

Муниципальное казенное учреждение «Управление образования  
администрации Таштагольского муниципального района»  
Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение «Основная  
общеобразовательная школа №10»

Принята на заседании  
Педагогического совета  
от 02.09.2023 г.  
Протокол № 1



Директор МБОУ ООШ №10  
О.В. Попова  
02.09.2023 г.

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа  
технической направленности  
«Мультстудия»

Возраст учащихся: 8-10 лет  
Срок реализации: 1 год

Разработчик:  
Озерова Наталья Петровна,  
зам. директора по ВР,  
Орлова Лилия Сергеевна,  
учитель начальных классов.

Таштагольский муниципальный район,  
2023

## СОДЕРЖАНИЕ

### Раздел 1.

|   |    |
|---|----|
| 1. Комплекс основных характеристик программы..... | 3  |
| 1.1. Пояснительная записка.....                   | 3  |
| 1.2. Цель и задачи программы.....                 | 6  |
| 1.3. Учебный план.....                            | 7  |
| 1.4. Содержание программы .....                   | 8  |
| 1.5 Планируемые результаты обучения.....          | 16 |

### Раздел 2.

|   |    |
|---|----|
| Комплекс организационно-педагогических условий..... | 17 |
| 2.1 Календарный учебный график.....                 | 17 |
| 2.2 Условия реализации программы.....               | 17 |
| 2.3 Формы аттестации.....                           | 17 |
| 2.4 Оценочные материалы.....                        | 18 |
| 2.5.Методическое обеспечение.....                   | 18 |
| Литература .....                                    | 20 |
| Приложение.....                                     | 21 |

## Раздел 1. Комплекс основных характеристик программы

### 1.1 Пояснительная записка

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Мультстудия» является общеразвивающей и имеет техническую направленность.

Нормативно-правовое обеспечение программы

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа разработана в соответствии с требованиями следующих нормативно-правовых документов:

- Федеральный закон от 29 декабря 2012 г. № 273-ФЗ "Об образовании в Российской Федерации";

- Государственная программа Российской Федерации «Развитие образования» на 2018-2025гг., утвержденная постановлением Правительства Российской Федерации от 26 декабря 2017 г. № 1642;

- Стратегия развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года, утверждена распоряжением Правительства РФ от 29.05.2015 № 996;

- Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 года, утвержденная распоряжением Правительства Российской Федерации от 31 марта 2022 г. № 678-р;

- Федеральный проект «Успех каждого ребенка», протокол заседания проектного комитета по национальному проекту «Образование» от 07 декабря

2018 года № 3;

- Приказ Министерства образования и науки РФ от 23 августа 2017 г. № 816 "Об утверждении Порядка применения организациями, осуществляющими

образовательную деятельность, электронного обучения, дистанционных образовательных технологий при реализации образовательных программ";

- Приказ Министерства просвещения РФ от 27 июля 2022 г. № 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;

- Приказ Министерства просвещения РФ от 3 сентября 2019 года № 467 «Об утверждении Целевой модели развития региональных систем дополнительного образования детей»;

- Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28 сентября 2020 г. № 28 "Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20 "Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи"";

- Закон Кемеровской области – Кузбасса «Об образовании» от 03.07.2013 № 86-ОЗ, в редакции от 04.02.2021 № 13-ОЗ;- Устав и локальные нормативные акты МБОУ ООШ №10.

## **Актуальность, педагогическая целесообразность программы**

Актуальность дополнительной общеразвивающей программы состоит в том, что всем детям нравятся мультфильмы. Мультфильмы для них – это увлекательное погружение в волшебный мир, яркие впечатления. Каждый ребёнок талантлив. Одни ребята любят лепить из пластилина, другие конструировать, третьи рисовать, а кто-то сочиняет стихи сказки, хорошо поёт и т.п. Все эти творческие способности дети могут реализовать в ходе работы кружка по дополнительному образованию «Мультстудия». Направленность программы – техническая. Ключевая идея образовательного модуля «Мультстудия» - создание авторского мультфильма, который станет современным мультимедийным средством обобщения и презентации материалов детского исследования, научно-технического и художественного творчества. Для осознанного усвоения содержания программы особое внимание уделяется использованию деятельностного подхода к обучению: практическим занятиям, групповой работе. Содержание программы направлено на овладение обучающимися конкретными предметными знаниями и умениями, необходимыми для дальнейшего применения. Процесс создания авторского мультфильма может дать детям множество полезных знаний и многому научить практически. Обучающиеся будут снимать коротенькие мультфильмы в разных техниках.

Мультфильм — это фильм, выполненный при помощи средств покадровой отрисовки (включая 3D-моделирование) и предназначенный для демонстрации в кинотеатре, трансляции по телевидению, просмотре на экране компьютера и других электронных устройствах.

Мультипликация представляет собой сложный и многоструктурный процесс, построенный на объединении областей нескольких видов искусства. Главная педагогическая ценность мультипликации как вида современного искусства заключается, прежде всего, в возможности комплексного развивающего обучения детей. Кроме того, именно мультипликация помогает максимально сближать интересы взрослого и ребенка, отличаясь доступностью и неповторимостью жанра. С ее помощью можно сделать процесс обучения удовольствием для школьников. Мультипликация может стать прекрасным развивающим средством для раскрепощения мышления, развития творческого потенциала.

Мультипликация включает в себе большие возможности для развития творческих способностей, сочетая теоретические и практические занятия, результатом которых является реальный продукт самостоятельного творческого труда детей. В процессе создания мультипликационного фильма у детей развиваются сенсомоторные качества, связанные с действиями руки ребенка, обеспечивающие быстрое и точное усвоение технических приемов в различных видах деятельности, восприятие пропорций, особенностей объемной и плоской формы, характера линий, пространственных отношений, цвета, ритма, движения. Творческие способности, направленные на создание нового, формируются только на нестандартном материале, который делает невозможным работу по существующему шаблону, анимация - искусство, разрушающее все стереотипы

изображения, движения, создания образов, чьи «границы совпадают только с границами воображения».

Разные виды изобразительного искусства: рисунок, живопись, лепка, дизайн и декоративно-прикладное творчество – сосуществуют в мультипликации на равных. А сам процесс создания мультфильма включает занятия литературные, музыкальные, актерские, режиссерские, операторские, которые помогают создавать изобразительные образы и вносят в них новый смысл.

Кроме того, занимаясь различными видами деятельности, осваивая новые материалы и техники, дети нацелены на конкретный результат, представляя, для чего они рисуют, лепят, мастерят. И то, и другое является наиболее благоприятными условиями для развития творчества.

Создавая героев мультипликационного фильма и декорации: из пластилина, делая аппликации, вырезая силуэты, рисуя красками, фломастерами, мягкими материалами, ребята изучают свойства и технические возможности художественных материалов.

Создание анимационных фильмов решает ряд образовательных задач, раскрывает творческий потенциал школьников, развивает мышление. Искусство анимации развивает творческую мысль, формирует умение оригинальной подачи видения окружающего мира.

Мультипликация – это групповой творческий процесс. Как и во взрослой команде мультипликаторов, дети знакомятся с разными техниками, пробуют разные функции: режиссёра, оператора, сценариста, художника-мультипликатора. В процессе создания мультфильма происходит распределение функций и ролей между участниками в соответствии с теми работами, которые необходимо выполнить, а именно: написание текста сценария, выбор музыки, озвучивание. Качественная подготовка литературно-художественной части является залогом успешности будущей работы, поэтому при планировании данной деятельности выделено достаточно времени на разработку предварительного сценария и подготовку художественного оформления. Завершается данная работа просмотром и обсуждением готовых результатов, что является необходимым шагом к созданию новых работ.

Программа позволяет осуществлять проектный подход при создании анимационных фильмов, а также использовать в работе интеграцию разнообразных видов деятельности детей: двигательную, игровую, продуктивную, коммуникативную, трудовую, познавательно-исследовательскую, музыкально-художественную, а также чтение художественной литературы.

Программа реализуется в центре образования технического направления "Точка роста", организованной в рамках федерального проекта "Современная школа" нацпроекта "Образование".

### **Адресат программы**

В реализации данной программы участвуют дети 8 – 10 лет, стартовый уровень. В объединение принимаются учащиеся, желающие проявить свои творческие способности, проводить культурно, с пользой свой досуг.

Продолжительность занятий 30 - 35 минут, время, предусмотренное физиологическими особенностями возраста детей и «Санитарно-эпидемиологическими правилами и нормами».

Программный материал реализуется в процессе организации художественной деятельности детей, речевых игр, творческой речевой деятельности (сочинение сказки и создание по ее мотивам мультфильма, составление рассказов из личного опыта) через ознакомление с компьютерной техникой, овладение навыками анимационных техник.

**Объем программы**– 68.

**Срок реализации программы** – один год.

**Форма и режим занятий** – очная, 1 час 2 раза в неделю.

Содержание дополнительной программы реализуется во вторую половину дня, в ходе кружковой деятельности мультстудии с учащимися третьего класса.

Количество детей в студии – 10-20 человек.

Особенности организации предметно – пространственной развивающей среды.

В учебном кабинете организовано место для выставок детских работ, оформлен центр мультипликационной студии для организации деятельности детей по созданию и монтажу мультфильма.

## 1.2. Цель и задачи программы

**Цель программы:** создание условий для творческой самореализации детей и развития основ технического мышления через создание анимационных проектов.

**Задачи.**

Образовательные:

- знакомить с историей возникновения и видами мультипликации;
- освоить информационно-коммуникационные, цифровые и медийные технологии;
- познакомить с технологией создания мультипликационного фильма;
- формировать художественные навыки и умения;
- поощрять речевую активность детей, обогащать словарный запас.

Развивающие:

- развивать творческое мышление и воображение;
- развивать детское экспериментирование, поощряя действия по преобразованию объектов;
- способствовать проявлению индивидуальных интересов и потребностей;

- развивать интерес к совместной со сверстниками и взрослыми деятельности.

Воспитательные:

- воспитывать чувство коллективизма;
- воспитывать ценностное отношение к собственному труду, труду сверстников и его результатам;
- воспитывать умение доводить начатое дело до конца.

В ходе работы предусматриваются различные формы, как индивидуального творчества ребёнка, так и его сотрудничества и сотворчества со сверстниками и взрослым – педагогом и родителями.

### 1.3. Учебный план

| № п/п | Название раздела, темы  | Количество часов |        |          | Формы контроля         |
|-------|---|------------------|--------|----------|------------------------|
|       |   | Всего            | Теория | Практика |                        |
| 1.    | Теоретические основы мультипликации   | 8                | 5      | 3        | Опрос                  |
| 2.    | Времена года. Осень. Кукольная анимация.  | 8                | 3      | 5        | Практическая работа    |
| 3.    | Времена года. Зима. Бумажная плоскостная перекладка.  | 8                | 3      | 5        | Практическая работа    |
| 4.    | Времена года. Зима. Бумажная плоскостная перекладка. Раскадровка.   | 4                | 2      | 2        | Самостоятельная работа |
| 5.    | Времена года. Зима. Создание плоскостного пластилинового мультфильма в технике перекладки по мотивам русских народных сказок. | 8                | 2      | 6        | Практическая работа    |

|    |  |    |    |    |                     |
|----|--|----|----|----|---------------------|
| 6. | Времена года. Зима.<br>Создание плоскостного пластилинового мультфильма в технике перекладки по мотивам русских народных сказок. | 8  | 2  | 6  | Практическая работа |
| 7  | Времена года. Весна .<br>Создание объемного пластилинового мультфильма.<br>«Пробуждение природы весной»                          | 8  | 2  | 6  | Практическая работа |
| 8  | Времена года. Весна .<br>Создание мультфильма, используя технологию пексипляции.   | 8  | 2  | 6  | Практическая работа |
| 9  | Времена года. Лето .<br>Самостоятельное создание пластилинового мультфильма  | 8  | 2  | 6  | Практическая работа |
|    | Итого  | 68 | 23 | 45 |                     |

#### 1.4.Содержание программы

##### «Теоретические основы мультипликации» (8 занятий)

###### Занятие № 1. «Вводное занятие».

**Теория.** Вводное занятие. Школьники совершают путешествие во времени. Рассказ об истории анимации и мультипликации. Просмотр отрывков из первых анимаций.

Условия безопасной работы. Инструктаж по технике безопасности.

**Практика.** Игра «Сотворение чуда» ( приложение)

###### Занятие № 2.

**Теория.** Рассказ о профессиях мультипликации. Просмотр презентации по теме «В гостях у режиссера Мультишкина»

**Практика.** Игра «Зоопарк» (приложение)

###### Занятие № 3.

**Практическое.** Дидактическая игра «Лови момент». Просмотр движения.

**Игра на бумаге.** «Лента движений» Условия безопасной работы.

Инструктаж по технике безопасности



#### **Занятие №4.**

**Практическое занятие.** Как оживить картинку. Различные механизмы анимирования объектов.

Игра по созданию мультфильма на бумаге «Живой блокнот» (Флипбук из готовых картинок)

Игра «На мостике» (карточка - приложение).

Условия безопасной работы. Инструктаж по технике безопасности.

#### **Занятие №5.**

**Практическое занятие.** Различные механизмы анимирования объектов.

Игра по созданию мультфильма на бумаге «Живой блокнот» (Флипбук из фото).

Условия безопасной работы. Инструктаж по технике безопасности.

#### **Занятие №7.** Знакомство с историей фотографии

**Теория.** Знакомство с историей фотографии, устройством фотокамеры, обработкой фотографии

Знакомимся с цифровым фотоаппаратом.

**Практика.** «Игра стоп кадр»-проходим сквозь стены. Правила обращения с фотоаппаратом.

Условия безопасной работы. Инструктаж по технике безопасности

#### **Занятие №8.** Условия безопасной работы. Инструктаж по технике безопасности

**Практическое занятие.** Работа с цифровым фотоаппаратом, знакомство с процессом съемки.

Покадровая съёмка движения «Кубики»

Развитие конструирования, воображения, фантазии.

Вызвать интерес к проделанной работе.

Игровые технологии на сплочение коллектива. Игра «Ладонь в ладонь», карточка-приложение

### **«Времена года - осень. Кукольная анимация» - (8 занятий)**

#### **Занятие №1.**

**Теория.** Рассказ «История кукольной анимации»

Просмотр «Что умеют куклы?»-видео.

**Практика.** Игровые технологии на сплочение коллектива Игра «Портрет заговорил»-картотека

#### **Занятие № 2.** «Выбор сюжета и сценария для мультфильма на осеннюю тематику».

**Теория.** Что такое? Для чего он нужен? Выбор сюжета и сценария для нового мультфильма из предложенных сказок, осенних стихов и музыкальных композиций.

Обсуждение сценария, декораций и героев.

**Практика.** Игра «Так не бывает!» Написание сюжета.

### **Занятие № 3.** «Операции с предметами».

**Теория.** Закрепление операций за рабочими пара с пошаговым действием  
Условия безопасной работы. Инструктаж по технике безопасности.

**Практика.** Изготовление из бумаги декораций, героев сказки.

Игра «Специальное» зеркало-приложение.

### **Занятие № 4.**

**Практическое.** «Проработка сценария с изготовленными персонажами».

Распределение ролей. работа по сценарию с участием персонажей. Игра  
«Ладонь в ладонь-приложение

### **Занятие № 5.** «Работа с фотоаппаратом. Создание анимации на бумаге».

**Теория.** Знакомство с процессом цветной цифровой фотосъемки и  
покадровой съемки сюжета Условия безопасной работы. Инструктаж по  
технике безопасности

**Практика.** Покадровая съемка сюжета мультфильма. Игра «Сотворение  
чуда» -приложение

### **Занятие № 6.** «Знакомство с Windows Movie Maker».

**Теория.** Знакомство с операциями фильма: создание, открытие,  
сохранение, удаление, перемещение по кадрам, сохранение и просмотр  
фильма как любого видеофильма (Создание целостного мультфильма  
(монтаж) самого фильма осуществляет руководитель кружка). Условия  
безопасной работы. Инструктаж по технике безопасности

**Практика.** Ребенок выбирает последовательности кадров и каждый  
вставляет по одному кадру Игровые технологии на сплочение коллектива  
Игра «Портрет заговорил.»-

### **Занятие №7.** «Озвучивание и создание простейшего мультфильма».

**Теория:** Знакомство с микрофоном и правилами записи голоса.

**Практика:** Операции со звуком и музыкой.

Игра «Интересные эпизоды из сказки» -Озвучка знакомой сказки или басни.

### **Занятие № 8.** «Выпуск анимационного фильма». Осень

**Теория:** Презентация проекта (мультфильма) Условия безопасной работы.  
Инструктаж по технике безопасности.

**Практика:** Выпуск анимационного фильма, показ в группах и размещение  
на официальном сайте. Игровые технологии на сплочение коллектива  
Игровые технологии на сплочение коллектива «Здравствуй, друг».

## **«Времена года - зима. «Бумажная плоскостная перекладка» (8 занятий)**

**Занятие №1.** Знакомство с компьютерной программой для создания

мультфильма

**Теория.** Знакомство с компьютерной программой для создания мультфильма.

Правила обращения с компьютером.

Условия безопасной работы. Инструктаж по технике безопасности.

Знакомство с компьютерной программой для создания мультфильма.

**Практика** Монтаж съёмки «Кубики». Просмотр движения.

Учить детей работать в программе Movie Maker.

**Занятие №2.** Мультфильмы в технике плоской перекладки.

**Теория.** Что такое перекладка. Беседа о технике перекладки Условия безопасной работы. Инструктаж по технике безопасности.

**Практика.** Работа по созданию мини-анимации (движение кусочков бумаги, скрепок, счетных палочек и т.п.) Дети просматривают фильм, сделанный в данной технике. Игровые технологии на сплочение коллектива. Игра «Ладонь в ладонь»- (приложение)

**Занятие № 3. Практическое занятие** «Создаём название мульт-студии». «Заставка» в технике перекладка.

Предложить детям придумать название своей команде. Беседа о технике безопасности.

Вырезаем буквы, которые есть в название.

Покадровая съёмка движения букв.

Монтаж и наложение звука. Просмотр. Игра «На мостике»-(приложение).

**Занятие №4.** «Написание сценария. Распределение ролей»

**Теория.** Рассказать, как пишут сценарий

Должен быть Сюжет, место и персонажи.

**Практика:** КТД (коллективное творческое дело) – совместное написание сценария стихотворения. Распределение обязанностей и закрепление героев за рабочей парой

Игра «Специальное» зеркало -картотека.

**Занятие № 5.** «Изготовление героев и декорации».

**Теория:** Использование различных приемов рисования. Передача характера, образа.

**Практика:** Групповая и индивидуальная работа по созданию героев и декораций.

**Занятие № 6.** «Покадровая съёмка сюжета».

**Теория:** Знакомство с фотоаппаратом. Правила фотосъёмки.

**Практика:** КТД- Покадровая съёмка действий.

**Занятие № 7.** «Озвучивание и создание простейшего мультфильма».

**Практика:** Монтаж фильма, озвучивание персонажей, наложение голоса.

**Занятие № 8.** «Выпуск анимационного фильма».

**Теория:** Презентация проекта (мультфильма).

**Практика:** Выпуск анимационного фильма, показ в группах и размещение на официальном сайте.

**«Времена года - зима. «Бумажная плоскостная перекладка».**

**Занятие № 1.** «Веселые фотографии».

**Теория:** «Немного из истории пластилиновой перекладке».

**Практика:** Игра «Веселые фотографии»

Игровые технологии на сплочение коллектива «Здравствуй, друг».

**Занятие 2.Практическое.**

Веселые фотографии»

КТД . Продолжаем фотографировать каждое движение.

**Занятие № 3.** «Мы звукорежиссеры».

**Теория:** Беседа о том, как озвучивают мультики

**Практика:** Игра «Говорим разными голосами». Выразительно произносим закадровый текст с помощью петлички.

**Занятие № 4.** «Мы звукорежиссеры».

**Практика** Игра «Говорим разными голосами». Выразительно произносим закадровый текст. Монтаж.

**«Времена года - зима.**

**«Создание плоскостного пластилинового мультфильма в технике перекладки по мотивам русских народных сказок» -**

**Занятие № 1.** «Выбор сюжета для пластилинового мультфильма».

**Теория:** «Немного из истории пластилиновой перекладке».

**Практика:** Творческая библиотека В гостях у сказки .Игра Интересные эпизоды из сказки».

**Занятие № 2.** «Выбор сюжета для пластилинового мультфильма»

**Теория:** (Викторина) «Какие существуют виды анимации и этапы создания мультфильмов»

**Практика.** Совместно с педагогом дают характеристику поступкам героев. Игра «Фантазеры»-картотека

**Занятие № 3.** «Выбор сюжета и сценария для нового мультфильма».

**Теория:** Выбор сюжета и сценария для нового мультфильма из предложенных сказок и музыкальных композиций.

Обсуждение сценария, декораций и героев.

**Практика:** Написание сюжета.

**Занятие № 4.** «Операции с предметами».

**Теория:** Закрепление операций за рабочими пара с пошаговым действием.

**Практика:** Изготовление из бумаги декораций, героев сказки.

**Занятие № 5.** Проработка сценария с изготовленными персонажами». Распределение ролей.

**Практика:** работа по сценарию с участием персонажей.

**Занятие № 6.** «Работа с фотоаппаратом. Создание анимации при помощи перекладывания».

**Теория:** Знакомство с процессом цветной цифровой фотосъемки и покадровой съемки сюжета

**Практика:** Покадровая съемка сюжета мультфильма.

Условия безопасной работы. Инструктаж по технике безопасности

**Занятие № 7** «Участие в работе с Proshow Producer.

**Теория.** Знакомство с операциями фильма: создание, открытие, сохранение, удаление, перемещение по кадрам, сохранение и просмотр фильма как любого видеофильма, выход из программы. (Создание целостного мультфильма (монтаж) самого фильма осуществляет руководитель кружка).

**Практика.** Игровые технологии на сплочение коллектива «Здравствуй, друг.

**Занятие № 8.** «Озвучивание и создание простейшего мультфильма».

**Теория.** Знакомство с микрофоном и правилами записи голоса. Практика: Операции со звуком и музыкой.

**«Выпуск анимационного фильма».**

**Теория:** Презентация проекта (мультфильма).

**Практика:** Выпуск анимационного фильма, показ в группах и размещение на официальном сайте.

**«Времена года - зима. «Создание плоскостного пластилинового мультфильма в технике перекладки по мотивам русских народных сказок»**

**Занятие № 1.** «Сказка оживает.» «Написание сценария. Распределение ролей».

**Практика. Работа** в группах

Игра «Раскадровка»-(приложение)

**Занятие №.2.** «Сказка оживает».

**Теория.** Работа с пластилином. Использование различных приемов лепки. Передача характера, образа.

**Практика.** Групповая и индивидуальная работа по созданию героев и декораций.

**Занятие № 3.** «Покадровая съемка сюжета».

**Теория.** Правила фотосъемки.

**Практика.** Покадровая съемка действий.

**Занятие № 4.** «Покадровая съемка сюжета».

**Теория.** Правила фотосъемки Условия безопасной работы. Инструктаж по технике безопасности.

**Практика.** Покадровая съемка действий.

**Занятие № 5.** «Озвучивание и создание простейшего мультфильма».

**Практика.** Монтаж фильма, озвучивание персонажей, наложение голоса

**Занятие № 6.** «Озвучивание и создание простейшего мультфильма».

**Практика.** Монтаж фильма, озвучивание персонажей, наложение голоса

**Занятие № 7-8** «Выпуск анимационного фильма».

**Теория.** Презентация проекта (мультфильма).

**Практика.** Выпуск анимационного фильма, показ в группах и размещение на официальном сайте.

**«Времена года - весна. Создание объемного пластилинового мультфильма –  
«Пробуждение природы весной»**

**Занятие № 1.** «Времена года - весна. Знакомство с производением».

**Теория.** Подбираем совместно с детьми рассказ для сценария мультфильма на тему «Весна»

**Практика.** Подбираем совместно с детьми рассказ для сценария мультфильма на тему «Весна» Игра «Фантазеры»-приложение

**Занятие № .2.** «Времена года -весна. Знакомство с производением»

**Теория.** Рассказ для чего нужен фон в мультике»

**Практика** КТД. Рисуем несколько фонов для мультфильма

**Занятие № 3.**«Подготовка пластилиновых героев».

**Теория.** Обсуждение сценария, декораций и героев.

**Практика.** КТД Творческая мастерская «Мы художники и декораторы»

**Занятие № 4.** «Подготовка пластилиновых героев».

**Теория.** Закрепление операций за рабочими пара с пошаговым действием.

**Практика.** Работа по конструированию декораций проводится в парах

**Занятие № 5.** «Профессия режиссер!».

**Теория.** Закрепление операций за рабочими пара с пошаговым действием  
Распределение ролей.

**Практика.** Практическая работа. На готовых и установленных декорациях расставляются персонажи мультфильма

**Занятие № 6.** «Профессия режиссер». Съемка мультфильма.

**Теория.** Знакомство с процессом цветной цифровой фотосъемки и

покадровой съемки сюжета

**Практика.** Покадровая съемка сюжета мультфильма.

**Занятие № 7** ««Профессия режиссер». Съемка мультфильма.

**Теория.** вспоминаем операции фильма: создание, открытие, сохранение, удаление, перемещение по кадрам, сохранение и просмотр фильма как любого видеофильма, выход из программы.

(Создание целостного мультфильма (монтаж) самого фильма осуществляет руководитель кружка) Условия безопасной работы. Инструктаж по технике безопасности

**Практика.** Работа по одному в программе **Proshow Producer**. Игра «Раскадровка»

**Занятие № 8.** «Озвучивание и создание простейшего мультфильма».

**Теория.** Знакомство с микрофоном и правилами записи голоса.

**Практика.** Учатся выразительно произносить закадровый текст игра «Разными голосами»-приложение

**«Времена года - весна. Создание мультфильма, используя технологию –пексияции.**

**Занятие № 1.** Создание коллективного фильма –отчета о нашей жизни в школе.

**Теория.** Рассказ, что такое пексияция. Показ

**Практика.** Игра «Стоп кадр»

**Занятие № 2-3.** Создание коллективного фильма –отчета о нашей жизни в Классе.

**Практика.** КТД Игра «Стоп кадр»

**Занятие №4.** Использование различных техник в одном мультфильме.

Подготовка героев и декораций

**Практика.** Дети делятся на группы сами придумывают Игра «Придумай из чего».

**Занятие № 5.** «Профессия режиссер» Съемка мультфильма.

**Теория.** Условия безопасной работы. Инструктаж по технике безопасности

**Практика.** Покадровая съемка сюжета мультфильма.

**Занятие № 6 №7** ««Профессия режиссер» Съемка мультфильма.

**Теория.** Условия безопасной работы. Инструктаж по технике безопасности

**Практика.** Покадровая съемка сюжета мультфильма  
Съемка мультфильма».

**Занятие № 8.** «Озвучивание и создание простейшего мультфильма». КТД – предложить детям варианты музыкального сопровождения  
Условия безопасной работы. Инструктаж по технике безопасности

**Практика:** Сами вставляют музыку.

**«Времена года - лето. Самостоятельное создание мультфильма, используя технологию –пексияции.**

**Занятие № 1.** Создание коллективного фильма –отчета о нашей жизни в школе.

**Теория.** Рассказ, что такое пексияция. Показ

**Практика.** Игра «Стоп кадр»

**Занятие № 2-3.** Создание коллективного фильма –отчета о нашей жизни в классе и кружке.

**Практика.** КТД Игра «Стоп кадр»

**Занятие №4.** Использование различных техник в одном мультфильме.

Подготовка героев и декораций

**Практика.** Дети делятся на группы сами придумывают Игра «Придумай из чего»

**Занятие № 5.** «Профессия режиссер» Съёмка мультфильма.

**Теория.** Условия безопасной работы. Инструктаж по технике безопасности

**Практика.** Покадровая съёмка сюжета мультфильма.

**Занятие № 6 №7** ««Профессия режиссер» Съёмка мультфильма.

**Теория.** Условия безопасной работы. Инструктаж по технике безопасности

**Практика.** Покадровая съёмка сюжета мультфильма

Съёмка мультфильма.

**Занятие № 8.** «Озвучивание и создание простейшего мультфильма». КТД – предложить детям варианты музыкального сопровождения

Условия безопасной работы. Инструктаж по технике безопасности

**Практика:** Дети сами вставляют музыку.

## **1.5. Планируемые результаты обучения по программе**

### **(стартовый уровень)**

*Учащийся будет иметь представления:*

- об истории возникновения мультипликационного кино;
- об этапах создания мультфильма;
- о разделении обязанностей по видам творческой деятельности (сценариста, режиссёра, оператора, актеров) в процессе работы над фильмом;

*Учащийся будет знать:*

- основные жанры мультипликации;
- основное программное обеспечение для создания анимационного фильма;

*Учащийся будет уметь:*



- работать в команде по готовому сценарию и придумывать собственный сюжет;
- осуществлять подбор персонажей, фона, сюжета для создания мультфильма;
- выполнять покадровую съемку для осуществления фильма;
- выполнять монтаж фильма, работая с фото-, видео- и аудиоаппаратурой;
- анализировать и планировать предстоящую и практическую работу;
- работать в творческой группе, согласовывая свои действия в разных видах деятельности.

## **РАЗДЕЛ 2 КОМПЛЕКС ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИХ УСЛОВИЙ**

### **2.1. Календарный учебный график**

Начало учебных занятий: сентябрь.

Окончание учебных занятий: май.

Количество часов по программе: 68.

Сроки проведения аттестации: декабрь, май.

### **2.2 Условия реализации программы**

**Материально –техническое обеспечение программы:**

- центр творчества в кабинете начальных классов 19;
- ноутбук с установленным ПО для монтажа мультфильмов;
- фотоаппарат;
- штатив;
- документ камера;
- материалы для творчества;
- проектор.

• **Мультипликационные техники, применяемые для создания мультфильмов:**

1. Перекладка. Раскадровка.
2. Пластилиновая.
3. Предметная анимация (кубики, конструкторы, зверюшки и человечки)
4. Сыпучая анимация (песок, крупы, бусины)
5. Пиксиляция (главные актеры - сами дети)

### **2.3. Формы аттестации**

Для отслеживания результатов освоения программы предусматриваются следующие виды контроля:

- входной (предварительный) контроль (в начале учебного года);
- текущий (в течение года);
- промежуточный (в конце полугодия);
- итоговый (по окончании освоения программы).

Для оценки уровня освоения программы используются следующие методы:

- метод педагогического наблюдения,

- метод анкетирования,
- метод тестирования,
- метод анализа,
- участие в конкурсах разного уровня («Шаг в науку», Областной конкурс мультипликации).

#### **Формы подведения итогов обучения:**

Диагностика с целью отслеживания результативности и эффективности развития личности и коллектива в целом:

- «Диагностика личностного роста школьников» (Степанов П.В.);
- Анализ учета степени активности в конкурсах, проектах, акциях, конкурсах различного уровня.

#### **2.4. Оценочные материалы**

К оценочным материалам относятся: наблюдение, диагностика, творческая деятельность, практические занятия.

Во время занятия в объединении «Мультстудия» педагог наблюдает за выполнением работы учащихся, даёт пояснения. Помогает исправлять ошибки и неточности, допущенные при работе (текущий контроль).

В конце занятия проводится анализ выполненных действий учащихся, подчёркивается соотношение выбранного стиля того или иного учащегося общепринятыми нормами (текущий контроль), отмечается усвоение детьми задач данного конкретного занятия.

По изучению большой темы проводятся конкурсы, в задании которых присутствует диагностический задания по изученному материалу (периодический контроль).

В начале и конце учебного года проводятся занятия в форме игры, где присутствует диагностический материал в виде анкет, тестов, опросников тематических заданий.

Кроме этого формами контроля и отслеживания результатов деятельности учащихся могут быть: самостоятельная практическая работа, озвучка.

#### **Структура занятий:**

1. Зарядка-разминка
2. Обсуждение предстоящего задания (сюжет, героев, используемых материалов)
3. Деятельность по созданию мультфильма
4. Рефлексия

#### **2.5. Методическое обеспечение программы**

**Творческие игры:** «Оживи картинку», «Артисты», «Мы операторы», «Раскадровка», «Придумай, из чего?», «Фантазеры», «Говорим разными голосами», «Веселые фотографии», «Раз картинка, два картинка».

#### **Игры, направленные на развитие сюжет сложения:**

Игра «Сотворение чуда» «Зоопарк» «На мостике».

«Мы мультипликаторы», «Что умеют куклы?».

Творческая мастерская: «Мы, художники и декораторы».

Конспекты непосредственно образовательной деятельности детей 6-7 лет.

Картотека мультфильмов, звуков, мелодий.

Мультимедийная установка.

Методическая литература:

Н.С. Муродходжаева, Н.В. Амочаева Мультстудия «Я творю мир»

Методические рекомендации: АО «Элти – кудиц», - Москва, 2018г.

Т.В. Волосовец, В.А. Маркова, С.А. Аверин STEM – образование детей дошкольного и младшего школьного возраста. Парциальная модульная программа развития интеллектуальных способностей в процессе познавательной деятельности и вовлечение в научно – техническое творчество. Москва, 2018

## Список литературы

1. Иткин В.Д. «Что делает мультипликационный фильм интересным» В.Д. Иткин // «Искусство в школе» 2006 № 1.-с.52-53.
  2. Нагибина М.И. «Технология анимации». Санкт-Петербург 2006
  3. Лыкова И.И. «Куда уходят детские рисунки
  4. Кудрявцева В.В. «Создать атмосферу сказки» // Искусство в школе. – 2006.-№. 3.-с.23-24.
  5. Куприянов Н.Н. «Занятия анимацией – «витамин игры» // Искусство в школе.-2007.- №. 4.-с.15-16.
  6. Почивалов А. «Пластилиновый мультфильм своими руками: (как оживить фигурки и снять свой собственный мультик)» Москва: Э, 2015-62 с
  7. Национальная детская библиотека Республика Коми им. С.Я. Маршака «Сказки-краски» Сыктывкар 2016
6. Интернет-ресурсы:
- «Мультипликация» - статья в Википедии.
  - «Мультфильм» - статья в Википедии.
  - «Мультстудия на телеканале «Карусель»
  - Страничка мультипликатора

## Приложение

### Игры направленные на развитие сюжетосложения

#### Карточка №1

##### Игра «Сотворение чуда»

Цель: развитие коммуникативных навыков, эмпатийных способностей.

Необходимые приспособления: «волшебные палочки» — карандаши, веточки или любой другой предмет.

Описание игры: дети разбиваются на пары, у одного из них в руках «волшебная палочка». Дотрагиваясь до партнера, он спрашивает его: «Чем я могу тебе помочь? Что я могу для тебя сделать?». Тот отвечает: «Спой (станцуй, расскажи что-нибудь смешное, попрыгай на скакалке)», — или предлагает что-нибудь хорошее сделать позже (оговаривается время и место).

#### Карточка № 2

##### Игра «Зоопарк»

Цель: развитие коммуникативных способностей, умение распознавать язык мимики и жестов, снятие телесных зажимов.

Описание игры: интереснее играть командами. Одна команда изображает разных животных, копируя их повадки, позы, походку. Вторая команда — зрители — они гуляют по «зверинцу», «фотографируют» животных, хвалят их и угадывают название. Когда все животные будут угаданы, команды меняются ролями. Комментарий: нужно стимулировать детей к тому, чтобы они передавали повадки того или иного животного, а также по своему желанию наделяли его какими-либо чертами характера.

#### Карточка №3 Игра

##### «На мостике»

Цель: развитие коммуникативных навыков, моторной ловкости.

Описание игры: взрослый предлагает детям пройти по мостику через пропасть. Для этого на полу или на земле чертится мостик — полоска шириной 30—40 см. По условию, по «мостику» должны с двух сторон навстречу друг другу идти одновременно два человека, иначе он перевернется. Также важно не переступить через черту, иначе играющий считается свалившимся в пропасть и выбывает из игры. Вместе с ним выбывает и второй игрок (потому что, когда он остался один, мостик перевернулся). Пока два ребенка идут по «мостику», остальные за них активно «болеют».

#### Карточка №4

##### Игра «Ладонь в ладонь»

Цель: развитие коммуникативных навыков, получение опыта взаимодействия в парах,

преодоление боязни тактильного контакта. Необходимые приспособления: стол, стулья и т. д.

Описание игры: дети становятся попарно, прижимая правую ладонь к левой ладони и левую ладонь к правой ладони друга. Соединенные таким образом, они должны передвигаться по комнате, обходя различные препятствия: стол, стулья,

кровать, гору (в виде кучи подушек), реку (в виде разложенного полотенца или детской железной дороги) и т. д. Комментарий: в этой игре пару могут составлять взрослый и ребенок. Усложнить игру можно, если дать задание передвигаться прыжками, бегом, на корточках и т. д. Играющим необходимо напомнить, что ладони разжимать нельзя. Игра будет полезна детям, испытывающим трудности в процессе общения.

#### Карточка №5

##### «Погружение в сказку»

Цель: учить создавать воображаемую ситуацию. «Погружение в сказку» при помощи «волшебных вещей» из сказки. Создание воображаемой ситуации. Например, посмотреть на вещи, стоящие в группе, используя «волшебный ритуал» (зажмурить глазки, вдохнуть, с выдохом открыть глазки и осмотреться) или «волшебные очки». Затем привлечь внимание детей к какой-либо вещи: скамейка (Не с нее ли упало яичко?), миска (Может в этой миске испекли Колобок?) и т.д. Затем детей спрашивают, узнали ли они из какой сказки эти вещи.

#### Карточка №6.

##### «Специальное» зеркало.

Цель: учить проигрывать различные эмоциональные состояния. Чтение и совместный анализ сказок. Например, проводится беседа, направленная на знакомство с эмоциями и чувствами, затем - выделение героев с различными чертами характера и идентификация себя с одним из персонажей. Для этого во время драматизации дети могут смотреться в «специальное» зеркало, которое позволяет видеть себя в различные моменты театрализованной игры и с успехом используется при проигрывании перед ним различных эмоциональных состояний.

#### Карточка №7

##### «Интересные эпизоды из сказки».

Цель: учить проигрывать отрывки из сказки по замыслу режиссёра. Проигрывание отрывков из сказки, передающих различные черты характера, с параллельным объяснением или разъяснением воспитателем и детьми нравственных качеств и мотивов действий персонажей.

#### Карточка №8

##### «Мы-режиссёры».

Цель: учить режиссёрской игре.

Режиссерская игра со строительным и дидактическим материалом.

#### Карточка №9

##### «Рисование картинок».

Цель: учить рисовать сюжет к картинке по замыслу режиссёра. Рисование, раскрашивание наиболее ярких и эмоциональных для детей событий

из сказок с речевым комментированием и объяснением личностного смысла изображаемых событий *Игра* «Диктор»

*Цель:* развитие внимания, наблюдательности.

Один ребенок описывает кого-то из детей, остальные по приметам угадывают.

Игра повторяется несколько раз. Водящие меняются

#### Карточка №10 «Здравствуй, друг»

*Играющие:* все присутствующие, разбившись на пары.

*Суть игры:* Игровые пары создают два круга: внешний и внутренний. Участники кругов стоят лицом друг к другу и повторяют за руководителем фразы, сопровождаемые определёнными жестами и мимикой:

- Здравствуй, друг! (здороваются за руку)
- Как ты тут? (хлопают друг друга по плечу)
- Ты пропал! (разводят разочарованно руками)
- Я скучал! (глядят друг друга по плечу)
- Ты пришёл! (широко разводят руками)
- Хорошо!!! (обнимаются).

После того, как все фразы произнесены и обыграны, внешний круг игроков делает шаг в сторону, таким образом, меняясь партнёрами (внутренний круг игроков стоит на месте). Игра повторяется сначала. Пары меняются партнёрами до тех пор, пока не вернуться в исходное положение кругов перед началом игры.

#### Карточка №11 «Несуществующее животное»

*Цель:* развивать творческое воображение детей.

*Ход игры:* Если существование рыбы-молот или рыбы-иглы научно доказано, то существование рыбы-наперстка не исключено. Пусть ребенок пофантазирует: "Как выглядит рыба-кастрюля? Чем питается рыба-ножницы и как можно использовать рыбу-магнит? "

#### Карточка №12 «Выдумай историю»

*Цель:* развивать творческое воображение детей.

*Ход игры:* предложить детям рассмотреть картинки в книге, и предложить совместно придумать новые события.

#### Карточка №13 «Продолжи рисунок»

*Цель:* развивать воображение детей, мелкую моторику рук.

*Ход игры:* простую фигуру (восьмерку, две параллельные линии, квадрат, треугольники, стоящие друг на друге) надо превратить в часть более сложного рисунка. Например, из кружка можно нарисовать рожицу, мячик, колесо машины, стекло от очков. Варианты лучше рисовать (или предлагать) по очереди. Кто больше?

#### Карточка №14 «Клякса»

*Цель:* развивать творческое воображение детей.

*Материал:* листы бумаги, на которых нанесены кляксы.

*Ход игры:* по этому принципу построен знаменитый тест Роршаха.

Дети должны придумать, на что похожа клякса и дорисовать ее. Выигрывает тот, кто назовет больше предметов.

#### Карточка №15 «Оживление предметов»

Цель: развивать творческое воображение детей.

Ход игры: представить себя новой шубой; потерянной варежкой; варежкой, которую вернули хозяину; рубашкой, брошенной на пол; рубашкой, аккуратно сложенной. Представить: пояс - это змея, а меховая рукавичка - мышонок. Каковы будут ваши действия?

#### Карточка №16 «Так не бывает! »

Цель: развивать творческое воображение детей.

Ход игры: участники игры по очереди рассказывают какую-нибудь невероятную историю, короткую или длинную. Победителем становится тот игрок, которому удастся придумать пять сюжетов, услышав которые, слушатели воскликнут: «Так не бывает! ».

#### Карточка №17 «Нарисуй настроение»

Цель: развивать творческое воображение детей.

Материал: бумага, акварельные краски

Ход игры: Эту игру можно использовать, если у ребенка грустное настроение или, наоборот, очень веселое, а также – какое-нибудь другое, главное, чтобы у него было какое-то настроение. Ребенка просят нарисовать свое настроение, изобразить его на бумаге любым способом.

#### Карточка №18 «Рисунки с продолжением»

Цель: развивать творческое воображение детей.

Материал: бумага, акварельные краски

Ход игры: В центре листа бумаги ставим красную точку. Предлагаем следующему продолжить рисунок.

#### Карточка №19 «Новое назначение предмета»

Цель: развивать творческое воображение детей.

Ход игры: Ребята сидят в кругу. Ведущий запускает какой-то предмет (старый уют, зонтик, горшок, пакет, газету). Каждый придумывает новое назначение для этого предмета. Например, уют можно использовать как гирию или приспособление для разбивания кокосовых орехов. Побеждает тот, кто придумает самые невероятные применения этого предмета.

Предмет может "гулять" по кругу, пока для него придумываются новые назначения.

#### Карточка №20 Игра «На что похожи облака?»

Дети рассматривают карточки с облаками разной формы и угадывают в их очертаниях предметы или животных. При этом они отмечают, что облака бывают разные не только по цвету, но и по форме.

Воспитатель обращает внимание на то, что когда на небе много облаков, то они похожи на воздушный город, где есть башни и купола.



## Карточка №21 Игра «Портрет заговорил».

Цель. Продолжить знакомство с детскими портретами, учить составлять связный рассказ.

Ход. Педагог предлагает ребёнку выбрать репродукцию картины с детским портретом и рассказать от имени персонажа картины о себе

### **Глоссарий**

**Анимация** — западное название мультипликации: вид киноискусства и его произведение (мультфильм **Анимация** - это технология, позволяющая при помощи неодушевленных неподвижных объектов создавать иллюзию движения.

**Перекладка** — вид анимации, в которой используются перекладки (cut-outs) — плоские марионетки. Марионетки — это один раз рисованный художником-постановщиком персонаж во всевозможных ракурсах, разрезанный на части: например, голова, руки, ноги, туловище, благодаря которым художник-аниматор может оживить персонажа, перемещая и вращая эти части относительно друг друга, без дорисовок.

**Предметная анимация** превращает неодушевленные вещи в персонифицированные, причем часто применяют бытовые вещи — часы, подсвечники и т.д., и изображения или фотографии

**Пиксиляция**- это техника анимации, при которой реальные актеры или предметы снимаются покадрово и монтируются потом с целью достичь какой-либо необычной ситуации, которую без применения подобного трюка не снимешь.

**Флипбук** — это небольшая книжка с картинками, при перелистывании которых создается иллюзия движения.