

**МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ  
«ПЕРЕГРЕБИНСКАЯ СРЕДНЯЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ШКОЛА»**

**РАССМОТРЕНО**  
на заседании МО  
начальных классов  
Протокол № 1 от «30» августа 2024 г.

**УТВЕРЖДЕНО**  
приказом директора  
МБОУ «Перегребинская СОШ»  
от 30 августа 2024 г. № 300-од

**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ  
ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ  
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА**

**«Мультстудия «Ну-погоди!»**

программа рассчитана на детей 7- 9 лет  
срок реализации 1 год

**с.Перегребное, 2024г**

## **ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА**

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, разработана на основе авторской дополнительной образовательной программы «Волшебный мир мультфильмов» Мартяновой О.Н. 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**

**Новизна** данной программы заключается в том, что с помощью мультипликации дети учатся не только логически и художественно мыслить, но и излагать свои мысли в устной речи, творить руками и при помощи современных компьютерных средств. Жанр мультипликации позволяет передавать информацию, насыщенную фантазией и изобретательностью мультипликатора, эмоции, чувства, собственные взгляды на обыденные вещи в иносказательной форме. Таким образом,

дети, на которых ориентирована данная программа, во время обучения могут расширенно и углубленно удовлетворить свои потребности в разнообразных видах творчества: от художественного до технического с социально ориентированным или научным подтекстом. Это поможет в дальнейшем конкретизировать им пути саморазвития, выбрать наиболее интересные виды деятельности.

### **Актуальность**

Современные условия диктуют и новые требования к человеку: сегодня востребованы активные, коммуникабельные, творческие личности, способные масштабно мыслить и действовать. Искусство анимации и представляет собой совокупность различных видов деятельности, формирующих гармонично развитую личность. Этим объясняется высокая актуальность данной образовательной программы.

Занятия в детской мультипликационной студии помогут ребятам реализовать свои творческие замыслы. Здесь ребята смогут попробовать себя в качестве сценариста, режиссёра, художника и т.д. Под руководством педагогов дети придумывают сюжеты сказок, рисуют и оживляют персонажей с помощью различных анимационных программ. Таким образом, работа детской студии мультипликации способствует развитию творческой активности учащихся.

Программа «Мультстудия» построена с учётом эмоциональной отзывчивости детей, любознательности и способности овладевать определёнными теоретическими знаниями в области мультипликации, практическими навыками в области компьютерных технологий.

**Педагогическая целесообразность** изучения программы «Мультстудия» состоит в том, чтобы сформировать у подрастающего поколения новые компетенции, необходимые в обществе, использующем современные информационные технологии; позволит обеспечивать динамическое развитие личности ребенка, его нравственное становление, формировать целостное восприятие мира, людей и самого себя, развивать интеллектуальные и творческие способности ребенка в оптимальном возрасте.

При разработке программы учитывались возрастные и психологические особенности учащихся, разброс в темпах и направлениях развития детей, индивидуальные различия в их познавательной деятельности, восприятии, внимании, памяти, мышлении, моторике и т. п.

**Цель программы** - развитие творческих и интеллектуальных способностей через просмотр, изучение и создание аудиовизуальных произведений экранного искусства (мультипликации); - выявление, развитие и поддержка талантливых обучающихся, а так же лиц проявляющиеся выдающиеся способности

**Задачи программы:**

### **Обучающие:**

- научить навыкам работы с различными мультимедиа приложениями;
- познакомить учащихся с основными видами мультипликации;
- познакомить учащихся с основными технологиями создания мультфильмов, планированию общей работы, разработке и изготовлению марионеток, фонов и декораций, установке освещения, съёмке кадров, озвучиванию и сведению видео- и звукорядов;
- научить различным видам анимационной деятельности с применением различных художественных материалов;
- сформировать у учащихся умения владеть компьютером как средством решения практических задач, связанных с графикой и мультимедиа, подготовив учеников к активной полноценной жизни в условиях технологически развитого общества.

### **Развивающие:**

- развивать пространственное воображение, логическое, визуальное и творческое мышление;
- развивать интерес к мультипликации и желание к самостоятельному творчеству;
- развивать художественно-эстетический вкус, фантазию, изобретательность, логическое мышление и пространственное воображение.

### **Воспитательные:**

- воспитывать интерес к компьютерной графике, анимации, мультипликации, готовности к саморазвитию;
- воспитывать позитивное восприятие компьютера как помощника в учёбе, как инструмента творчества, самовыражения и развития;
- воспитывать нравственные качества по отношению к окружающим (доброжелательность, чувство товарищества, толерантность и т.д.).

**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, лично-ориентированного обучения и проектной деятельности.

Особенность данной программы – внесение элемента творчества в процесс освоения сугубо технического предмета. 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.

### **Возраст детей**

Программа рассчитана на детей от 7 до 9 лет, возможна реализация программы для учащихся с ограниченными возможностями здоровья.

### **Срок реализации программы**

Программа рассчитана на 1 год обучения, 34 часа в год.

### **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 1 час в неделю.

### **Ожидаемые результаты и способы определения их результативности**

По окончании курса учащиеся будут:

- знать правила поведения в компьютерном классе, технику безопасности;
- знать основы работы программы Windows;
- уметь строить изображение с помощью графического редактора Paint;
- уметь конструировать различные объекты на экране монитора;
- уметь самостоятельно составить алгоритм для определенной ситуации;
- уметь работать с информацией в сети Интернет;
- подготовить презентацию;
- уметь создавать простейший анимированный мультфильм;
- уметь форматировать фото и видеосюжеты;
- уметь самостоятельно выполнить на компьютере простое задание, используя основные функции инструментальных программных средств, прикладных программ.

Для выявления результатов используются беседа, опрос, наблюдение, открытые занятия, диагностика, тестирование, защита творческих работ.

### **Формы подведения итогов реализации образовательной программы:**

- 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.

## Содержание программы

№ п/ п	Название разделов, темы	Количество часов			Формы аттестации/ контроля
		Всего	Теория	Практ	
<b>1</b>	<b>Раздел 1. Мультфильм как вид искусства 2ч</b>				
1.1	Вводное занятие. Техника безопасности	1	1	0	Входной контроль
1.2	История мультипликаци и	1	1		Объяснение, опрос
<b>2</b>	<b>Раздел 2. Технологии создания мультфильма 24ч</b>				
2.1	Знакомство с техникой «перекладка» и рисованной анимации	2	1	1	Объяснение, практическое занятие
2.1	Анимация из листьев, камушков и шишек и пр.	1	0	1	Практическое занятие
2.2	Песок, крупа и пальчиковые способы рисования.	2	0	2	Творческое задание
2.3	Работа с линией	2	0	2	Творческое задание
2.2	Пластилиновая анимация. Особенности пластилиновой анимации в детской мультипликаци и	6	1	5	Объяснение, практическое занятие
2.3	Знакомство с работой фотоаппарата. Штатив.	2	1	1	Объяснение, практическое занятие

2.4	Знакомство с компьютерной программой для создания мультфильма.	6	2	4	Объяснение, практическое занятие
2.5	Знакомство с андройдной программой (телефон) CapCut для создания мультфильма	3	1	2	Объяснение, практическое занятие
3	<b>Раздел 3. Мультпроекты - 6 ч.</b>				
3.1	Создание мультфильма в технике «перекладка» и рисования мультфильма	3	1	2	Практическое занятие, творческое задание
3.2	Создание мультфильма в технике пластилиновая анимация	3	1	2	Практическое занятие, творческое задание
4	<b>Раздел 4. Организационно-диагностический-2 ч.</b>				
4.1	Защита проектов	1	0	1	Защита проектов
4.2	Итоговое занятие. Итоговая диагностика.	1	0	1	Итоговый контроль
		ИТОГО:	34	10	24

## Содержание программы

### Раздел 1. Мультфильм как вид искусства.

#### 1.1. Вводное занятие. Техника безопасности.

*Теория:* Техника безопасности на занятиях и переменах, техника безопасности при работе с оборудованием и материалами. Цели, задачи, основные виды деятельности в анимационной студии. Знакомство с кабинетом, оборудованием. Планирование работы на учебный год. Входной контроль

#### 1.2 История мультипликации.

*Теория:* Что такое анимация и мультипликация, чем они отличаются? Знакомство

с самыми первыми мультфильмами, созданными советскими и зарубежными мультипликаторами.

Практика: Просмотр мультфильмов, исполненных в технике «перекладка» и рисованной анимации. Просмотр мультфильмов, исполненных в технике пластилиновой и кукольной анимации.

## **Раздел 2. Технологии создания мультфильма.**

### **2.1 Знакомство с техникой «перекладка» и рисованной анимации.**

Теория: Рисованная анимация. Основные понятия.

Практика: Изготовление персонажей в технике «перекладка» и рисованной анимации.

### **2.2. Анимация из листьев, камушков и камней и пр.**

Расширение знаний о способах движения предметов внутри кадра – аниматор может «оживить» и заставить двигаться абсолютно любой предмет, в обычной жизни совершенно неподвижный.

Теория: просмотр мультфильма «варежка» (1967г. Союзмультфильм) и фильмы Яна Шванкенмайера с оживающими предметами, (например «Игра с камнями», 1965г.)

Практика: Сбор природного материала – камушков, веточек, листьев и пр. Развитие умения покадрового движения малых предметов.

### **2.3 Песок, крупа и пальчиковые способы рисования.**

Знакомство с особенностями песочной анимации.

Теория: Просмотр мультипликационных работ детских студий. Практика: Обучение приемам работы с сыпучими материалами.

### **2.4 Работа с линией.**

Понятие о разнообразии выразительных характеристик линии и точки. Характеристика карандашей, угля, мелков, фломастеров и т.п.

Теория: Просмотр мультфильмов Жоана-Пабло Сарамели и анимационных граффити на стенах из интернета.

Практика: Коллективный мультфильм про нарисованного человечка, выполненный мелом на доске или на асфальте (при хорошей погоде). Индивидуальные графические работы.

### **2.5 Пластилиновая анимация.**

Особенности пластилиновой анимации в детской мультипликации.

Теория: Пластилиновая анимация. Особенности выполнения работ.

Практика: Изготовление персонажей в технике пластилиновой анимации.

### **2.6 Знакомство с работой фотоаппарата. Штатив.**

Теория: Материалы и оборудование, необходимые для создания мультфильма: фотоаппарат, штатив, компьютер.

Практика: Проба работы с материалами и оборудованием. Установка штатива. Съемка фотографий.

## **2.7. Знакомство с компьютерной программой для создания мультфильма.**

Теория: Знакомство с компьютером.

Практика: Съемка фотографий и составление из них слайд-шоу на компьютере.

## **2.8 Знакомство с андройдной программой (телефон) CapCut для создания мультфильма**

Теория: Знакомство с программой и скачивание на телефон.

Практика: Съемка и составление кадров и применение спецэффектов при помощи приложения CapCut.

## **Раздел 3. Мультпроекты.**

### **3.1 Создание мультфильма в технике «перекладка» и рисования мультфильма**

Просмотр рисованных мультфильмов. Работа над сценарием на выбранную тему. Изготовление героев и фона. Съемка. Обсуждение при просмотре. Корректировка по необходимости. Репетиция по ролям. Запись звука. Наложение звука. Монтаж отснятого материала. Просмотр мультфильма. Высказывание пожеланий при съемке следующего фильма.

### **3.2. Создание мультфильма в технике пластилиновая анимация**

Теория: Разработка сюжета мультфильма. Понятие раскадровки и ее назначения. Способы создания устойчивости объектов из пластилина или картона. Интерфейс монтажной программы, простейшие функции. Правила звукового оформления фильма. Правила оформления титров. Правила просмотра фильма. Правила заполнения зрительских карт.

Практика: Просмотр существующих мультфильмов. Разработка сюжета мультфильма. Сбор наглядного материала о внешнем виде персонажей. Разработка эскиза персонажей и декораций. Составление раскадровки мультфильма. Изготовление персонажей, декораций и всех объектов мультфильма из пластилина, бумаги, картона и т.д. в соответствии с раскадровкой и техникой исполнения. Съемка мультфильма по кадрам в соответствии с раскадровкой. Установка съемочного оборудования: штатив, камера. Установка освещения.

Монтаж снятых кадров в соответствии с раскадровкой. Монтаж звука. Запись готового фильма. Просмотр и обсуждение мультфильма. Заполнение зрительских карт и рефлексивных листов участниками проекта. Коллективное обсуждение итогов проекта: выявление достоинств и недостатков проекта.

## **Раздел 4. Защита проектов.**

### **4.1 Защита проектов. Анализ готовых работ.**

Практика. Защита проектов. Анализ готовых работ.

### **4.2 Итоговое занятие. Итоговая диагностика.**

Практика. Анкетирование-рефлексия «Чему я научился?»

## ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ

№	Тема занятия	Кол-во часов	Дата		Краткое содержание
			План	Факт	
1.	Вводное занятие.	1	4.09		Техника безопасности на занятиях и переменах, техника безопасности при работе с оборудованием и материалами. Цели, задачи, основные виды деятельности в анимационной студии.
2.	Что такое анимация и мультипликация.	1	11.09		Знакомство с самыми первыми мультфильмами, созданными советскими и зарубежными мультипликаторами.
3.	Рисованная анимация.	1	18.09		Знакомство с техникой «перекладка» и рисованной анимации.
4.	Рисованная анимация.	1	25.09		Изготовление персонажей в технике «перекладка» и рисованной анимации.
5.	Анимация из листьев, камушков и шишек и пр.	1	2.10		Расширение знаний о способах движения предметов внутри кадра – аниматор может «оживить» и заставить двигаться абсолютно любой предмет, в обычной жизни совершенно неподвижный.
6.	Песок, крупа и пальчиковые способы рисования.	1	9.10		Знакомство с особенностями песочной анимации.
7.	Песок, крупа и пальчиковые способы рисования.	1	16.10		Обучение приемам работы с сыпучими материалами.
8.	Работа с линией	1	23.10		Понятие о разнообразии выразительных характеристик линии и точки.
9.	Работа с линией	1	6.11		Коллективный мультфильм про нарисованного человечка, выполненный мелом на доске или на асфальте (при хорошей погоде).

10.	Пластилиновая анимация.	1	13.11		Особенности пластилиновой анимации в детской мультипликации. Пластилиновая анимация. Особенности выполнения работ.
11.	Пластилиновая анимация.	1	20.11		Изготовление персонажей в технике пластилиновой анимации.
12.	Пластилиновая анимация.	1	27.11		Изготовление персонажей в технике пластилиновой анимации.
13.	Пластилиновая анимация.	1	4.12		Изготовление персонажей в технике пластилиновой анимации.
14.	Пластилиновая анимация.	1	11.12		Изготовление персонажей в технике пластилиновой анимации.
15.	Пластилиновая анимация.	1	18.12		Изготовление персонажей в технике пластилиновой анимации.
16.	Знакомство с работой Фотоаппарат Штатив.	1	25.12		Материалы и оборудование, необходимые для создания мультфильма: фотоаппарат, штатив, компьютер.
17.	Знакомство с работой фотоаппарата Штатив.	1	15.01		Проба работы с материалами и оборудованием. Установка штатива. Съёмка фотографий.
18.	Компьютерная программа для создания мультфильма.	1	22.01		Знакомство с компьютером.
19.	Компьютерная программа для создания мультфильма.	1	29.01		Знакомство с компьютером.
20.	Компьютерная программа для создания мультфильма.	1	5.02		Съёмка фотографий и составление из них слайд-шоу на компьютере.
21.	Компьютерная программа для создания	1	12.02		Съёмка фотографий и составление из них слайд-шоу на компьютере.

	мультфильма.				
22.	Компьютерная программа для создания мультфильма.	1	19.02		Съемка фотографий и составление из них слайд-шоу на компьютере.
23.	Компьютерная программа для создания мультфильма.	1	26.02		Съемка фотографий и составление из них слайд-шоу на компьютере.
24.	Приложение CapCut	1	5.03		Знакомство с андроидной программой (телефон) CapCut для создания мультфильма
25.	Приложение CapCut	1	12.03		Съемка и составление кадров и применение спецэффектов при помощи приложения CapCut.
26.	Приложение CapCut	1	19.03		Съемка и составление кадров и применение спецэффектов при помощи приложения CapCut.
27.	Создание мультфильма	1	2.04		Создание мультфильма в технике «перекладка» и рисования мультфильма
28.	Создание мультфильма	1	9.04		Изготовление героев и фона. Съемка. Обсуждение при просмотре. Корректировка по необходимости. Репетиция по ролям. Запись звука.
29.	Создание мультфильма	1	16.04		Монтаж отснятого материала. Просмотр мультфильма. Высказывание пожеланий при съемке следующего фильма.
30.	Создание мультфильма	1	23.04		Создание мультфильма в технике пластилиновая анимация
31.	Создание мультфильма	1	30.04		Понятие раскадровки и ее назначения. Способы создания устойчивости объектов из пластилина или картона. Интерфейс монтажной программы, простейшие функции.
32.	Создание мультфильма	1	7.05		Монтаж снятых кадров в соответствии с раскадровкой. Монтаж звука. Запись готового фильма.

33.	Защита проектов	1	14.05		Практика. Защита проектов
34.	Итоговое занятие	1	21.05		Анкетирование-рефлексия «Чему я научился?»

## **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;
7. Учебно-методический комплект (УМК) по информатике и ИКТ для начальной школы (<http://school-cjllktion/edu/ru>).

### **Условия реализации образовательной программы**

Организационные условия, позволяющие реализовать содержание учебного курса, предполагают наличие специального учебного кабинета, а также:

- персональных компьютеров;
- локальной сети;
- интерактивной доски;
- принтера;
- сканера;
- цифрового фотоаппарата;
- штатива для цифрового фотоаппарата;
- диктофона или микрофона, подключенного к компьютеру для записи голоса;
- флеш-накопителей для записи и хранения материалов;
- лампы дневного света с подвижным механизмом, изменяющим направление освещения;
- художественных и иные материалы для создания героев и декораций.

### **Список литературы для педагога:**

1. Анофриков П.И. Принцип работы детской студии мультипликации. Учебное пособие. Детская киностудия «Поиск»/ П.И. Ануфриков. Новосибирск, 2008 г. 20с.
2. Баженова Л.М. В мире экранных искусств: книга для учителя начальных классов, воспитателей и родителей. Москва, 1992. 126с.
3. Гаевский А.Ю. Самоучитель WINDOWS ВСЕ ВЕРСИИ ОТ 98 ДО XP установка, настройка и успешная работа, учебное пособие. Москва: Технолоджи-3000, 2004. 399с.
4. Грошев С.В, Коцюбинский А.О. Самоучитель. Работы с фото, аудио, видео, DVD на домашнем компьютере. Москва, 2007 г. 400с.
5. Дубова М.В. Организация проектной деятельности младших школьников. Москва: Палас, 2010 г. 79 с.
6. Ермолаева М.В. Практическая психология детского творчества. Москва: МПСИ; Воронеж: НПО «МОДЭК», 2005.304с.

### **Интернет-ресурсы:**

## Мастер-класс для педагогов "Создание мультфильмов вместе с детьми"

1. Мини-проект «Пластилиновый мультфильм» (педагогический интернет)
2. Фестиваль педагогических идей «открытый урок»  
<http://festival.1september.ru/articles/643088/>
3. Проект пластилиновый мультфильм [http://www.docme.ru/doc/272791/proekt-plastilinyj-mul.\\_tfil.\\_m](http://www.docme.ru/doc/272791/proekt-plastilinyj-mul._tfil._m)
4. «Пластилиновый мультфильм» (Учитель для коллег и родителей )  
<http://uchitel39.ru/tvorchestvo/proekty/proekt-plastilinyj-multfilm>
5. Интернет- ресурс wikipedia.org – портал - «О детстве».

### **Список литературы для детей:**

1. Дубова М.В. Организация проектной деятельности младших школьников. Москва: Палас, 2010 г. 79 с.
2. Ермолаева М.В. Практическая психология детского творчества. Москва: МПСИ; Воронеж: НПО «МОДЭК», 2005.304с.
3. Харт Кристофер. Мультки для начинающих. Москва: Попурри, 2002 г.
4. Саймон Марк. Как создать собственный мультфильм. Москва: НТ Пресс, 2006 г.
5. Кривуля Н.И. Лабиринты анимации. Исследование художественного творчества. Москва: Издательство, 2012г.
6. Лаптева Т.Е. Пластилиновые чудеса. Забавны человечки. Москва: Издательство просвещение. 2011 г.

### **Интернет-ресурсы:**

1. <http://www.toondra.ru/>
2. <http://www.progimp.ru/>
3. [http://www.lostmable.ru/help/art\\_cartoon/](http://www.lostmable.ru/help/art_cartoon/)
4. <http://dic.academic.ru/dic.nsf/ruwiki/206921>
5. Mufilm.

