

Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение  
«Воткинский лицей»

Утверждено  
Приказ № 143-ос  
от «31» марта 2023г.



Директор  
МБОУ «Воткинский лицей»  
/О.В. Стрелкова/

**Рабочая программа  
по курсу «Информационные технологии»  
для профильного отряда в рамках пришкольного лагеря МБОУ  
«Воткинский лицей»**

Составитель:  
И.А. Азябина – учитель  
информатики.

г. Воткинск, 2023 г.

## **Пояснительная записка.**

Умение применять в своей деятельности современные информационные технологии становится одним из основных компонентов профессиональной подготовки любого специалиста.

Компетентным специалистом человек не рождается, а становится в процессе обучения, в процессе своей деятельности по определенному направлению.

Программа курса «Информационные технологии» будет одним из этапов обучения информационным технологиям учащихся начальных классов со 2-4 классы, рассчитана на период работы пришкольного лагеря в МБОУ «Воткинский лицей» с 20 июля по 17 августа 2022 года. Курс рассчитан на 1 академический час в день: по количеству рабочих дней в лагере - 21. Всего 21 час.

**Актуальность** выбора определена запросами родителей. Так как:

1. согласно ФГОС школьники должны:
  - уметь активно использовать средства информационных технологий,
  - овладеть различными видами проектной деятельности.
2. 3D моделирование является одним из важнейших направлений научно-технического прогресса. Изучение основ создания 3D моделей очень перспективно и важно именно в настоящее время. Оно направлено:
  - на приобретение обучающимися знаний,
  - привлечение и стимулирование интереса учащихся к современным технологиям моделирования,
  - на создание и работу над проектами, способствующими жизненному и профессиональному самоопределению.

**Новизна** представленной программы заключается в том, что ученики имеют возможность во время летних каникул получить знания по созданию компьютерных продуктов, не включенных в общеобразовательные программы на учебный год, на практике создать мультипликационные фильмы, создать и распечатать на 3D принтере прототипы различных объектов.

**Цель:** создание условий для развития навыков работы с информационными технологиями (создание облаков слов, мультфильмов, 3d моделей).

**Задачи:**

1. Развивать алгоритмическое мышление при составлении плана работы над поставленной задачей;
2. Учить ребенка самостоятельно применять информационные технологии, используя свою фантазию и креативность;
3. Учить пользоваться компьютерными программами и интернет ресурсами;
4. Формировать образное мышление.

**Предполагаемый результат:**

- приобретение знаний о технологиях создания облаков слов, мультфильма, 3d моделей;
- получение опыта по созданию облаков слов, мультфильмов, 3d моделей;
- приобретение знаний и жизненного опыта безопасного поведения при работе за компьютером, в сети интернет;
- получение опыта работы в коллективе.

В результате работы по программе, обучающиеся получают возможность научиться:

- ставить проблему, аргументировать её актуальность;
- под руководством учителя создавать компьютерные продукты (облако слов, мультфильм, 3d модель);
- делать умозаключения (индуктивное и по аналогии) и выводы на основе аргументации;
- демонстрировать свои продукты другим участникам смены.

### **Принципы обучения:**

- принцип сознательности, творческой активности, самостоятельности ребёнка;
- принцип связи обучения с жизнью;
- безопасного использования информационными ресурсами.

### **Методы обучения:**

- Словесные: рассказ, объяснение, поощрение.
- Наглядные: демонстрации.
- Практические: выполнение практических работ по созданию компьютерных продуктов проектной технологии.
- Аналитические: наблюдение, сравнение, анкетирование, самоанализ, опрос.

### **Средства обучения:**

- наглядный материал: схемы, образцы;
- методическая литература, интернет ресурсы;
- оборудование: карандаши, ручки, ноутбук, 3d принтер.

### **Требования к уровню подготовки обучающихся.**

Специальных требований к набору детей на занятия по данной программе не предусмотрено.

### **Содержание программы**

В основу обучения лежит метод проектов. В рамках реализации программы дети будут выполнять 3 проекта.

**1. Составление облаков слов (3 часа).** Что такое облако слов, его

применение, знакомство с сервисом WordArt.com, составление облаков слов в течение всей смены, по определенной тематике.

**2. Создание мультфильма в программе Microsoft Power Point (10 часов).**

Написание сценария, создание рисунков, настройка анимации, настройка показа, запись звука, настройка звука, создание видеофайла. Выполнение индивидуальной работы.

**3. Создание и распечатка 3d модели (8 часов).**

Знакомство с программой Paint 3D, создание модели, знакомство с программой Cura для подготовки модели к печати на 3d принтере, печать модели. Выполнение индивидуальной работы.

### Тематическое планирование

№	Тема	Количество часов
	<b>Составление облаков слов</b>	<b>3</b>
1	Вводное занятие. Инструктаж по технике безопасности при работе за компьютером	1
2	Знакомство с технологией создания облака слов	1
3	Индивидуальное составление облака слов	1
	<b>Создание мультфильма в программе Microsoft Power Point</b>	<b>10</b>
4	Создание сценария мультфильма. Создание рисунков героев мультфильма	1
5,6	Создание рисунков основных фонов мультфильма	2
7,8	Создание рисунков сцен мультфильма	2
9	Настройка смены слайдов, настройка демонстрации	1
10	Запись звука	1
11	Вставка звуков в мультфильм	1
12	Преобразование проекта видеофайл	1
13	Демонстрация выполненной работы.	1
	<b>Создание и распечатка 3d модели</b>	<b>8</b>
14	Знакомство с интерфейсом программы Paint 3D	1
15	Создание учебной модели	1
16	Знакомство с программой Cura для подготовки модели к печати на 3d принтере	1
17	Подготовка модели для распечатки на 3D принтере.	1
18	Печать модели	1
19	Создание индивидуальной 3D модели и распечатка на принтере	1
20	Защита выполненной работы.	1
21	Подведение итогов	1

## Список литературы

1. Стрельникова В.В. Методическое пособие. Создание иллюстраций и трехмерных моделей средствами программ Paint 3D и MS Office PowerPoint. Армавир - Краснодар, 2021. – 96 с., ил.
  2. Землянов Г. С, 3D-моделирование [ Текст ] / Г.С Землянов, В.В Ермолаева// Молодой ученый. — 2015. — №11. — С. 186-189.
  3. Гэри Голдман «Этапы производства традиционного мультфильма».
    4. Бабиченко Д. Н. Искусство мультипликации. – М.: Искусство, 1964
  5. ЭТАПЫ СОЗДАНИЯ МУЛЬТФИЛЬМА  
<https://nsportal.ru/shkola/raznoe/library/2022/12/19/etapy-sozdaniya-multfilma>
- 
-