

Комитет по образованию Администрации Завьяловского района Алтайского края  
МБОУ "Гоноховская СОШ Завьяловского района"

ПРИНЯТО на  
педагогическом совете  
Протокол № 2  
от «30» августа 2024 г.



**Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа  
технической направленности  
«Основы мультипликации»  
136 часов  
возраст обучающихся: 7–15 лет  
срок реализации 1 год**

Составитель:  
Жалнина Галина Ивановна,  
учитель начальных классов

Гонохово, 2024

Гонохово, 2024

## Пояснительная записка

Дополнительная общеразвивающая программа технической направленности «В мире анимации» разработана на основании следующих нормативно-правовых документов:

- Национальный проект «Образование» (утв. Президиумом Совета при Президенте РФ по стратегическому развитию и национальным проектам (протокол от 24 декабря 2018 г. №16)
- «Успех каждого ребенка», «Цифровая образовательная среда», «Молодые профессионалы», «Социальная активность»);
- Стратегия развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года, утвержденная распоряжением Правительства РФ от 29.05.2015 № 996-р;
- Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации» от 29.12.2012 №273-ФЗ;
- Государственная программа Российской Федерации «Развитие образования» на 2018-2025гг., утвержденная постановлением Правительства Российской Федерации от 26 декабря 2017 г. N 1642;
- «Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 года (распоряжение Правительства Российской Федерации от 31 марта 2022 года № 678-р)»;
- Постановление Правительства РФ «Об утверждении Санитарно-эпидемиологических требований к устройству, содержанию и организации режима работы образовательных организаций» от 30.06.2020 г. №16;
- Приказ Министерства просвещения РФ от 09.11.2018 г. №196 «Об утверждении порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеразвивающим 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";
- Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы), изложенные в приложении к Письму Министерства образования и науки РФ от 18.11.15 № 09-3242 «О направлении информации».

Современные дети не мыслят себя без компьютера, проводя многие часы в социальных сетях и за компьютерными играми. Но мало кто из них владеет компьютерной техникой и технологиями так, чтобы это действительно могло стать полезным для жизни, творчества и, возможно, для выбора дальнейшей профессии. Поэтому сегодня очень закономерен вопрос: как включить в жизнь ребенка информационно-коммуникационные технологии с наибольшей пользой и с наименьшими рисками?

Одной из задач сегодняшнего дня является повышение в обучении роли медиаобразования. В поисках нестандартного подхода к развитию творческих и

информационных возможностей ребенка педагоги обратились к мультипликации – методу создания авторской анимации с применением компьютерных программ. Использование компьютерной аудио-, видеотехники делает доступным человеческому воображению новые реальности. Детская мультипликация – это игра, в которой ребенок может придумать и оживить своих героев, наделять их определенными качествами, проиграть разные жизненные или сказочные ситуации.

Детская мультипликация уникальна тем, что включает в себя огромное число различных видов деятельности. Работа над мультфильмом стимулирует детей придумывать новые сюжеты для сценариев, создавать декорации и персонажи мультфильмов, озвучивать роли, дети пробуют себя в качестве аниматоров, операторов аудио- и видеосъемки, изучают специальные компьютерные программы для анимации, осуществляют монтаж отснятого материала. Именно мультипликация помогает максимально сблизить интересы взрослого и ребенка, потому как создание фильма — это сложный, многоструктурный процесс, результат которого зависит от слаженности в работе всего детско-взрослого творческого коллектива.

**Актуальность** программы заключается в том, что раннее приобщение ребенка к применению компьютерных технологий, используемых при создании мультфильма, имеет ряд положительных сторон, как в плане развития его личности, так и для обучения в школе, в дальнейшей профессиональной подготовке, облегчая социализацию ребенка, вхождение его в информационное общество.

**Педагогическая целесообразность программы** обусловлена тем, что в процессе создания мультфильма естественным образом интегрируются различные виды деятельности: художественно-эстетическая, физическая, познавательная, речевая и социально-коммуникативная. В процессе обучения дети будут заниматься литературным творчеством (написание сценария, реплик героев), изобразительным творчеством (изготовление персонажей, фонов, декораций, художественное оформление титров), актерским мастерством (озвучивание персонажей), работой с техническими средствами (компьютер, камера, диктофон). Программа модифицированная, сетевая, разноуровневая, с элементами наставничества.

**Цель программы:** создание условий для раскрытия творческого потенциала обучающихся посредством технологии производства анимационных фильмов.

Задачи:

*Обучающие:*

познакомить детей с классическими и современными шедеврами анимации, дать представление об ее истории;

познакомить с технологиями создания мультипликационного фильма;

изучить основы создания детской анимации, специальную терминологию;

применить полученные знания при создании собственного мультипликационного фильма;

формировать навыки самостоятельной исследовательской деятельности.

*Развивающие:*

-способствовать выявлению и развитию творческих способностей, образного мышления, моторики, художественного вкуса;

-развивать детское экспериментирование, поощряя действия по преобразованию объектов;

- развивать интерес к совместной со сверстниками и взрослыми деятельности;
- развивать речь, воображение, абстрактное и творческое мышление, актерских способностей посредством создания визуальных образов мультипликации;
- развивать навыки проектно-исследовательской деятельности;
- способствовать развитию мотивации к исследовательской и проектной деятельности;
- способствовать формированию коммуникативных компетенций, навыков конструктивного взаимодействия и сотрудничества со сверстниками и взрослыми.

*Воспитательные:*

- способствовать формированию личности, разделяющей традиционные российские духовные ценности;
- воспитывать в детях уважение друг к другу, к общему делу;
- воспитывать умение доводить начатое дело до конца;
- поддерживать стремление детей к отражению своих представлений посредством анимационной деятельности;
- способствовать формированию устойчивого интереса к анимационному творчеству, в том числе для выбора будущей профессии.

**Адресат программы:** программа рассчитана для учащихся 7-15 лет, заинтересованных в процессе создания анимационных фильмов, в реализации своего творческого потенциала через создание собственных авторских мультфильмов

**Условия набора в группы:** на обучение по программе «В мире анимации» принимаются все желающие учащиеся в возрасте от 7 до 15 лет, заинтересованные в изучении анимационного творчества, в приобретение умений и навыков работы с компьютерными программами, фототехникой, в реализации своего творческого потенциала. Специальных знаний и умений в области анимации не требуется.

**Состав групп:** постоянный.

**Количество учащихся:** 12-15 человек в группе.

**Срок реализации программы:** 1 год (136 часов).

**Режим занятий:** 2 раза в неделю – по 2 часа (учебное занятие).

**Форма обучения:** очная, язык - русский.

**Формы организации занятий:** предполагается работа малыми группами и индивидуально-групповая при работе над проектами и конкурсными заданиями.

**Формы проведения занятий:**

- учебное занятие,
- участие в конкурсных мероприятиях различного уровня,
- интерактивные формы: игры, мастер классы, групповое обсуждение;
- «мозговой штурм»;
- кинолекторий (просмотр с последующим обсуждением);
- съемки (в том числе натурные);
- экскурсии и другие.

**Методы обучения:** объяснительно-иллюстративные, практические, проектные, частично-поисковые, исследовательские.

При реализации общеразвивающей программы «В мире анимации» применяются следующие современные образовательные технологии:

- технология КТД (совместное творчество педагога и учащихся);
- здоровьесберегающая технология;

- технология формирующего оценивания результата;
- проектно-исследовательские методы в обучении;
- игровые технологии;
- информационно-коммуникационные.

Программа состоит из **четырёх разделов**:

В разделе **«Мульткопилка»** дети знакомятся с российскими, зарубежными мультфильмами, мультфильмами детских мультстудий, с известными мультипликаторами, профессиями в анимации, мультипликационными техниками. Сюда же входит коллективный просмотр и обсуждение созданных в рамках программы детьми мультфильмов

Раздел **«Технологии создания мультфильма»** посвящен процессу создания мультфильма, этапы создания мультфильма, работа с материалами, компьютерными программами для съемки и монтажа, работа с мультипликационными станками, оборудованием.

В разделе **«У нас рождается мультфильм (мульттемы)»** реализуются учебные проекты по созданию мультфильмов в разных анимационных техниках.

Раздел **«Проектно-исследовательский»** раскрывает работу над мультфильмом, как над исследовательским или творческим проектом.

**Первый год** обучения включает в себя азы мультипликации. Особенностью обучения на первом этапе является знакомство детей с лучшими образцами отечественной и зарубежной мультипликации. Проводится как работа над сверхкороткими бессюжетными мультфильмами, в которых происходит только одно какое-то интересное движение, так и создание коротких мультфильмов с сюжетом, определенным детьми (с использованием, стихов, басен, коротких рассказов и т.п.).

**Планируемые результаты:**

**Предметные результаты:**

*Учащиеся будут знать:*

- =знать и понимать мультипликационную терминологию;
- =иметь представление об истории мультипликации;
- =иметь представление о знаменитых отечественных и зарубежных мультипликаторах;
- =о традиционных техниках детской анимации (перекладка, пластилиновая анимация, силуэтная анимация, рисованная, компьютерная анимация)
- =этапы создания мультфильма;
- =интерфейс компьютерных программ для съемки и монтажа мультфильма.

*Учащиеся будут уметь:*

- =изготавливать фоны и персонажи для простейших мультэтюдов из разных материалов (бумага, пластилин, ткань, песок, фетр, подручные средства и т.д);
- =выставлять оборудование для съемки мультфильма (камера, свет, штатив, подключать камеру к компьютеру);
- =делать раскадровки для мультэтюдов с помощью педагога;
- =озвучивать мультфильм;
- =самостоятельно создавать короткие мультэтюды, бессюжетные зарисовки, видеокниги и слайд-шоу.

**Метапредметные результаты:**

- =ребенок сможет определять порядок действий, планировать этапы своей работы;

=договариваться и приходить к общему решению в совместной трудовой и творческой деятельности;  
=задавать вопросы, необходимые для организации собственной деятельности и сотрудничества с партнером;  
=презентовать свои проекты;  
=оценивать собственные работы и работы одноклассников по предложенным педагогом критериям;  
=обучающиеся овладеют навыками анализа, обобщения, сравнения при работе с разными источниками информации, умениями творчески выполнить задание, проявить критичность мышления, свою индивидуальность и свой стиль.

*Личностные результаты:*

=обучающиеся будут создавать мультипликационный продукт, опираясь на традиционные российские духовные ценности;  
=у обучающихся будет сформирован устойчивый интерес к процессу создания анимационного фильма;  
=обучающиеся овладеют навыками общения в группе, реализуют свой творческий и личностный потенциал через создание собственных авторских мультфильмов;  
=будут проявлять самостоятельность и ответственность, сопричастность общему делу;  
=будут проявлять трудолюбие, выполнять сложную и трудоемкую работу, необходимую для получения творческого результата;  
=будут мотивированы к исследовательской и проектной деятельности, а также к продолжению обучения по выбранному направлению и осознанному выбору профессии.

**Подведения итогов реализации программы:** В соответствии с календарным учебным графиком в конце учебного года проводится:

промежуточная аттестация обучающихся (оценка качества освоения программы по итогам учебного года) для групп первого года обучения в форме тестирования и презентации творческих проектов.

*Формы подведения итогов реализации дополнительной программы:*

=просмотры мультфильмов, созданных детьми;  
=участие в конкурсах анимационного творчества, фестивалях, в том числе проектной деятельности;  
=публикация готовых мультфильмов в сети интернет.

Все это позволяет обучающимся почувствовать себя успешными, развивать уверенность в себе, что приводит к раскрытию их творческого потенциала.

## УЧЕБНЫЙ ПЛАН

№	Наименование раздела	1-й год обучения	
		Теория	Практика
<b>1</b>	Раздел «Мульт-копилка»	6	10
<b>2</b>	Раздел «Технология создания мультфильма»	8	40
<b>3</b>	Раздел «У нас рождается мультфильм!» (мульт темы)	8	58
<b>4</b>	Раздел «Проектно исследовательский»	2	2
<b>5</b>	Итоговое занятие	0	2
<b>ИТОГО:</b>		<b>24</b>	<b>112</b>
<b>ВСЕГО ПО ПРОГРАММЕ:</b>		<b>136</b>	

## СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

№ п/п	Разделы	Количество часов		
		теория	практика	всего
<b>1</b>	<b>Мульт-копилка</b>	<b>6</b>	<b>10</b>	<b>16</b>
1.1	Вводное занятие. Откуда взялись мультфильмы?	1	1	2
1.2	Наследие отечественной мультипликации	1	1	2
1.3	Наследие зарубежной мультипликации	1	1	2
1.4	Профессии в анимации	1	-	1
1.5	Мультипликационные техники. Знакомство	1	6	7
1.6	Совместный просмотр, коллективное обсуждение.	1	1	2
<b>2</b>	<b>Технология создания мультфильма</b>	<b>8</b>	<b>40</b>	<b>48</b>
2.1	Сюжет мультфильма. Откуда брать идею?	1	4	5
2.2	Раскадровка в мультфильме	1	6	7
2.3	Мультипликационные персонажи	1	4	5
2.4	Съемка мультфильма.	1	10	11
2.5	Как мультфильм обретает звук? Озвучивание мультфильма	1	3	4
2.6	Монтаж мультфильма. Компьютерные программы	1	10	16
<b>3</b>	<b>У нас рождается мультфильм (мульт темы)</b>	<b>8</b>	<b>58</b>	<b>66</b>
3.1	Как мусор превращается в красоту? (оживление	1	5	6

	камушек, листиков, гаек, шурупов и т.д)			
3.2	Разноцветные кляксы (ожившая живопись)	1	12	13
3.3	Проект «Веселая азбука» в стихотворной форме	1	3	4
3.4	Изготовление слайд-шоу на свободную тематику с помощью программы Movavi	2	4	6
3.5	Объемные фигуры (работа с пластилином). Коллективная пластилиновая сказка.	1	15	16
3.6	Создание мультоткрытки или видеокниги на свободную тему в любой технике	2	19	21
<b>4</b>	<b>Проектно-исследовательский</b>	<b>2</b>	<b>2</b>	<b>4</b>
4.1	Знакомство с понятием проект	2	2	4
<b>5</b>	<b>Итоговое занятие</b>	<b>-</b>	<b>2</b>	<b>2</b>



## Методические материалы

Для успешной реализации программы дополнительного образования необходимы:

- учебный кабинет
- столы и стулья для учащихся и педагога
- шкафы и стеллажи для хранения дидактических пособий и учебных материалов
- компьютер
- фотоаппарат
- штатив
- осветительное оборудование
- проектор
- интерактивная доска

Художественные материалы:

- пластилин (обычный, шариковый, легкий, самозастывающий)
- краски разнообразных составов (гуашь, водные, акриловые)
- кисти и другие инструменты
- бумага, ватман, цветная бумага
- картон
- пряжа, проволока
- фурнитура, клей
- природные материалы.

## Лист коррекции

Дата урока по плану	Дата проведения по факту	Содержание корректировки	Обоснование проведения корректировки	Реквизиты документа (дата и № приказа)	Подпись заместителя директора по УВР