

МУНИЦИПАЛЬНОЕ КАЗЕННОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ  
«УПРАВЛЕНИЕ ОБРАЗОВАНИЯ ГОРОДА ЕНИСЕЙСКА»  
КРАСНОЯРСКОГО КРАЯ

МУНИЦИПАЛЬНОЕ АВТОНОМНОЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ  
«СРЕДНЯЯ ШКОЛА №1 ИМЕНИ И.П. КЫТМАНОВА»  
г. Енисейск Красноярского края



РАССМОТРЕНО  
Педагогическим советом МАОУ «СШ №1  
имени И.П. Кытманова» г. Енисейск  
Протокол №1 от 30.08.2022

УТВЕРЖАЮ  
Директор МАОУ «СШ №1  
имени И.П. Кытманова»  
*Томашенская* О.А. Томашенская  
01.09.2022 г.



ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ  
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА

«МУЛЬТСТУДИЯ»

Направленность программы: техническая  
Уровень программы: стартовый  
Возраст обучающихся: 10-12 лет  
Срок реализации программы: 1 год (36 часов)

Составитель:  
педагог дополнительного  
образования  
Хохлова Ирина Валерьевна

Енисейск  
2022 г.

## Пояснительная записка

Дополнительная общеобразовательная программа «Мультстудия» составлена в соответствии Федеральным законом «Об образовании» в Российской Федерации» от 2 от 29.12.2012 № 273-ФЗ (ред. от 31.07.2020) "Об образовании в Российской Федерации" (с изм. и доп., вступ. в силу с 01.08.2020); Стратегия развития воспитания в Российской Федерации до 2025 года, утвержденная распоряжением Правительства РФ от 29.05.2015 г. № 996-р.; Концепция развития дополнительного образования детей до 2020 (Распоряжение Правительства РФ от 24.04.2015 г. № 729-р); – Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 30.09.2020 г. №533 «О внесении изменений в порядок организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам, утвержденный приказом министерства просвещения российской федерации от 09.11.2018 г. №196».

Мультипликация как вид детского творчества существует уже, по крайней мере, два десятка лет - как в нашей стране, так и во многих странах мира. Проводимые на различных уровнях смотры, конкурсы, фестивали по этому увлекательному виду деятельности вызывают большой интерес у детей и взрослых.

Мультипликация предоставляет 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.

Благодаря новым компьютерным технологиям искусство мультипликации стало делом, доступным для многих, в том числе и для детей.

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».

Все дети любят смотреть мультики. Мультфильмы помогают им узнавать мир, развивают воображение, пространственное мышление, логику, расширяют кругозор. Но дети не задумываются об этом. Они просто очень любят мультфильмы!

**Направленность программы:** Программа «Мультстудия» является модифицированной, имеет техническую направленность, реализация которой будет осуществляться на базе Центра гуманитарного и цифрового профилей

«Точка роста». Программа рассчитана на детей, желающих заниматься мультипликацией. На занятиях юные мультипликаторы познают секреты производства рисованных, пластилиновых, кукольных, компьютерных мультфильмов, а также узнают о том, как придумываются и оживают любимые персонажи, кто наделяет их голосом и характером.

**Новизна программы** данной программы заключается в следующем:

– освоение учащимися навыков использования средств информационных технологий, вовлекая учащихся в творческую работу, в ходе которой развивается личность ребенка, творческий подход, формируется информационная культура;

– содержание занятий построено на взаимодействии различных видов искусства (живопись, декоративно-прикладное искусство, литература, музыка, театр), объединенных общей целью и результатом - созданием мультипликационного фильма;

– включение в содержание программы разнообразных видов изобразительной деятельности с использованием мультимедийных технологий и технической деятельности (работа с цифровой аппаратурой «Центра «Точка роста»);

– применение системно-деятельностного подхода при подаче как теоретического, так и практического материала с обязательной демонстрацией мультипликационных кино, слайд – фильмов, а также практической деятельности с использованием технических средств.

**Актуальность программы** данной программы, в том, что она позволяет средствами дополнительного образования формировать художественно-эстетический вкус учащихся, создаёт основу для образно-эмоционального восприятия экранных искусств и одновременно закрепляет познавательную активность и любознательность к окружающему миру.

Всем известно, что мультипликация (анимация) – один из любимых жанров у детей. А раннее приобщение ребенка к применению компьютерных технологий используемых при создании мультфильма имеет ряд положительных сторон, как в плане развития его личности, так и для последующего обучения в школе, в дальнейшей профессиональной подготовке, облегчая социализацию ребенка, вхождение его в информационное общество.

**Отличительная особенность** программы состоит в том, что, постигая азы анимации и мультипликации, дети приобретают навыки работы с различными мультимедиа приложениями, знакомятся с различными профессиями (художника, режиссера, сценариста, оператора, художника-мультипликатора и др.) и имеют возможность проживать эти роли, реализуясь и самовыражаясь при создании медиапродукта.

Программа позволяет учитывать индивидуально-личностные особенности ребенка, учитывать особенности его развития и выстраивать образовательный процесс с полным учетом этих особенностей. Базируется на идеях педагогики

сотрудничества, личностно-ориентированного обучения и проектной деятельности.

Особенность данной программы – внесение элемента творчества в процесс освоения сугубо технического предмета. Этому способствует техническое оснащение Центра «Точка роста», на базе которого будет реализована программа. Это позволяет с лёгкостью и интересом заниматься детям, давая возможность самому ребёнку познавать новую прикладную программу. Педагог направляет его действия, побуждаем заниматься самообразованием и в будущем.

#### **Адресат программы:**

Программа «Мультстудия» рассчитана на обучающихся 10-11 лет (4-5 класс). Для эффективности выполнения данной программы группа состоит из 12 человек. Группа формируется без предварительного отбора. Посещать занятия может любой обучающийся указанного возраста, в том числе обучающиеся с ОВЗ, одаренные дети. Состав группы – постоянный.

**Педагогическая целесообразность** образовательной программы – программа предполагает работу над индивидуальными и коллективными проектами на занятиях. Каждый ребенок любого уровня подготовки и способностей в процессе обучения чувствует себя важным звеном общей цепи.

#### **Срок реализации программы:**

Программа рассчитана на 34 недель обучения, 68 часов.

#### **Формы и режим занятий**

Форма обучения – групповая, сочетая принцип группового обучения с индивидуальным подходом.

Для успешной реализации программы необходимо наличие индивидуальных компьютеров для возможности индивидуальной работы каждого ученика.

Программа успешно осваивается путем использования элементов игры, использованием межпредметного материала, чередованием теоретической и практической работ, использования интерактивных форм обучения и т.д.

Занятия проводятся 2 часа в неделю (1 раз в неделю 2 академических часа).

**Цель программы** - развитие творческой деятельности детей в процессе создания собственного медиапродукта (мультфильма).

#### **Задачи программы:**

- познакомить с историей возникновения и видами мультипликации;
- познакомить с технологией создания мультипликационного фильма;

- формировать художественные навыки и умения;
- 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.
- воспитывать чувство коллективизма;
- воспитывать ценностное отношение к собственному труду, труду сверстников и его результатам;

## УЧЕБНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН

Наименование темы	Количество занятий	В том числе	
		теория	практика
Вводное занятие «Встреча друзей». Знакомство с компьютером.	1	1	-
С компьютером на «Ты». ОС Windows.	5	2	3
Графический редактор Paint.	5	2	3
Сеть Интернет.	5	2	3
Основы работы в MicrosoftOfficePowerPoint.	7	3	4
Работа над творческим проектом.	4	-	4
История создания детской анимации.	2	2	-
Обзор программа для видео обработки	4	2	2
Видеоредактор WindowsMovieMaker	4	1	3
Работа с фотоаппаратом. Фотосъемка кадров мультфильма.	4	1	3
Работа со звуком.	3	1	2
Работа над творческим проектом. Авторский мультфильм в стиле StopMotion.	7	3	4
Защита творческих проектов.	5	-	5
Съемка видеоролика про объединение «Мультстудия»	5	-	5
Итоговое занятие.	4	-	4
Резерв. Участие в конкурсах. День объединения	3	-	3
<b>ИТОГО:</b>	<b>68</b>	<b>19</b>	<b>49</b>

## ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ

(2 занятия в неделю, всего 68 занятий в год)

№	Тема занятия	Количество занятий	Краткое содержание
---	--------------	--------------------	--------------------

1.	Вводное занятие «Встреча друзей». Знакомство с компьютером.	1	Знакомство с учащимися. Правила поведения в компьютерном классе. Правила пожарной безопасности. Основные виды упражнения для глаз, физические упражнения после работы на компьютере.
2.	С компьютером на «Ты». ОС Windows.	5	Основы работы с Windows. Элементы интерфейса. Рабочий стол Windows. Операции с файлами и папками.
3.	Графический редактор Paint.	5	Основы работы, предназначение программы. Внешний вид. Панель инструментов, палитра. Основные операции. Основные инструменты. Работа с цветом. Рисование основных фигур. Работа с текстом. Сохранение и загрузка изображений. Основы техники редактирования графики в Paint. Масштаб. Дополнительные возможности графического редактора.
4.	Сеть Интернет.	5	Понятие адреса в Интернете. Правила Интернет-этикета. Поисковые системы. Поиск информации.
5.	Основы работы в Microsoft Office PowerPoint.	6	Предназначение, основы работы. Форматирование презентации. Понятие слайда. Настройка анимации. Настройка показа презентации. Создание демонстрационного файла. Графические возможности.
6.	Работа над творческим проектом.	4	Создание творческого проекта на выбранную тему.
7.	История создания детской	2	Викторина «Путешествие в

	анимации.		историю детской анимации». Знакомство с видами мультипликационных фильмов. Мультфильм в стиле StopMotion в разных технологиях (кукольная анимация, пластилиновая анимация, силуэтная и коллажная анимация, компьютерная анимация, электронная анимация, техника порошка)
8.	Обзор программа для видео обработки	4	Обзор существующих программа для видео обработки. Возможности, преимущества, цена.
9.	Видеоредактор Windows Movie Maker	5	Назначение. Возможности. Инструменты. Запись видео. Монтаж фильма. Сохранение фильма на компьютере.
10	Работа с фотоаппаратом. Фотосъемка кадров мультфильма.	4	История создания фотографии. Познавательная викторина по истории фотографии. Устройство фотокамеры. Начальные навыки фотографирования. Рекомендации по технике фотосъемки. Основные возможности программы Microsoft Office Picture Manager.
11	Работа со звуком.	3	Запись звука и музыки. Редактирование музыки и звука. Ознакомление с принципами записи звука и его синхронизации с видео. Знакомство с методами обработки аудио и конверторами типа wav, MP3 и т.п. Запись и подборка звуков к готовым видеоматериалам.
12	Работа над творческим проектом. Авторский мультфильм в стиле StopMotion.	7	Подбор материала к своему мультфильму на выбранную тему. Составление сценария.

			Герои мультфильма. Декорации для мультфильма. Покадровая съемка мультфильма. Монтаж мультфильма в программе Windows MovieMaker.
13	Защита творческих проектов	5	Защита учащимися своих творческих проектов (созданных медиапродуктов – мультфильмов)
14	Съемка видеоролика про объединение «Мультстудия»	5	Съемка видеоролика про объединение «Мультстудия». Монтаж ролика с использованием различных мультимедиа технологий.
15	Итоговое занятие	4	Подведение итогов за год
16	Резерв.	3	День объединения. Участие в конкурсах. Проведение праздничных программ, лекций, бесед, посещение выставок и воспитательных мероприятий Центра «Точка роста»

### **Промежуточная аттестация:**

- устный контроль;
- лабораторно-практический контроль (компьютерный практикум, творческие задания, проекты);
- защита творческих проектов на научно-практических конференциях;
- контрольное тестирование в конце учебного года.

Учитывается участие учащихся в конкурсах, научно-практических конференциях, фестивалях, олимпиадах.

### **Планируемый результат**

#### ***Личностные результаты:***

- принятие и освоение социальной роли учащегося, развитие мотивов учебной деятельности;
- развитие навыков сотрудничества со сверстниками при групповом и совместном творческом взаимодействии;
- овладение правилами поведения на занятиях;
- умение анализировать и сопоставлять, обобщать, делать выводы, проявлять настойчивость в достижении цели;



- умение выражать себя в различных доступных и наиболее привлекательных для обучающегося в видах творческой и игровой деятельности;
- формирование эстетических потребностей, ценностей и чувств;
- формирование ценностного отношения к мультипликации, как к культурному наследию народа.

***Метапредметные результаты:***

- овладение способностью принимать и сохранять цели и задачи учебной деятельности, поиска средств ее осуществления;
- освоение способов решения проблем творческого и поискового характера;
- формирование умения планировать, контролировать и оценивать учебные действия в соответствии с поставленной задачей и условиями ее реализации;
- формирование умения понимать причины успеха/неуспеха учебной деятельности и способности конструктивно действовать даже в ситуациях неуспеха;
- определение общей цели и путей ее достижения, умение договариваться о распределении функций и ролей в совместной деятельности;
- умение работать в информационной среде в соответствии с содержанием программы.

***Предметные результаты:***

- формирование представлений о видах анимационных техник;
- формирование первоначальных развития сюжета и правилах драматургии;
- овладение навыками сопровождения мультфильмов;
- приобретение знаний о способах «оживления», т.е. движения мультипликационных героев на экране и умений применять их для создания мультипликационных фильмов.

Результативность образовательной деятельности определяется способностью обучающихся на каждом этапе расширять круг задач на основе использования полученной в ходе обучения информации и навыков.

Основным результатом завершения прохождения программы является создание конкретного продукта – защита творческого проекта по созданию мультфильма.

### **Условия реализации образовательной программы**

Материально-техническая база:

- Оборудованный кабинет Центра гуманитарных и цифровых технологий «Точка роста»;
- персональные компьютеры;
- локальная сеть с выходом в Интернет;
- интерактивная доска;
- принтер;

- сканер;
- цифровой фотоаппарат;
- штатив для цифрового фотоаппарата;
- диктофон, микрофон, подключенный к компьютеру для записи голоса;
- флеш-накопитель для записи и хранения материалов;
- лампы дневного света с подвижным механизмом, изменяющим направление освещения;
- художественных и иные материалы для создания героев и декораций.

### **Методическое обеспечение программы**

#### ***Перечень учебно-методического и программного обеспечения:***

1. Операционная система Windows;
2. Полный пакет офисных приложений MicrosoftOffice;
3. Антивирусная программа Dr.Web;
4. Обучающие детские игры;
5. Графические редакторы;
6. Видео редакторы;

### Список используемой литературы

1. А.Левин «Самоучитель полезных программ» (Нолидж, Москва, 2007).
2. Анофриков П.И. Принцип работы детской студии мультипликации. Учебное пособие. Детская киностудия «Поиск» / П.И. Ануфриков. - Новосибирск, 2008. – 203 с.
3. В. Паронджонов, Занимательная информатика. – М.: «Дрофа», 2008. – 192 с.: ил.
4. Газета «Информатика». Издательский дом Первое сентября. Подшивка за 2005-2012г.г.
5. Гейн А.Г. Информационная культура. – Екатеринбург: Учебная книга, 2007. – 86 с.
6. Журнал «Мой компьютер»
7. Зеленина Е.Л. Играем, познаем, рисуем. – М.: Просвещение, 2012.
8. Информатика в играх и задачах. 3 класс. Методические рекомендации для учителя. – М.: «Баласс», 2009. 128 с.
9. Иткин В.В. Карманная книга мульт-жюриста. Учебное пособие для начинающих мультипликаторов. Детская киностудия «Поиск» /В.В. Иткин. – Новосибирск, 2006. – 48 с.
10. Комиссаров Д.А., Станкевич С.И. «Персональный учитель по персональному компьютеру» (Солон-пресс, Москва 2009)
11. Красный Ю.Е. Мультфильм руками детей / Ю.Е. Красный, Л.И. Курдюкова. – Москва, 2004. – 89 с.
12. Леготина С.Н. Элективный курс «Мультимедийная презентация. Компьютерная графика. – Волгоград, ИТД: Корифей, 2006. – 45 с.
13. Леонтьев В.П. Новейшая энциклопедия персонального компьютера 2009 – М.: ОЛМА-ПРЕСС, 2009– 920 с.: ил.
14. Методическое пособие для начинающих мультипликаторов. Детская киностудия «Поиск» /Велинский Д.В. - Новосибирск, 2009. – 65 с.
15. Первин Ю.А. Информатика дома и в школе. Книга для ученика. – СПб.: БХВ-Петербург, 2010. – 352 с.: ил.
16. С.Симонович «Компьютер в вашей школе» (М., АСТпресс, 2012г.)
17. Селевко, Г.К. Современные образовательные технологии / Г.К.Селевко. – М.: Народное образование, 2008. – 256 с.
18. Слостенин, В.А. Общая педагогика в двух частях / В.А. Слостенин, И.Ф.Исаев, Е.Н.Шиянов. – М.: Издательский центр «Академия», 2011. – 496 с.
19. Смыковская Т.К., Карякина И.И. MicrosoftPowerPoint: серия «Первые шаги по информатике». Учебно-методическое пособие. – Волгоград, 2014. – 75 с.