

Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение
«Селекционная средняя общеобразовательная школа»
Структурное подразделение
«Центр образования цифрового и гуманитарного профилей «Точка роста»

Принята на заседании
педагогического совета
от 30.08.2024 г.
Протокол №1

Утверждаю
Директор МБОУ «Селекционная СОШ»
З.В.Лисица
Приказ от 30 августа 2024 г. № 170



Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа
технической направленности
«Мультстудия»

Возраст обучающихся 11-12 лет.
срок реализации 1 год

Составитель:
учитель труда (технологии)
Лаутеншлегер Екатерина Александровна.

Селекционное, 2024

ОГЛАВЛЕНИЕ

1	Комплекс основных характеристик дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы	3
1.1	Пояснительная записка	3
1.2	Цель, задачи, ожидаемые результаты	5
1.3	Содержание программы	7
2	Комплекс условий реализации программы	12
2.1	Календарный учебный график	12
2.2	Условия реализации программы	13
2.3	Формы аттестации	14
2.4	Оценочные материалы	14
2.5	Методические материалы	15
2.6	Список литературы	17
2.7	Лист внесения изменений	18

1. Комплекс основных характеристик дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы

1.1 Пояснительная записка

Нормативные правовые основы разработки ДООП:

- Федеральный закон от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в РФ».
- Концепция развития дополнительного образования детей до 2030г. (Распоряжение Правительства РФ от 31.03.2022 № 678-р).
- Письмо Минобрнауки России от 18.11.2015 № 09-3242 «О направлении информации» (вместе с «Методическими рекомендациями по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы)»).
- Приказ Минпросвещения России от 27.07.2022 № 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам».
- Об утверждении санитарно-эпидемиологических правил СП 3.1/2.4.3598-20 "Санитарно-эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации работы образовательных организаций и других объектов социальной инфраструктуры для детей и молодежи в условиях распространения новой коронавирусной инфекции (COVID-19)" (с изменениями на 20 июня 2022 года)

Актуальность

Актуальность программы в том, что главная педагогическая ценность мультипликации заключается в возможности комплексного развивающего обучения детей. Мультипликация представляет собой сложный и многоструктурный процесс, построенный на объединении разных направлений работы с детьми: художественного, технического, научного, исследовательского. Создавая героев мультипликационного фильма и декорации: из пластилина, делая аппликации, вырезая силуэты, рисуя красками или на планшете, ребята изучают свойства и технические возможности различных инструментов и материалов. 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 ребенка

Обучение включает в себя следующий основной предмет:

- Включает в себя азы мультипликации.

Вид ДООП: модифицированная, модульная.

При составлении программы использованы подходы и идеи, заложенные в методическом пособии Казакова Р.Г., Мацкевич Ж.В. Смотрим и рисуем мультфильмы. Методическое пособие. М.,2013.

Направленность ДООП:

Техническая.

Адресат ДООП:

Программа рассчитана на учащихся 10 - 12 лет , желающих научиться самостоятельно создавать мультфильмы

В этом возрасте у обучающихся формируются основы технического, логического и алгоритмического мышления, что становится фундаментом и одновременно предметом развития предлагаемой программы.

Зачисление детей на программу осуществляется на основе свободного выбора, в соответствии с интересами и потребностями. Программа предусматривает стартовый уровень сложности. Учебные группы формируются по интересам обучающихся

Программу стартового уровня могут осваивать все желающие, без учета уровня стартовых знаний, умений.

Занятия проводятся 1 раз в неделю по 2 часа. Программа предусматривает возможность зачисления детей с ОВЗ

Срок и объем освоения ДООП:

1 год, 68 педагогических часов, из них:

«Стартовый уровень» - 1 год, 68 педагогических часов;

Форма обучения:

Очная.

Особенности организации образовательной деятельности:

Предпочтительно одновозрастная группа или группа обучающихся с близким стартовым образовательным уровнем.

Режим занятий:

Предмет	Стартовыйуровень
Мультстудия	2 часа в неделю; 68 часов в год.

1.2 Цель и задачи программы

Цель программы — создание условий для формирования у учащихся потребности в освоении новых технологий посредством создания авторских анимационных фильмов.

Задачи

Образовательные

- познакомить с историей возникновения, видами мультипликации (анимации);
- познакомить с технологией создания мультипликационного фильма;
- познакомить с разными видами искусства
- изобразительной деятельностью в различных её формах; литературным творчеством, музыкой, азбукой актерского мастерства и звука;
- познакомить и обучить работать с техническими средствами, используемыми в процессе создания мультфильма;
- формировать художественные навыки и умения;
- обучить способам монтажа анимационного фильма;
- познакомить с основами актерского мастерства;
- научить записывать фонограмму, подбирать музыку (озвучивание фильма);
- научить правилам составления рассказа, используя все этапы развития сюжета (экспозиция, завязка, развитие действия и кульминация, развязка и эпилог)
- формировать способность создания композиции кадра;
- обучать способам конструктивного взаимодействия;
- способствовать формированию устойчивого интереса к самостоятельному анимационному творчеству.

Развивающие:

- способствовать развитию творческого потенциала личности, креативных способностей, воображения, творческой активности;
- способствовать развитию коммуникативных качеств;
- формировать интерес к анимационному искусству;
- способствовать проявлению индивидуальных интересов и потребностей;
- развивать интерес к совместной со сверстниками и взрослыми деятельности.

Воспитательные:

- способствовать созданию в группе отношения сотрудничества, взаимного уважения, позитивного настроения, атмосферы раскрепощенности;
- воспитывать морально-волевые качества личности: самостоятельность, инициативность, дисциплинированность;
- воспитывать в детях уверенность в себе, своих силах и возможностях;
- побуждать ребенка к проявлению собственной творческой активности, реализации своих идей

Предполагаемые результаты.

Программа обеспечивает достижение учащимися следующих личностных, метапредметных и предметных результатов.

Личностные:

- формировать учебно – познавательный интерес к анимационному творчеству;
- развивать навык самостоятельной работы и работы в группе при выполнении практических творческих работ;
- совершенствовать основы социально ценных личностных и нравственных качеств: трудолюбие, организованность, добросовестное отношение к делу, инициативность, любознательность, потребность помогать другим, уважение к чужому труду и результатам труда, культурному наследию.

Метапредметные: - выбирать материалы, инструменты, средства технического творчества для создания творческих работ. Решать технические и логические задачи с опорой на знания о технологии, правил обработки материалов, усвоенных способах действий;

- планировать свои действия;
- адекватно воспринимать оценку своих работ окружающих;
- развивать навыки работы с разнообразными материалами и навыкам создания образов посредством различных технологий;

Предметные: -

уважать и ценить правила создания задуманного объекта

- творческую деятельность человека;
- сочувствовать событиям и , воспроизведенным в технических объектах; эмоционально-ценностному отношению к природе, человеку и обществу и его передачи средствами технического творчества.
- воспринимать и эмоционально оценивать изделия технического творчества.

Познавательные:

- приобретать и осуществлять практические навыки и умения в техническом творчестве;
- осваивать особенности техники выполнения изделий, выбор средств, материалов -
- развивать технические способности при изготовлении объектов творчества;
- развивать техническое, образное, эстетическое мышление, способствующее формированию целостного восприятия мира;
- развивать фантазию, воображения, техническую интуицию, память;
- развивать критическое мышление, в способности аргументировать свою точку зрения по отношению к различным произведениям декоративно – прикладного искусства, технического творчества

Коммуникативные:

- соответствовать первоначальному опыту осуществления продуктивной деятельности;
- сотрудничать и оказывать взаимопомощь, доброжелательно и уважительно строить свое общение со сверстниками и взрослыми
- формировать собственное мнение и позицию.

1.3 Содержание программы «Мультстудия»

Учебный план Стартовый уровень (1 год обучения)

№ п/п	Название раздела, темы	Количество часов			Формы аттестации/конт роля
		Всего	Теория	Практика	
1	Вводное занятие	1	1	0	Опрос Тестиров ание
2	Основы мультипликации	26	6	20	Презентация проектов
3	Плоскостная анимация	10	2	8	Оценивание процесса Оценивание результата Презентация проектов
4	Лего-анимация	10	2	8	Оценивание процесса Оценивание результата Презентация проектов
5	Пластилиновый мультфильм	18	2	16	Оценивание процесса Оценивание результата

					Презентация проектов
	Итого	68	14	54	

Содержание тем учебного материала

Вводное занятие 1ч.

Тема 1. «Путешествие в мир мультипликации». Виды мультипликационных фильмов.

Теория: Вводное занятие. Учащиеся совершают путешествие во времени. Рассказ об истории анимации и мультипликации.

Практика: Просмотр отрывков из первых анимационных фильмов.

Основы мультипликации 26ч.

Тема 2. Парад мультпрофессий.

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

Практика: Подвижная игра «Отгадай профессию».

Тема 3. Знакомство с компьютерной программой Movie Maker.

Теория: Элементарное знакомство с процессом съемки.

Практика: Дидактическая игра «Лови момент».

Тема 4. Наш первый мультфильм.

Теория: Продумывание сценария, декораций.

Практика: Готовим декорации из картона и цветной бумаги

Тема 5. Герои мультфильма.

Теория: Придумываем персонажей мультфильма, главных героев.

Практика: Изготовление героев мультфильма.

Тема 6. Как оживить картинку.

Теория: Различные механизмы анимирования объектов. Просмотр мультфильмов, сделанных в разных техниках.

Практика: Игра по созданию мультфильма на бумаге «Живой блокнот».

Тема 7. История фотографии.

Теория: Биография Жозефа Нисефора Ньепса. История фотографии.

Практика: Знакомство с фотоаппаратом. Фотографирование изображений, предметов.

Тема 8. Устройство фотокамеры. Обзор программ для обработки фото.

Теория: Устройство фотоаппарата. Виды фотоаппаратов. Программы-редакторы фото: IPhoto, ФотоМастер, AdobePhotoshop.

Практика: Пробная работа в программах-редакторах.

Тема 9. Начальные навыки фотографирования.

Теория: Как сделать качественное фото? Какие факторы необходимо учитывать при фотографировании? Рекомендации по технике фотосъемки.

Практика: Пробуем фотографировать с разных ракурсов объект (предмет).

Тема 10. Фотографирование сюжетов сказки.

Теория: Построение сюжета. Типы сюжетов. Выбор сказки.

Практика. Пробная работа.

Тема 11. Копирование фотографий в папку компьютера. Программа Movie Maker.

Теория: Знакомство с программой Movie Maker.

Практика: Копирование фотографий в папку компьютера, в программу Movie Maker.

Тема .Вставка фотографий на ленту времени в программу Movie Maker.

Теория: Как добавить фото в Windows Movie Maker, пошаговая инструкция. Практика: Просмотр фотографий в программе Movie Maker.

Тема 12. Создание названия мультстудии. «Заставка» в технике «Перекладка».

Теория: Все вместе придумываем название своей мульт-группы. Вырезаем или вылепливаем из пластилина буквы, которые есть в названиее.

Практика: Покадровая съёмка движения букв. Монтаж и наложение звука. Просмотр.

Тема 13. Озвучивание мультфильма.

Практика: Распределение ролей. Кто какой персонаж будет озвучивать. Озвучивание.

Тема 14. Видеопереходы и видеоэффекты.

Практика. Работа в программе Movie Maker. Переключаемся с режима отображения шкалы времени в режим раскадровки, нажав соответствующую кнопку. Работа в панелях «Видеоэффекты», «Видеопереходы». Автофильм.

Плоскостная анимация 10ч.

Тема 15. Плоскостная анимация.

Теория. Придумывание сюжета. Беседа о технике перекладки. Дети просматривают фильм, сделанный в данной технике (Ю.Норштейн «Сказка сказок»)

Практика: Игра «Фантазеры»

Тема 16. Как герои двигаются?

Теория: Учащиеся придумывают характерные особенности главных персонажей. Предлагают идеи по анимации мимики героев мультфильма.

Практика: Изготовление подвижных фигурок из картона. Практическая работа по рисованию в парах.

Тема 17. Подготовка декораций.

Теория: Повторяют сюжет придуманной сказки.

Практика: Подготовка листов декораций. Работа в микро группах: рисуют и вырезают фон и декорации.

Тема 18. Мы – аниматоры.

Теория: Учащиеся повторяют сюжет придуманной сказки. На готовый фон кладут нарисованных персонажей, передвигают их, в зависимости от сценария, фотографируя каждое движение персонажа.

Практика: Игра «Раз картинка, два картинка»

Тема 19. Мы – звукорежиссеры. Съёмка. Монтаж фильма.

Практика: Происходит отработка правильного передвижения персонажа в кадре, правильный переход от кадра к кадру. Покадровая съёмка. Монтрование фильма. Просмотр.

Лего-анимация 10ч.

Тема 20. Лего-анимация.

Теория. Учащиеся разрабатывают совместно с педагогом сценарий будущего мультфильма. Распределяют роли.

Практика: Просматривают мультфильм, изготовленный из конструктора «Лего». Игра «Паровозик предложений».

Тема 21. Построение декораций.

Теория: Учащиеся повторяют сюжет сценария.

Практика: Построение декораций фона, установка декораций для съёмки. Работа по конструированию декораций проводится в парах.

Тема 22. Подборка героев

Теория: Учащиеся подбирают героев.

Практика: Установка декораций. Передвижение героев.

Тема 23. Съёмка мультфильма.

Практика: На готовых и установленных декорациях расставляются персонажи мультфильма. Происходит отработка правильной постановки персонажа в кадре: правильные движения (разовые и цикличные), правильный переход от кадра к кадру. Покадровая съёмка.

Тема 24. Озвучивание. Монтирование и запись мультфильма.

Практика: При помощи звукоподражательных игр узнают о многообразии звуков. Пробуют эти звуки повторять и создавать свои, новые. Учатся выразительно произносить закадровый текст. Игра «Говорим разными голосами». Записываем голоса героев. Монтируем мультфильм в программе Movie Maker.

Пластилиновый мультфильм 18ч.

Тема 25. Создание пластилинового мультфильма.

Теория: Выбор сюжета. Чтение русских народных сказок, коротких по содержанию.

Практика: Дидактическая игра с использованием ИКТ «Узнай персонажа».

Тема 26. Жили-были дед и баба...

Теория: Работа в микрогруппах: подготовка пластилина, вылепливание фигур, моделирование поз и мимики.

Практика: Создание персонажей мультфильма и декораций.

Тема 27. Сказка оживает.

Теория: Распределение ролей.

Практика: Подбор освещения, компоновка кадра. На готовых и установленных декорациях расставляются персонажи мультфильма.

Тема 28. Озвучивание мультфильма.

Практика: При помощи звукоподражательных игр учащиеся узнают о многообразии звуков. Пробуют эти звуки повторять и создавать свои, новые. Учатся выразительно произносить закадровый текст, отбирать из предложенных вариантов подходящую по смыслу музыку.

Тема 29. Съемка мультфильма.

Практика: Происходит отработка правильной постановки персонажа в кадре: правильные движения (разовые и циклические), правильный переход от кадра к кадру. Просмотр материала съемки.

Тема 30. Монтирование и запись мультфильма.

Практика: Монтирование мультфильма в программе Movie Maker, запись на DVD-диск.

Тема 31. Съемка мультфильма.

Практика: Происходит отработка правильной постановки персонажа в кадре: правильные движения (разовые и циклические), правильный переход от кадра к кадру.

Тема 32. Озвучивание мультфильма.

Практика: При помощи звукоподражательных игр узнают о многообразии звуков. Пробуют эти звуки повторять и создавать свои, новые. Учатся выразительно произносить закадровый текст. Игра «Говорим разными голосами».

Тема 32. Монтирование и запись мультфильма.

Практика: Монтируем и записываем мультфильм.

Тема 34. Итоговая аттестация.

Теория: Повторение пройденного материала.

Практика: Демонстрация работ учащихся.

Комплекс организационно - педагогических условий

2.1. Календарный учебный график

Позиции	Заполнить с учетом
----------------	---------------------------

	срока реализации ДООП
Количество учебных недель	34
Количество учебных дней	68
Продолжительность каникул (летние)	26.05.2025 - 31.08.2025
Продолжительность каникул (осенние)	27.10.2024 - 04.11.2024
Продолжительность каникул (зимние)	29.12.2024 - 08.01.2025
Продолжительность каникул (весенние)	22.03.2025 – 30.03.2025
Даты начала и окончания учебного года	01.09.2024 - 24.05.2025
Сроки итоговой аттестации (при наличии)	20-24 мая 2025

2.2 Условия реализации программы

Аспекты	Характеристика
Материально-техническое обеспечение	<ul style="list-style-type: none"> ● Материально-техническая база предусматривает наличие кабинета с соответствующей возрасту мебелью и оборудованием: Ноутбук - 2 ● Мышь компьютерная (проводная) -3 ● Оборудование для создания перекладной анимации - 1 Оборудование для создания анимации - 1 ● Оборудование для создания плоскостной и объемной анимации - 1 ● 3D-ручка - 4 ● Комплект расходных материалов для 3D-ручки (пластик) - 5 ● Фотоаппарат (тип 1) (зеркальный) - 1 ● Фотоаппарат (тип 2) - 1 ● Штатив (напольный) (тип 1) - 1 ● Штатив (настольный) (тип 2) - 1

Информационное обеспечение	<ul style="list-style-type: none"> • Дидактические и методические материалы для проведения занятий; • Видеоматериалы и презентации по темам программы; • Литература для педагога; <p>Материалы сайтов https://</p>
Кадровое обеспечение	педагог, соответствующий профессиональному стандарту по специальности «педагог дополнительного образования»

2.3 Формы аттестации

Формами аттестации являются:

- Тестирование
- Презентация мультфильмов и программ

Оценочные материалы

Оценочные материалы усвоения программы включают в себя:

- Журнал посещаемости и творческих достижений обучающихся
- Итоговый лист оценки (результатов) тестирования
- Результаты защиты проектов, презентации мультфильмов и программ

Методические материалы

Обучение по программе проводится в очной форме с использованием комплекса педагогически целесообразных методов обучения (словесные, наглядные, практические, объяснительно-иллюстративный, репродуктивный, частично-поисковый, игровой, проектный) и воспитания (убеждение, поощрение, упражнение, стимулирование и др.).

Применяется в основном индивидуально-групповая форма организации образовательного процесса, так как обучающиеся работают с конструктором в микрогруппах по 2-3 человека.

Чаще всего используются такие формы организации занятия как беседа,

практикум, соревнование, проект, мастер-класс с использованием элементов технологии группового, проблемного и развивающего обучения, проектной и игровой деятельности, технологии решения изобретательских задач.

На занятии максимум времени отдается самостоятельной работе обучающихся. Как правило, занятие начинается с теоретической части, в ходе которой происходит актуализация имеющихся знаний, объяснение нового материала и постановка задачи для практической части. При необходимости объяснение сопровождается демонстрацией интерактивных примеров. Продолжительность теоретической части – не более 10-15 минут.

Практическая часть позволяет сформировать и закрепить у учащихся необходимые компетенции. Задача может ставиться группе в целом, и индивидуально, с учетом уровня подготовки и интересов учащихся. В случае затруднения при выполнении задания, проводится индивидуальное поддерживающее сопровождение обучающихся.

Методы обучения:

- Словесный
- Наглядный
- Объяснительно-иллюстративный
- Репродуктивный
- Частично-поисковый
- Исследовательский
- Игровой
- Проектный

Формы организации образовательной деятельности:

- Индивидуально-групповая
- Практическое занятие
- Открытое занятие
- Беседа
- Выставка
- Защита проекта
- Игра

- Презентация
- Мастер-класс

Педагогические технологии:

- Технология коллективного взаимодействия
- Технология модульного обучения
- Технология проблемного обучения
- Проектная технология

Типы учебных занятий:

- Изучения и первичного закрепления новых знаний.
- Закрепления знаний и способов деятельности
- Комплексного применения знаний и способов деятельности
- Обобщения и систематизации знаний и способов деятельности
- Проверке и коррекции знаний и способов деятельности

Дидактические материалы:

- Раздаточные материалы
- Инструкции по съёмке
- Образцы конструкций

Список литературы

1. Баженова Л.М. В мире экранных искусств: книга для учителя начальных классов, воспитателей и родителей. – М., 1992.
2. Грошев С.В, Коцюбинский А.О. Самоучитель. Работы с фото, аудио, видео, DVD на домашнем компьютере. МОСКВА, 2007.
3. Зейц М. Пишем и рисуем на песке. Настольная песочница: [адаптированный перевод с англ.] — М.: ИНТ, 2010 — 94 с.
4. Казакова Р.Г., Мацкевич Ж.В. Смотрим и рисуем мультфильмы. Методическое пособие. М.,2013. 125с.
5. Красный Ю.Е., Курдюкова Л.И. Мультфильм руками детей. – М.: Просвещение, 1990.
6. Куприянов, Н.Н. Занятия анимацией – «витамин игры» /Н.Н. Куприянов// Искусство в школе.- 2007.- №. 4.-с.15-16.
7. Милюкова Л. Сверх кино. Современная российская анимация. – СПб., 2013.
8. Норштейн Ю. Снег на траве: Фрагменты книги: Лекции по искусству анимации. М.: ВГИК, 2005.
9. Пунько Н. Дунаевская О. «Секреты детской мультипликации: перекладка», М., Линка-пресс, 2017 г.
10. Романова М. Н. Разработка программы кружка «Основы мультипликации» // Научно-методический электронный журнал «Концепт». – 2017. – Т. 41. – С. 58–62. – URL: <http://ekonscept.ru/2017/771353.htm>.
11. Хитрук Ф.С. Профессия - аниматор / (в 2 т.) - М.: Гаятри, 2007.
12. Энциклопедия отечественной мультипликации / Сост. С.В. Капков; оформ. В. Меламед. – М.: Алгоритм, 2006

