

Управление образования администрации муниципального округа «Усинск» Республики Коми  
Коми Республикаса «Усинск» муниципальнӧй кытшлӧн администрацияын велӧдмӧн веськӧдланін  
Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение «Средняя общеобразовательная школа № 4  
с углубленным изучением отдельных предметов» г. Усинска  
(МБОУ «СОШ № 4 с углубленным изучением отдельных предметов» г. Усинска)

«Ӧткымын предмет пыдісянь велӧдан 4 №-а шӧр школа» Усинск к.  
муниципальнӧй велӧдан сьӧмкуд учреждение  
Молодежная ул., д. 10, г. Усинск, Республика Коми, 169712  
Тел./Факс: +7(82144) 4-68-93, Тел.: +7(82144) 2-43-78, 2-20-10, 2-38-90, 4-26-16

E-mail: [sch\\_4\\_us@edu.rkomi.ru](mailto:sch_4_us@edu.rkomi.ru) Сайт: <https://mbous4.gosuslugi.ru>

ОКПО 48397053 ОГРН 1100897322 ИНН 1106011519 КПП 110601001

**ПРИНЯТО**  
на заседании  
педагогического совета  
МБОУ «СОШ № 4  
с углубленным изучением  
отдельных предметов»  
г. Усинска  
Протокол от 31.05.2024 г. № 10

**УТВЕРЖДЕНО**  
приказом директора  
МБОУ «СОШ № 4 с  
углубленным изучением  
отдельных предметов»  
г. Усинска  
от 02.09.2024 года № 418

**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ  
ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ  
ПРОГРАММА**

*«Мульти студия»*

Направленность: техническая  
Возраст детей: 14-15 лет  
Срок реализации: 1 год (2024-2025гг.)  
Уровень программы: ознакомительный

Составитель:  
Агишева В.С.,  
учитель ИЗО

2024 год

## Содержание программы

<b>Раздел 1. Комплекс основных характеристик программы .....</b>	<b>3</b>
1.1. Пояснительная записка.....	3
1.2 Цели и задачи программы.....	5
1.3. Содержание программы .....	6
1.4 Планируемые результаты освоения программы.....	10
<b>Раздел 2. Комплекс организационно-педагогических условий .....</b>	<b>122</b>
2.1. Формы аттестации/контроля.....	122
2.2. Комплекс организационно-педагогических условий.....	122
2.3. Методическое обеспечение.....	143
2.4. Список источников информации .....	188

## Раздел 1. Комплекс основных характеристик программы

### 1.1. Пояснительная записка

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Мульти студия» разработана в соответствии с Федеральным Законом от 29.12.2012 №273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»; Концепцией развития дополнительного образования детей, утвержденная Распоряжением Правительства Российской Федерации от 4 сентября 2014 г. № 1726-р; Приказом Министерства просвещения России от 09 ноября 2018 г. № 196 г. Москва «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»; «Методическими рекомендациями по проектированию дополнительных общеобразовательных - дополнительных общеразвивающих программ в Республике Коми» от 27 января 2016 г. № 07-27/45.

#### **Направленность** – техническая

Программа «Мульти студия» имеет техническую направленность и создает условия, обеспечивающие развитие творческих способностей детей в анимационной деятельности с учетом их возможностей. Программа ориентирована на изучение основных графических и мультимедийных компьютерных программ в рамках их широкого использования, а также специальных профессиональных возможностей. При этом главное внимание уделяется не масштабу или объему информационного блока, а способам его освоения, развитию познавательного и творческого потенциала ребенка. Она рассчитана на детей 14-15 лет, желающих приобрести начальные знания в области основ анимации и мультипликации.

Программа построена на принципах: научности, доступности, наглядности, преемственности, сознательности и активности (используются такие формы обучения, как занятия-игры, конкурсы, совместные обсуждения поставленных вопросов и дни свободного творчества и другие).

**Новизна программы** заключается в том, что позволяет детям в форме познавательной деятельности раскрыть возможности мультипликации, развивать и совершенствовать практические умения и навыки по созданию анимационного фильма. Интегрирование различных видов изобразительной (рисование, лепка, конструирование, изготовление кукол из различных материалов) и технической (освоение различных техник съемки, работа с фото-, видео- и аудиоаппаратурой, специальным программным обеспечением) деятельности дает возможности овладения новыми навыками и расширения круга интересов детей.

**Актуальность программы** определяется, прежде всего, запросом со стороны детей и родителей на программу, как наиболее интересному виду творческой деятельности, связанную с новыми технологиями, конструированием и экранным искусством, и дающую, с наибольшей полнотой, возможность развития способностей и самореализации.

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. Искусство анимации развивает творческую мысль, формирует умение оригинальной подачи видения окружающего мира. Вопрос решения педагогических задач средствами мультипликации – актуальная проблема сегодняшнего дня. Мультипликация как вид современного искусства в детстве очень востребован. Программа «Мульти студия» позволяет раскрыть особенности каждого учащегося, почувствовать себя более успешными через работу с программой Stop Motion Studio. Программа позволяет осуществить проектный подход к занятиям, а также объединить на одном уроке различные школьные дисциплины: рисование, музыку, математику, биологию. Мультипликация – это групповой творческий процесс. Как и во взрослой команде мультипликаторов, дети пробуют разные функции: режиссёра, оператора, сценариста, художника-мультипликатора и т.д. В ходе работы 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. На занятиях кружка дети шаг за шагом создают собственный проект. Поэтому работы каждого ребенка уникальны и неповторимы. Такие занятия создают условия для самостоятельной творческой деятельности.

**Отличительными особенностями программы** заключаются в том, что она построена на практикоориентированном подходе, обучение проводится в игровой и занимательной форме. Основным типом занятия является комбинированное, структура которого предполагает на одном занятии одновременно освоение, закрепление нового материала и применение его на практике. При данном типе занятий возможно использовать разнообразные виды организации учебной деятельности: фронтальную, групповую, парную и индивидуальную, учащимся предоставляется возможность участвовать в различных играх и мероприятиях, в том числе соревновательного характера.

**Педагогическая целесообразность.** Программа «Мульти студия» позволяет осуществлять проектный подход (работу над индивидуальными и коллективными проектами) при создании анимационных фильмов, а также использовать в работе интеграцию разнообразных видов деятельности детей: двигательную, игровую, продуктивную, коммуникативную, трудовую, познавательно-исследовательскую, музыкально-художественную. предполагает работу над индивидуальными и коллективными проектами на занятиях. Каждый ребенок в процессе обучения чувствует себя важным членом команды, от которого зависит исполнение коллективной работы в целом. Стараясь исполнить свою часть работы хорошо, у учащегося формируются социальные умения и навыки, личностные свойства, чувство ответственности и собственной значимости, стремление к личному результату.

Одним из важных мотивов занятий с детьми является интерес. Помимо интереса мультфильм имеет прекрасные возможности для интеграции различных видов деятельности детей (игра, рисование, лепка, аппликация, чтение художественной литературы, сочинение историй, музыкально творчество, применение компьютерных технологий и пр.), способствующих созданию творческого продукта, который смог бы иметь большую социальную значимость как в плане развития его личности, так и для дальнейшей профессиональной подготовки, облегчая социализацию ребенка, вхождение его в информационное общество.

Таким образом, педагогическая целесообразность образовательной программы в формировании у ребёнка мотивации и чувства ответственности в исполнении своей индивидуальной функции в коллективном процессе, с одной стороны, и формировании самодостаточного проявления всего творческого потенциала в работе с использованием всех изученных технологий при выполнении индивидуальных заданий.

**Адресат программы** Возраст детей, участвующих в реализации дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы составляет 14-15 лет.

**Объём программы** – 36 недель, 36 часов.

**Формы организации образовательного процесса.** Форма занятий – фронтальные, индивидуальные, групповые.

**Срок освоения** дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы - 1 год.

**Режим занятий**

Занятия проводятся 1 раз в неделю по 1 часу, количество детей в группе 6– 12 чел.

## 1.2 Цели и задачи программы

**Цель программы:** создание благоприятного пространства, расширяющего возможности для самореализации личности и способствующего успешному развитию творческого потенциала каждого ребенка в процессе выполнения творческой проектной деятельности группового характера по созданию мультфильмов различных жанров.

### **Задачи:**

#### *Образовательные:*

- познакомиться со способами организации и поиска информации об истории анимации и мультипликации, способах создания анимации и профессиях, связанных с мультипликацией;
- овладеть умением работать с различными видами информации (в том числе текстовой, графической, звуковой, видеоинформацией) в процессе формирования навыков работы с цифровым фотоаппаратом и видеокамерой;
- освоить инструментальные компьютерные среды для работы с информацией разного вида (текстами, изображениями, анимированными изображениями, сочетаниями различных видов информации в одном информационном объекте);
- создать завершенные групповые творческие проекты с использованием освоенных инструментальных компьютерных сред (создать мини-мультфильм, видеоклип, анимационную работу и т.п.).

#### *Развивающие:*

- воспитать ценностные основы информационной культуры, уважительного отношения к авторским правам;
- практически применить сотрудничество в коллективной информационной деятельности;
- развивать интеллектуальные, коммуникативные способности личности;
- воспитать позитивное восприятие компьютера как помощника в учёбе, как инструмента творчества, самовыражения и развития;
- формировать понимания необходимости оценки и самооценки выполненной работы по предложенным критериям;
- сформировать широкую мотивационную основу творческой деятельности, включающая социальные, учебно-познавательные и внешние мотивы.

#### *Воспитательные:*

- воспитать у ребят установки на позитивную социальную деятельность в информационном обществе;
- воспитать у детей стремления выразить свои творческие способности в мультипликации, фото и видеосъёмке;
- воспитать самостоятельность при выполнении заданий;
- воспитать аккуратности и собранности при работе с техникой.

## 1.3. Содержание программы

### Учебный план

Тема	Практика	Теория	Всего
Всё о мультипликации	1	3	4
Фотография и видеосъёмка	2	1	3
Работа в киностудии Stop Motion	3	1	4
Создание и презентация групповых и индивидуальных творческих проектов	22	1	23
Работа над проектом	1	1	2

Всего	29	7	36
-------	----	---	----

## Содержание учебного плана

### **Всё о мультипликации (4 ч.)**

Вводная тема: «Путешествие в мир мультипликации». Вводная беседа о правилах поведения в кабинете изо. Инструктаж по технике безопасности. Гимнастика для глаз и рук. Немного об истории анимации.

Все об анимации: кто рисует мультики - человек или компьютер? Компьютерная анимация. Основные способы создания компьютерной анимации: покадровая рисованная анимация, конструирование анимации, программирование анимации.

Примеры программ для создания анимации.

Парад мультпрофессий: какие именно специалисты трудятся над созданием мультфильмов.

### **Фотография и видеосъёмка (3 ч.)**

Работа с фотоаппаратом и видеокамерой: знакомство с цифровым фотоаппаратом и видеокамерой; технические особенности фотоаппарата и видеокамеры, их возможности, функции.

Особенности фотографии, создание различных изображений. Копирование фотографий на ПК.

Особенности видеосъёмки, видеосъёмка сюжетов. Копирование видеофайлов на ПК.

### **Работа в киностудии Stop Motion (4 ч.)**

Работа в видеоредакторе: открытие созданных файлов в киностудии; раскадровка имеющихся файлов-кадров, их повторение в циклическом порядке; установление временных рамок воспроизведения; наложение звука, титры, запись и сохранение клипа. Воспроизведение.

### **Создание и презентация групповых и индивидуальных творческих проектов (25 ч.)**

Работа над созданием проектов-мультфильмов: обсуждение и выбор темы проекта. Проработка сюжета. Разработка сценария. Создание набросков-планов на бумаге.

Проработка образов и изготовление персонажей. Создание декораций.

Подбор освещения, компоновка кадра. Организация фиксации. Процесс съёмки. Обсуждение фотографий с художественной и смысловой точек зрения, создание коллекции фотографий к проекту.

Видеосъёмка сюжетов для групповых и индивидуальных проектов. Просмотр материала.

Формирование фильма из последовательности кадров. Открытие созданных файлов; раскадровка имеющихся файлов-кадров, их повторение в циклическом порядке. Монтаж фото и видео материалов по сценарному плану. Установление временных рамок воспроизведения.

Аудиозапись рассказа, соответствующего видеоряду.

Создание заставок, титров, звукового и музыкального сопровождения.

Формирование проигрываемого видеофайла.

Работа над созданием проектов – мультфильмов.

Защита проектной работы. Обсуждение готовых работ, размещение в информационной среде (в том числе участие в различных конкурсах).

### Тематический план

	Название темы (раздела)	всего часов	теория	практика	Основные виды деятельности
1	<b>Всё о мультипликации</b>	4	3	1	<p>Практические занятия с использованием элементов игр, дидактических и раздаточных материалов, сказок, инсценирование, ролевая игра – <i>первичное проектирование индивидуального маршрута восполнения проблемных зон с целью научиться:</i></p> <p>определять проблемы собственной предметной, метапредметной деятельности;</p> <p>устанавливать причины возникновения проблем в осуществлении коммуникации;</p> <p>определять объект и аспект анализа результатов предметной, метапредметной деятельности, требующей актуализации личностных качеств; определять компоненты анализа; осуществлять наблюдение за собственной предметной и метапредметной деятельностью, мобилизующей и реализующей личностные качества.</p> <p>Осуществлять поиск необходимой информации для выполнения учебных заданий с использованием Internet.</p>
2	<b>Фотография и видеосъёмка</b>	3	1	2	<p>Умение работать с различными видами информации (в том числе текстовой, графической, звуковой, видеоинформацией), навыки работы с цифровым фотоаппаратом и видеокамерой.</p> <p>Аккуратность и собранность при работе с техникой.</p> <p>Самостоятельность при выполнении заданий.</p> <p>Умение принимать и сохранять учебную задачу, планировать своё действие в соответствии с поставленной задачей и условиями её реализации в сотрудничестве с учителем, вносить необходимые коррективы в действие после его завершения на основе его оценки и учёта характера сделанных ошибок</p>

3	<b>Работа в киностудии Stop Motion</b>	4	1	3	<p>Участие в индивидуальной и коллективной проектной деятельности по алгоритму решения предметной, метапредметной, личностной задач; осуществление самоконтроля предметных, метапредметных действий, мобилизующих и реализующих личностные качества с учетом задания учителя; определять проблемы собственной деятельности; устанавливать причины возникновения проблем в осуществлении деятельности.</p> <p>Умение работать в инструментальных компьютерных средах для работы с информацией разного вида.</p> <p>Аккуратность и собранность при работе с техникой.</p>
4	<b>Создание и презентация групповых итоговых творческих проектов.</b>	25	2	23	<p>Создание завершенных групповых творческих проектов с использованием освоенных инструментальных компьютерных сред.</p> <p>Сотрудничество в коллективной информационной деятельности.</p> <p>Позитивное восприятие компьютера как помощника в учёбе, как инструмента творчества, самовыражения и развития.</p> <p>Понимание необходимости оценки и самооценки выполненной работы по предложенным критериям. Установка на позитивную социальную деятельность в информационном обществе.</p> <p>Стремление выразить свои творческие способности в мультипликации, фото и видеосъёмке.</p>
	<b>Итого</b>	36	7	29	

### Календарно-тематический план



Номер занятия	Тема	Количество часов	Дата проведения
	<b>Всё о мультипликации</b>	<b>4</b>	
1	Вводная тема: «Путешествие в мир мультипликации». Немного об истории анимации.	1	
2	Компьютерная анимация. Основные способы создания компьютерной анимации: покадровая рисованная анимация, конструирование анимации, программирование анимации.	1	
3	Примеры программ для создания анимации.	1	
4	Парад мультпрофессий: какие именно специалисты трудятся над созданием мультфильмов. Практическая работа	1	
	<b>Фотография и видеосъёмка</b>	<b>3</b>	
5	Структурирование информации и визуализация информации. Цифровой фотоаппарат и видеокамера; технические особенности фотоаппарата и видеокамеры, их возможности, функции.	1	
6	Особенности фотографии, создание различных изображений. Копирование фотографий на ПК. Практическая работа	1	
7	Особенности видеосъёмки, видеосъёмка сюжетов. Копирование видеофайлов на ПК. Практическая работа	1	
	<b>Работа в киностудии Stop Motion</b>	<b>4</b>	
8	Работа в видеоредакторе: открытие созданных файлов в киностудии.	1	
9	Работа в видеоредакторе: открытие созданных файлов в киностудии. Практическая работа	1	
10	Раскадровка имеющихся файлов-кадров, их повторение в циклическом порядке. Практическая работа	1	
11	Установление временных рамок воспроизведения; наложение звука, титры, запись и сохранение клипа. Воспроизведение. Практическая работа	1	
	<b>Создание и презентация групповых итоговых творческих проектов</b>	<b>25</b>	
12	Работа над созданием проектов-мультфильмов: обсуждение и выбор темы проекта. Проработка сюжета.	1	
13	Разработка сценария. Создание набросков-планов на бумаге.	1	
14	Разработка сценария. Создание набросков-планов на бумаге.	1	

15	Проработка образов и изготовление персонажей.	1	
16	Проработка образов и изготовление персонажей. воспроизведения.	1	
17	Создание декораций.	1	
18	Создание декораций.	1	
19	Подбор освещения, компоновка кадра.	1	
20	Организация фиксации.	1	
21	Процесс съемки.	1	
22	Процесс съемки.	1	
23	Обсуждение фотографий с художественной и смысловой точек зрения, создание коллекции фотографий к проекту.	1	
24	Видеосъемка сюжетов для групповых и индивидуальных проектов.	1	
25	Просмотр материала.	1	
26	Формирование фильма из последовательности кадров.	1	
27	Открытие созданных файлов; раскадровка имеющихся файлов-кадров, их повторение в циклическом порядке.	1	
28	Монтаж фото и видео материалов по сценарному плану.	1	
29	Установление временных рамок Аудиозапись рассказа, соответствующего видеоряду.	1	
30	Создание заставок, титров, звукового и музыкального сопровождения.	1	
31	Формирование проигрываемого видеофайла.	1	
32	Работа над созданием проектов – мультфильмов. Распределение ролей для работы над мультфильмом	1	
33	Озвучивание фильма в технике пластилиновая анимация	1	
34	Рисуем мультфильм. Работа над персонажами фильма: изготовление внешнего образа, деталей для передачи движения, характера и эмоций.	1	
35	Работа над проектом.	1	
36	Защита проектной работы. Обсуждение готовых работ, размещение в информационной среде (в том числе участие в различных конкурсах).	1	
	<b>Всего</b>	<b>36ч</b>	

#### 1.4 Планируемые результаты освоения программы

Ожидаемые результаты обучения по данной программе предполагают овладение предметными и **метапредметными** умениями и навыками и УУД:

### **Предметные:**

обучающийся научится осуществлять под руководством учителя элементарную проектную деятельность в малых группах: разрабатывать замысел мультфильма, искать пути его реализации, воплощать его в продукте, демонстрировать готовый продукт; определять последовательность выполнения действий; приобретёт навыки создания анимационных объектов в подходящей для среднего школьного возраста компьютерной программе; создавать собственный текст сценария; создавать видеочепочки как сообщение в сочетании с собственной речью; приобретёт навыки покадровой съёмки и монтажа кадров с заданной длительностью, освоит операции редактирования видеоряда: разделение видеофрагмента, удаление видеофрагмента, наложение титров, спецэффектов, голосового и музыкального сопровождения; получит возможность научиться создавать иллюстрации, диафильмы и видеоролики по содержанию произведения.

### **Метапредметные:**

Регулятивные: обучающийся научится принимать и сохранять учебную задачу, планировать своё действие в соответствии с поставленной задачей и условиями её реализации в сотрудничестве с учителем; вносить необходимые коррективы в действие после его завершения на основе его оценки и учёта характера сделанных ошибок; получит возможность научиться самостоятельно учитывать выделенные учителем ориентиры действия в новом учебном материале.

Коммуникативные: обучающийся научится договариваться и приходить к общему решению в совместной деятельности, в том числе в ситуации столкновения интересов; получит возможность научиться учитывать и координировать в сотрудничестве отличные от собственной позиции других людей.

Познавательные: обучающийся научится осуществлять поиск необходимой информации для выполнения учебных заданий с использованием Internet, освоит навыки неписьменного повествования языком компьютерной анимации и мультипликации; получит возможность научиться осуществлять расширенный поиск информации с использованием ресурсов библиотек и Интернета, осознанно и произвольно строить речевое высказывание в устной и письменной форме; осуществлять синтез как составление целого из частей, самостоятельно достраивая и восполняя недостающие компоненты.

### **Личностные:**

у обучающегося будут сформированы: широкая мотивационная основа творческой деятельности, включающая социальные, учебно-познавательные и внешние мотивы; ориентация на понимание причин успеха в создании мультфильма; учебно-познавательный интерес к новому учебному материалу и способам решения новой частной задачи;

Обучающийся получит возможность для формирования выраженной устойчивой учебно-познавательной мотивации учения и адекватного понимания причин успешности/неуспешности учебной деятельности.

### **Универсальные учебные действия**

Учащиеся научатся:	Учащиеся получают возможность научиться:
<ul style="list-style-type: none"><li>· создавать мультфильмы;</li><li>· навыкам работы в творческом коллективе с распределением ролей и задач;</li><li>· раскрытию творческого потенциала;</li><li>· навыкам работы в команде; чувству кадра,</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>· самостоятельности, инициативы и творческого подхода;</li><li>· умение работать индивидуально и в группе;</li><li>· самостоятельно и мотивированно</li></ul>

<p>композиции, цвета, масштаба;          -создавать десятки кадров для создания мультфильма;          -вводить рисунки в приложение и настраивать просмотр видеоизображения, сохранять проект как фильм, воспроизводить его;          -работать в группах;          -работать с фотографиями;          -составлять коллажи из фотографий; - работать с рисованными иллюстрациями, слайдами и мультипликацией, кино кадрами.          -создавать снимки с помощью фотокамеры;          уметь работать с полученными файлами в приложениях;          · выполнять основные операции при создании движущихся изображений с помощью одной из программ;          · сохранять созданные движущиеся изображения и вносить в них изменения.</p>	<p>организовывать свою познавательную деятельность (от постановки цели до получения и оценки результата);          · проектной деятельности, организации и проведении учебно-исследовательской работы;          · созданию собственных произведений, в том числе с использованием мультимедийных технологий;          · применять текстовый редактор для набора, редактирования и форматирования простейших текстов;          · применять простейший графический редактор для создания и редактирования рисунков;          · первоначальным умениям передачи, поиска, преобразования, хранения информации, использования компьютера; · поиску (проверке) необходимой информации в словарях, каталоге библиотеки, на электронных носителях; · выполнению инструкций, точному следованию образцу и простейшим алгоритмам;          · организации компьютерного рабочего места, соблюдение требований безопасности и гигиены в работе со средствами ИКТ.</p>
--	---

## Раздел 2. Комплекс организационно-педагогических условий

### 2.1. Формы аттестации/контроля

**Формы** подведения итогов реализации кружка:

- ✓ коллективная оценка результатов практических работ по полученным результатам;
- ✓ индивидуальная оценка результатов практических работ учителем по полученным результатам
- ✓ подготовка мини – проектов и защита их;
- ✓ участие в научно-исследовательских ученических конференциях.

**Лабораторные работы** разработаны в виде урока-проекта, включающие проблемный этап. Учащиеся выдвигают гипотезу и организуют свой эксперимент для ее доказательства. Необходимое оборудование и алгоритм работы с приборами для каждой лабораторной работы описан в инструктивных материалах для обучающихся «Цифровая лаборатория для начальных классов»: – М: Современные образовательные технологии, 2012

**Форма итогового испытания:** практическая работа, викторина, конкурс, творческие задания (по выбору учащихся).

### 2.2. Комплекс организационно-педагогических условий

*Форма проведения занятий.*

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.

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.

Совместная деятельность педагога и учащихся по созданию мультипликационного фильма основана на принципах сотрудничества и сотворчества ребят с педагогом и друг с другом.

В зависимости от содержания занятия используются следующие формы работы с детьми:

- Разработка сюжета и героев мультфильма самим ребенком или по выбранному детям сценарию из всемирной библиотеки сказок.
- Изготовление героев картины или другого материала.
- Создание декораций: ребенок изучает всевозможные оттенки красок и подходящие фактуры материалов, знакомится с архитектурными особенностями различных городов.
- Съёмки мультфильма. Покадровое перемещение героев внутри сцены, учитывая особенности строения тела человека или животного, а также происходящего действия.
- Подбор музыкального оформления.
- Озвучивание. Дети с выражением читают текст, который в дальнейшем звучит на фоне происходящего действия.
- Монтаж. Дети узнают, как записывается звук и делается компьютерный монтаж.
- Размещение готового мультфильма.
- Каждый участник группы создает свой персонаж и участвует в анимации определённой сцены.
- Звук: каждый озвучивает свой отрывок стиха или песни к видеоряду.

#### *Аппаратные средства:*

- Мультстанок стационарный (СПАФ-32М) со световым планшетом для перекладной анимации и цифровой видеокамерой Full HD;
- Мультстанок стационарный (СКАФ-33) «Круглый манеж» предназначен для создания мультфильмов методом кукольной анимации и цифровой видеокамерой Full HD;
- Универсальный штатив (ШАУ-3) для съёмки мультфильмов в горизонтальной наклонной и вертикальной плоскостях, в любой известной технике детской мультипликации;
- Ноутбук;
- Комплект плакатов для детской студии мультипликации;
- Проектор и экран.

#### *Программные средства:*

- Операционная система семейства Windows;
- Movavi Фоторедактор для Windows
- Файловый менеджер (в составе операционной системы или др.);
- Антивирусная программа;
- Программа-архиватор;
- Пакет офисных приложений MS Office.

## 2.3. Методическое обеспечение

### *Задачи обучения детей мультипликации*

#### *1. Развитие восприятия экранного образа*

При просмотре мультфильмов познакомить детей с основными видами мультипликации: рисованная, аппликационная (перекладка), объемная (предметная, кукольная). Формировать умение отражать в речи эмоциональное (зрительное и звуковое) восприятие анимационных фильмов. Воспитывать внимательного зрителя: умение видеть, слышать, сопереживать, восхищаться, радоваться, удивляться.

#### *2. Знакомство с историей анимации*

Познакомить детей с понятиями «анимация» и «мультипликация», с историей возникновения анимации на примере демонстрации действия оптических игрушек (оптические игрушки: зоотроп – барабан с прорезями, через которые в процессе вращения можно наблюдать движение, предварительно изображённое по фазам на ленте; блокнот с прорисованными на его страницах фазами движения), с разделением обязанностей по видам творческой деятельности при создании фильма (сценарист, художник, аниматор, оператор, режиссер, звукорежиссер), творчеством современных аниматоров. Развивать произвольное внимание, любознательность, речевую и творческую активность. Воспитывать уважительное отношение к достижениям российских и зарубежных аниматоров.

#### *3. Введение понятия «драматургия»*

Дать детям знания о создании композиции анимационного фильма (вступление, развитие сюжета, кульминация, развязка, заключение). Познакомить с понятиями: действие, событие. Формировать навыки связной речи, умение использовать разнообразные выразительные средства при составлении рассказов, сказок. Развивать воображение, ассоциативное мышление. Воспитывать чуткое, внимательное отношение к окружающему миру.

#### *4. Изобразительная и прикладная деятельность в анимации*

Формировать изобразительные навыки и умения детей при создании образов реального и фантазийного мира, при передаче их строения (формы), пропорций, взаимного расположения частей, характерных признаков, настроения (через цвет, мимику, жесты); при размещении их на листе в соответствии с законами перспективы и сюжетом (обозначение линии горизонта, соотношение величины изображаемых объектов в пространстве). Формировать умение зрительно выделять у персонажа подвижные и неподвижные части; навыки работы с ножницами при подготовке марионетки для съемки в технике перекладки. Развивать воображение, образное мышление. Воспитывать творческую активность и самостоятельность.

#### *5. Введения понятия «движение - основа анимации»*

Создать у детей представление о значении движения и временного пространства в анимации. Познакомить с техникой перекладки, понятиями: темп и ритм при передаче движения, фазы движения в мультфильме (например, для того чтобы герой говорил и мигал, необходимо изготовить несколько вариантов глаз и ротиков в разных положениях). Формировать умение передавать через пластику и мимику особенности движения и характера различных персонажей, увиденных на экране и созданных самими детьми. Развивать актёрские способности детей. Воспитывать самостоятельное регулирование собственного поведения, уверенности и позитивной установки.

#### *6. Знакомство с технологией съемочного процесса*

Познакомить детей с оснащением для съемочного процесса (рабочий стол, устройство для съемки – камера, осветительные приборы), правилами техники безопасности в процессе съемки, ролью оператора в съемочном процессе, понятием и значением кадрика и кадра, панорамы, планов (крупный, средний и общий) и их смены, наезда и отъезда. Формировать навыки и умения анимационной деятельности в процессе съемки: соотносить себя с воображаемым персонажем, координировать движения рук при перекладывании персонажей и

их частей. Воспитывать согласованность действий друг с другом, ответственное отношение к процессу съёмки.

#### *7. Введение понятия «Озвучание фильма»*

Создать представление у детей о роли звукового оформления фильма. Формировать навыки связной речи, умение использовать разнообразные выразительные средства, передавать интонационно характер и настроение персонажей, умение различать характер музыкальных произведений, изобразительность музыки и связывать ее с анимационным образом. Развивать речевой и музыкальный слух. Воспитывать эмоциональную отзывчивость литературный текст и на музыку.

Основные виды традиционной мультипликации: плоскостная и объемная. В основе объемной мультипликации – покадровая павильонная съемка кукол персонажей в декорациях. В основе плоскостной мультипликации – покадровая съемка закрепленной камерой предметов, лежащих на горизонтальной плоскости. Плоскостная мультипликация может быть следующей: перекладка, рисованная тотальная, барельефная. Для съемки рисованной тотальной мультипликации изготавливается последовательный ряд картинок, изображающих очередную фазу движения снимаемых объектов. Техники тотальной рисованной мультипликации обуславливаются:

- из какого материала сделана основа картинки (целлулоид, ткань, стекло, бумага, дерево и т.д.);
- из выбора живописной техники (масло, акварель, гуашь и т.д.);
- из выбора инструментов, с помощью которых создается изображение (кисть, мелок, фломастер, палец и т.д.);

Для съемки мультфильма перекладки создаются фоны и марионетки. Техники перекладки обуславливаются:

- из какого материала сделан фон (бумага, ткань, дерево и т.д.);
- из какого материала сделаны марионетки (пластилин, природные материалы и т.д.);
- из выбора живописной техники (масло, гуашь и т.д.);
- из выбора инструментов (кисть, перо, мел и пр.).

#### **Алгоритм действий при создании мультфильма:**

**1.** Выбор известной сказки, рассказа, стихотворения или разработка собственного сюжета фильма, используя различные приемы и игровые ситуации.

**2.** Выбор техники анимации.

**3.** Раскадровка сюжета фильма (для лучшего понимания детьми данного этапа, эффективнее выбрать книгу комиксов или раскадровки, сделанные для других мультфильмов), целесообразно используя планы: дальний, общий, средний, крупный.

**4.** Создание персонажей, фонов и декораций для будущего мультфильма (перед созданием образов можно рассмотреть фотографии, иллюстрации и рисунки с различными вариантами изображения этих персонажей, отличающиеся манерой исполнения, техникой, использованием художественных материалов).

В процессе продуктивной деятельности, ребёнок фантазирует, экспериментирует, продумывает наиболее яркий образ и характер героев, передаёт их внешнее окружение.

**5.** Съёмка мультфильма.

Чтобы в процессе съемки ребята приучались к самостоятельности, ответственности, сосредоточенности и последовательности действий необходимо распределение ролей и соблюдение правил съёмки. На первых порах роль режиссёра может взять на себя педагог. Один из детей, выполняет роль оператора и осуществляет постоянный контроль качества отснятых кадров. Остальные дети – аниматоры осуществляют действия в кадре, переставляя героев и декорации в соответствии с задуманным сюжетом. Передвигая персонажи — игрушки, наделяют их душевными качествами, перевоплощаются в них, становятся участником этого действия-игры, привносят элементы импровизации, спонтанно варьируют

развитие событий. Отснятый материал демонстрируется детям, поскольку только тогда технологическая цепочка создания фильма будет им понятна.

#### **6. Озвучивание.** Запись диалогов, авторского текста.

Озвучивая мультфильм, ребята проявляют свои актёрские способности: выразительно читают авторский текст, голосом передают характер и настроение персонажа, создают шумовые эффекты (шум толпы, завывание ветра и т.д.)

#### **7. Монтаж.**

Выполняется педагогом совместно с учащимися. Фотокадры переносятся на компьютер, с помощью специальной программы задаётся движение, добавляются спецэффекты кадров и переходов, аудио записи. В одной секунде для плавности движения ставится 8-12 кадров в секунду. Получается, что в одноминутном мультфильме около 500 кадров.

Персонажи для будущего мультфильма делаются детьми как плоскостные куклы-марионетки, у которых подвижные детали (головы, руки, лапы и др.) соединяются с помощью проволоки. Перед созданием образов для придания им выразительности и достоверности рассматриваем иллюстрации и рисунки с различными вариантами изображения этих персонажей, отличающиеся техникой, манерой исполнения, использованием художественных материалов. Решение образа, наделенного особыми, характерными для него чертами, облегчает задачу одушевления. Фон для мультфильма с плоскими марионетками может быть рисованный или фотографический. Если рисованный фон имеет какие-то контуры, то и фигурку надо обвести тонким черным контуром. Фигурка на фоне выглядит лучше, если она темнее или светлее фона (по контрастному отношению к нему). Фон может быть неподвижным. А может и панорамно двигаться – горизонтально или вертикально. В этом случае персонаж идет, бежит, прыгает, ныряет на одном месте.

#### ***Материалы и оборудование***

Образовательная деятельность проводится в светлом, имеющем достаточное освещение помещении, в котором создана удобная для творчества среда, способствующая возникновению атмосферы сотрудничества, сотворчества педагога и учащегося. Педагог имеет доступ к каждому ребенку, что позволяет ему оказать каждому из них своевременную помощь и поддержку, дать совет. Для осуществления анимационной деятельности оборудовано место для съемки: мультстанки с укрепленным на штативе цифровым фотоаппаратом, лампы дневного света для подсветки. В помещении предусмотрено место для двигательной активности детей.

Съемочный анимационный материал обрабатывается педагогом на компьютере с помощью специальных программ. Демонстрация мультипликационных фильмов осуществляется через проектор на экране. Для звукового оформления фильма имеется микрофон, подключенный к компьютеру для записи голоса и подборка музыкальных произведений.

#### ***Система контроля и оценки усвоения содержания образования.***

В целях контроля усвоения программного материала и оценки уровня знаний проводится:

***Входная диагностика знаний*** – проводится в начале учебного года с целью определения уровня знаний на момент поступления в Центр и комплектование учебных групп с учетом исходного уровня обученности. Форма проведения: тестирование, собеседование.

***Текущая проверка знаний и умений*** проводится в течение учебного года в процессе усвоения каждой изучаемой темы. Цель: диагностирование хода дидактического процесса, выявление динамики результатов усвоения программного материала, сопоставление реально достигнутых на отдельных этапах результатов, определение и ликвидация пробелов в усвоении материала, повышение общей продуктивности учебного труда. Главная функция: обучающая. Форма проведения - тестирование, устный опрос, практическая работа, викторина, конкурс, проект, творческие задания и т.п.

***Промежуточная диагностика*** знаний и умений проводится в конце первого полугодия по целому разделу или значительной части курса с целью диагностирования качества



усвоения учащимися взаимосвязей между структурными элементами учебного материала. Главная функция: систематизация и обобщение. Форма проведения: тестирование, собеседование, контрольная работа, самостоятельная работа, практическая работа, зачет, реферат, защита проектов, круглый стол, викторина, конкурс, творческая работа, тематический вечер и т.п.

Итоговая диагностика и учет знаний, умений и навыков проводится в конце учебного года с целью диагностирования уровня (качества) фактической обученности в соответствии с поставленной на данном этапе целью. Главная функция: анализ динамики и эффективности дидактического процесса. Форма проведения: тестирование, практическая работа.

Для оценивания знаний учащихся принята десятибалльная система оценки знаний, которая позволяет:

- расширить возможности положительного оценивания учебной деятельности учащихся за счет расширения шкалы оценивания;
- стимулировать мотивацию достижения успехов школьников;
- повысить объективность оценки знаний, умений и навыков учащихся;
- снять стереотипы при оценивании учебных достижений школьников.

При оценивании результатов образовательного процесса, оценивается качество образования учащихся. Достоверная оценка качества характеризует *степень обученности ученика (СОУ)*, то есть прочность, глубину, осознанность и системность знаний, умений и навыков, его компетентность.

Обученность характеризуется такими последовательными показателями: различение, запоминание, понимание, элементарные умения и навыки, действие по образцу, применение знаний и умений в новой ситуации, выполнение творческих заданий, которые и будут проверяться и оцениваться. Критерии оценивания:

<b>Баллы</b>	<b>Оценка</b>	<b>Основные показатели СОУ (степень обученности учащегося)</b>	<b>Уровень</b>
1.	<b>Неудовлетворительно</b>	Присутствует на занятиях, слушает, смотрит, записывает под диктовку учителя и учеников, переписывает с доски; отвечать персонально отказывается	I. Различение, распознавание (уровень знакомства)
2.		Отличает аналогичные процессы, объекты друг от друга только в том случае, когда их предъявляют ему в готовом виде; может найти необходимый текст, «скачать» из Интернета и т.п.	
3.	<b>удовлетворительно</b>	Запоминает небольшую часть текста, правила, определения, формулировки, законов, но объяснить ничего не может (механическое запоминание). Изложение чаще сумбурное.	II. Запоминание (неосознанное воспроизведение)
4.	<b>недостаточно хорошо</b>	Полностью воспроизводит изученные правила, законы, формулировки, математические и иные формулы; узнает правильное среди неправильного (запоминает).	III. Понимание (осознанное воспроизведение)
5.	<b>хорошо</b>	Объясняет отдельные положения усвоенной теории; иногда выполняет при этом мыслительные операции анализа и синтеза. Изложение в основном логичное	IV. Репродуктивный уровень.
6.	<b>очень</b>	Отвечает на большинство вопросов по	

	<i>хорошо</i>	содержанию теории; демонстрирует осознанность усвоения теоретических знаний; способен к самостоятельным выводам. Действует по алгоритму.	
7.	<i>отлично</i>	Четко и логично излагает теоретический материал, свободно владеет понятиями и терминологией, может обобщить изложенную теорию, хорошо видит связь теории с практикой, применяет теорию в простейших случаях	V. Эвристический уровень
8.		Понимает суть изученной теории и применяет ее на практике легко и не особенно задумываясь. Выполняет практические задания, иногда допуская незначительные ошибки, которые сам и исправляет. Применяет ранее освоенные действия для решения нетиповой задачи, умеет самостоятельно получать знания.	
9.	<i>великолепно</i>	Легко выполняет практические задания творческого уровня, свободно оперируя усвоенной теорией	VI. Творческий уровень.
10.		Оригинально, нестандартно применяет на практике полученные знания; на базе приобретенных ранее знаний и умений самостоятельно вырабатывает новые умения	

**Воспитательный аспект** образования оценивается по следующим критериям:

- нравственная развитость учащегося.
- коммуникативная развитость учащегося.
- сформированность ученического коллектива.
- готовность к выбору профессии.
- эмоциональный комфорт в коллективе.
- социализированность личности учащегося.

Перечисленные критерии отражают гуманистическую направленность воспитательного процесса, характеризуют развитие личностных функций, в наибольшей степени отражают специфику Центра и осуществляемый в них воспитательный процесс.

#### 2.4. Список источников информации

1. Пунько Н.П., Дунаевская О.П. «Секреты детской мультипликации: перекладка». М., Издательство Линка-ПРЕСС, 2017г.
2. Почивалов А. В. «Пластилиновый мультфильм своими руками». Издательство Эксмо, 2017 г.
3. Анна Милборн Я рисую мультики. М.: Издательство Росмэн, 2003г.
4. Анофриков П.И. Принцип работы детской студии мультипликации Учебное пособие. Детская киностудия «Поиск» / П.И. Ануфриков. – Новосибирск, 2008;
5. Довгялло, Н. Техника и материалы в анимационном фильме. // Искусство в школе. №3. – 2007;
6. Иткин В. В. Как сделать мультфильм интересным / <http://www.drawmanga>;
7. Иткин В.В. «Жизнь за кадром» (методическое пособие), Новосибирск, 2008

*Дополнительная литература:*

1. Иванова Ю.Н. «Мультфильмы. Секреты анимации». Издательство: Настя и Никита, 2017 г.
2. А.И. Плотникова Семейная мультипликация в действии. Практическое руководство. Изд. система Ridero, 2018г.
3. Уолтер Фостер «Основы анимации», учебное пособие. Издательство «АСТ», 2003г. (электронная библиотека)
4. Марк Саймон Как создать собственный мультфильм. Анимация двумерных персонажей. М.: НТ Пресс., 2006г.