение подбирать фоновые шумовые звуки и музыкальные произведения, озвучивать речь персонажей или голосов животных, а также умение пользоваться техникой, необходимой в процессе создания мультфильма – камерой, осветительными приборами и т.д.;

Реализация программы направлена на то, чтобы пробудить у старших воспитанников интерес к более глубокому освоению представленных в модулях программы технологий, сформировать мотивацию к вовлеченности в систему детских технопарков «Кванториум».

УЧЕБНЫЙ ПЛАН К ПРОГРАММЕ «ИТ-КВАНТУМ»

№	Раздел	Количество часов		
		Всего в год	Теория	Практика
1.	Модуль «Основы компьютерной грамотности»	18	3	15
2.	Модуль «Мультфильм своими руками»	18	3	15
	Всего:	36	6	30

ОЖИДАЕМЫЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ПРОГРАММЫ

- Сформированность первичных навыков работы на портативном компьютере посредством использования возможностей доступных возрасту программ;
- сформированность первичных компетенций в области анимации;
- умение пользоваться техникой, необходимой для создания мультфильма – камерой, осветительными приборами и т.д.;
- сформированность социально-трудовой компетенции (трудолюбие, самостоятельность, умение доводить начатое дело до конца);
- сформированность коммуникативной компетенции (участие в беседе, обсуждение) и навыков сотрудничества (работа в коллективе, в команде, малой группе (в паре)).

В течение учебного процесса средствами рефлексии и бесед на каждом занятии, контрольных вопросов, заданий производится мониторинг знаний, умений, навыков, компетенций и компетентности каждого обучающегося.

Формы подведения итогов реализации программы: выставки, фестивали и т. д.

МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ПРОГРАММЫ

Для реализации программы необходимо создание определенных материально-технических условий:

- стационарное место для деятельности дошкольника по типу учебной зоны школьника – детский стол и стул;
- освещение, отвечающее нормам СанПИН;
- портативные компьютеры в количестве 6 штук;
- мастерская мультипликации «Волшебный мир»;
- программное обеспечение.

ПРОГРАММНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ПРОГРАММЫ

1. Федеральный государственный образовательный стандарт дошкольного образования
2. Парамонова, Л. А. Теория и методика творческого конструирования в детском саду: Учебное пособие для студ. высш. пед. учеб. заведений. – М.: Издательский центр «Академия», 2002. – 192 с.
3. Перспективно-тематический план организации непосредственно-образовательной деятельности с детьми старшего дошкольного возраста к программе «**ИТ-КВАНТУМ**»

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ:

1. Закон Российской Федерации "Об образовании" №273, статья 79.
2. Приказ МОиН РФ «Об утверждении федерального государственного образовательного стандарта дошкольного образования» от 17 октября 2013 г. №1155
3. СанПиН 2.4.1.3049-13 "Санитарно-эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации режима работы дошкольных образовательных организаций" (с изменениями на 27 августа 2015 года)
4. Приказ Министерства образования и науки Российской Федерации от 30 августа 2013 г. № 1014 «Об утверждении порядка организации и осуществления образовательной деятельности по основным общеобразовательным программам - образовательным программам дошкольного образования»
5. Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 15 мая 2013 г. N 26 "Об утверждении СанПиН 2.4.1.3049-13 "Санитарно-эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации режима работы дошкольных образовательных организаций"
6. Декларация прав ребенка, 1959;
7. Конвенция о правах ребенка, 1975;
8. Национальная доктрина образования Российской Федерации до 2025 года
9. Горячев А. В., Ключ Н.В. Все по полочкам. пособие для дошкольников 5-6 лет /А. В. Горячев, Н. В. Ключ. – 2-е изд., исп. – М.: Баласс, 2008. – 64 с.
10. Горячев А.В., Ключ Н.В. Все по полочкам. Методические рекомендации к курсу информатики для дошкольников. /А. В. Горячев, Н. В. Ключ. – М.: Баласс, 2004. – 64 с.
11. Залогова Л.А. Компьютерная графика. Элективный курс: - М.:БИНОМ. Лаборатория знаний, 2005 г.

Приложение 1.

ПЕРСПЕКТИВНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН ОРГАНИЗОВАННОЙ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ
С ДЕТЬМИ СТАРШЕГО ДОШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА
К ПРОГРАММЕ «IT-КВАНТУМ»

месяц	Раздел	Номер и тема занятия	Интеграция образовательных областей	Программное содержание
сентябрь	Модуль «Основы компьютерной грамотности»	1. Немного из истории «Информационные машины» Правила поведения и техники безопасности в помещении IT-квантума	«Познавательное развитие» «Развитие речи»	Познакомить с происхождением компьютера, его функциями, возможностями Формировать представление об элементарных правилах безопасности работы на компьютере Развивать познавательные способности детей
		2. Знакомство с ноутбуком (портативным компьютером), его устройством (экран, клавиатура, тачпад, веб-камера, разъёмы, микрофон, индикаторы, аккумулятор)	«Художественно-эстетическое развитие»	Формировать представление о составных частях ноутбука и их назначении
		3. Устройство ввода - мышь (тачпад)	«Социально-коммуникативное развитие»	Познакомить с устройством ввода - мышь (тачпад) Формировать умение пользоваться мышью
		4. Устройство ввода - мышь (тачпад)		Развивать внимание, аккуратность Познакомить с устройством ввода - мышь (тачпад) Формировать умение пользоваться мышью
		5. Устройство ввода - мышь (тачпад)		Развивать внимание, аккуратность Формировать умение пользоваться мышью Развивать внимание, аккуратность

октябрь		
6. Устройство ввода - клавиатура		
7. Устройство ввода - клавиатура		
8. Устройство ввода - клавиатура		
9. Программа Paint		
10. Программа Paint		
11. Программа Paint		
12. Программа Paint		
13. Программа Paint		
14. Программа Paint		
ноябрь		
15. Шифруем программы и проверяем их на компьютере		
16. Шифруем программы и проверяем их на компьютере		
декабрь		

Познакомить с устройством ввода - клавиатура
Формировать умение пользоваться некоторыми кнопками клавиатуры
Развивать внимание, аккуратность
Познакомить с устройством ввода - клавиатура
Формировать умение пользоваться некоторыми кнопками клавиатуры
Развивать внимание, аккуратность
Познакомить с устройством ввода - клавиатура
Формировать умение пользоваться некоторыми кнопками клавиатуры
Развивать внимание, аккуратность
Формировать представление о программе Paint
Познакомить с некоторыми возможностями программы
Формировать представление о программе Paint
Познакомить с некоторыми возможностями программы
Формировать представление о программе Paint
Познакомить с некоторыми возможностями программы
Формировать представление о программе Paint
Познакомить с некоторыми возможностями программы
Формировать представление о программе Paint
Познакомить с некоторыми возможностями программы
Формировать представление о программе Paint
Познакомить с некоторыми возможностями программы
Формировать представление о программе Paint
Познакомить с некоторыми возможностями программы
Формировать представление о программе Paint
Познакомить с некоторыми возможностями программы
Формировать представление о программе Paint
Познакомить с некоторыми возможностями программы
Формировать представление о программе Paint
Познакомить с некоторыми возможностями программы
Формировать представление о программе Paint
Познакомить с некоторыми возможностями программы
Формировать представление о программе Paint
Познакомить с некоторыми возможностями программы
Формировать представление о программе Paint
Познакомить с некоторыми возможностями программы
Формировать представление о программе Paint
Познакомить с некоторыми возможностями программы
Формировать представление о программе Paint
Познакомить с некоторыми возможностями программы
Формировать представление о программе Paint
Познакомить с некоторыми возможностями программы
Формировать представление о программе Paint
Познакомить с некоторыми возможностями программы
Формировать представление о программе Paint
Познакомить с некоторыми возможностями программы
Формировать представление о программе Paint
Познакомить с некоторыми возможностями программы
Формировать представление о программе Paint
Познакомить с некоторыми возможностями программы
Формировать представление о программе Paint
Познакомить с некоторыми возможностями программы
Формировать представление о программе Paint
Познакомить с некоторыми возможностями программы
Формировать представление о программе Paint
Познакомить с некоторыми возможностями программы
Формировать представление о программе Paint
Познакомить с некоторыми возможностями программы
Формировать представление о программе Paint
Познакомить с некоторыми возможностями программы
Формировать представление о программе Paint
Познакомить с некоторыми возможностями программы
Формировать представление о программе Paint
Познакомить с некоторыми возможностями программы
Формировать представление о программе Paint
Познакомить с некоторыми возможностями программы
Формировать представление о программе Paint
Познакомить с некоторыми возможностями программы
Формировать представление о программе Paint
Познакомить с некоторыми возможностями программы
Формировать представление о программе Paint
Познакомить с некоторыми возможностями программы
Формировать представление о программе Paint
Познакомить с некоторыми возможностями программы
Формировать представление о программе Paint
Познакомить с некоторыми возможностями программы
Формировать представление о программе Paint
Познакомить с некоторыми возможностями программы
Формировать представление о программе Paint
Познакомить с некоторыми возможностями программы
Формировать представление о программе Paint
Познакомить с некоторыми возможностями программы
Формировать представление о программе Paint
Познакомить с некоторыми возможностями программы
Формировать представление о программе Paint
Познакомить с некоторыми возможностями программы
Формировать представление о программе Paint
Познакомить с некоторыми возможностями программы
Формировать представление о программе Paint
Познакомить с некоторыми возможностями программы
Формировать представление о программе Paint
Познакомить с некоторыми возможностями программы
Формировать представление о программе Paint
Познакомить с некоторыми возможностями программы
Формировать представление о программе Paint
Познакомить с некоторыми возможностями программы
Формировать представление о программе Paint
Познакомить с некоторыми возможностями программы
Формировать представление о программе Paint
Познакомить с некоторыми возможностями программы
Формировать представление о программе Paint
Познакомить с некоторыми возможностями программы
Формировать представление о программе Paint
Познакомить с некоторыми возможностями программы
Формировать представление о программе Paint
Познакомить с некоторыми возможностями программы
Формировать представление о программе Paint
Познакомить с некоторыми возможностями программы
Формировать представление о программе Paint
Познакомить с некоторыми возможностями программы
Формировать представление о программе Paint
Познакомить с некоторыми возможностями программы
Формировать представление о программе Paint
Познакомить с некоторыми возможностями программы
Формировать представление о программе Paint
Познакомить с некоторыми возможностями программы
Формировать представление о программе Paint
Познакомить с некоторыми возможностями программы
Формировать представление о программе Paint
Познакомить с некоторыми возможностями программы
Формировать представление о программе Paint
Познакомить с некоторыми возможностями программы
Формировать представление о программе Paint
Познакомить с некоторыми возможностями программы
Формировать представление о программе Paint
Познакомить с некоторыми возможностями программы
Формировать представление о программе Paint
Познакомить с некоторыми возможностями программы
Формировать представление о программе Paint
Познакомить с некоторыми возможностями программы
Формировать представление о программе Paint
Познакомить с некоторыми возможностями программы
Формировать представление о программе Paint
Познакомить с некоторыми возможностями программы
Формировать представление о программе Paint
Познакомить с некоторыми возможностями программы
Формировать представление о программе Paint
Познакомить с некоторыми возможностями программы
Формировать представление о программе Paint
Познакомить с некоторыми возможностями программы
Формировать представление о программе Paint
Познакомить с некоторыми возможностями программы
Формировать представление о программе Paint
Познакомить с некоторыми возможностями программы
Формировать представление о программе Paint
Познакомить с некоторыми возможностями программы
Формировать представление о программе Paint
Познакомить с некоторыми возможностями программы
Формировать представление о программе Paint
Познакомить с некоторыми возможностями программы
Формировать представление о программе Paint
Познакомить с некоторыми возможностями программы
Формировать представление о программе Paint
Познакомить с некоторыми возможностями программы
Формировать представление о программе Paint
Познакомить с некоторыми возможностями программы
Формировать представление о программе Paint
Познакомить с некоторыми возможностями программы
Формировать представление о программе Paint
Познакомить с некоторыми возможностями программы
Формировать представление о программе Paint
Познакомить с некоторыми возможностями программы
Формировать представление о программе Paint
Познакомить с некоторыми возможностями программы
Формировать представление о программе Paint
Познакомить с некоторыми возможностями программы
Формировать представление о программе Paint
Познакомить с некоторыми возможностями программы
Формировать представление о программе Paint
Познакомить с некоторыми возможностями программы
Формировать представление о программе Paint
Познакомить с некоторыми возможностями программы
Формировать представление о программе Paint
Познакомить с некоторыми возможностями программы
Формировать представление о программе Paint
Познакомить с некоторыми возможностями программы
Формировать представление о программе Paint
Познакомить с некоторыми возможностями программы
Формировать представление о программе Paint
Познакомить с некоторыми возможностями программы
Формировать представление о программе Paint

	17.Шифруем программы и проверяем их на компьютере	Формировать умение шифровать программу управления исполнителем, проверять их на компьютере
	18.Шифруем программы и проверяем их на компьютере	Развивать познавательные способности детей
	1.Ознакомительное занятие Основные выразительные средства мультфильма	Формировать умение шифровать программу управления исполнителем, проверять их на компьютере Развивать познавательные способности детей
январь	2.Основные выразительные средства мультфильма	Познакомить с различными видами анимации, применяемыми в анимации материалами и техниками (рисованная, объемная, компьютерная, перекладка, сыпучие материалы и пр.).
	3.Основные выразительные средства мультфильма	Продолжать знакомить с различными видами анимации, применяемыми в анимации материалами и техниками (рисованная, объемная, компьютерная, перекладка, сыпучие материалы, природные материалы и пр.).
	4.Написание сценария Композиция анимационного фильма	Продолжать знакомить с различными видами анимации, применяемыми в анимации материалами и техниками (рисованная, объемная, компьютерная, перекладка, сыпучие материалы, природные материалы и пр.).
февраль	5.Написание сценария Композиция анимационного фильма	Формировать умение составлять сценарий с соблюдением требований к композиции анимационного фильма
	6.Написание сценария Композиция анимационного фильма	Формировать умение составлять сценарий с соблюдением требований к композиции анимационного фильма
	7.Написание сценария Композиция анимационного фильма	Формировать умение составлять сценарий с соблюдением требований к композиции анимационного фильма
март	8.Создание декораций	Формировать умение грамотно создавать декорацию
	9.Создание декораций	Формировать умение грамотно создавать декорацию
	10.Создание декораций	Формировать умение грамотно создавать декорацию
а	11.Создание декораций	Формировать умение грамотно создавать декорацию
Модуль «Мультфильм своими руками»		

			12.Работа по подбору и созданию персонажей, их отдельных частей, передающих фазы движения 13.Рисование отдельных частей персонажей, передающих фазы движения 14.Съемка Азы операторской работы 15.Съемка 16.Съемка 17.Подбор фоновых шумовых звуков и музыкальных произведений, озвучивание фильма Монтаж мультфильма 18.Подведение итогов Премьера фильма		Упражнять в подборе и создании персонажей для фильма, их отдельных частей, передающих фазы движения героев, жесты, мимику Формировать умение передавать в рисунке фазы движения героев, их жесты, мимику Формировать умение пользоваться техникой, необходимой в процессе создания мультфильма – камерой, осветительными приборами и т.д. Продолжать формировать умение пользоваться техникой, необходимой в процессе создания мультфильма – камерой, осветительными приборами и т.д. Продолжать формировать умение пользоваться техникой, необходимой в процессе создания мультфильма – камерой, осветительными приборами и т.д. Формировать умение подбирать фоновые шумовые звуки и музыкальные произведения, озвучивать речь персонажей или голосов животных Познакомить с программной системой, его основными функциями Формировать умение оценивать итоговый продукт согласно разработанным критериям
май					

**ДОКУМЕНТ ПОДПИСАН
ЭЛЕКТРОННОЙ ПОДПИСЬЮ**

СВЕДЕНИЯ О СЕРТИФИКАТЕ ЭП

Сертификат 603332450510203670830559428146817986133868575883

Владелец Белиман Юлия Николаевна

Действителен с 04.03.2021 по 04.03.2022