

Муниципальное автономное общеобразовательное учреждение  
«Средняя общеобразовательная школа с. Кормежка имени Ф.П. Польшина»  
Балаковского муниципального района Саратовской области

Рекомендовано к утверждению на заседании  
Педагогического совета МАОУ  
«СОШ с. Кормежка им. Ф.П. Польшина»  
Протокол № 1  
от 31.08.2023г.

«УТВЕРЖДАЮ»  
Директор МАОУ «СОШ с. Кормежка им.  
Ф.П. Польшина»  
Овсяницкая Т.А. Овсяницкая  
Приказ № 125 от 31.08. 2023 г.



**Рабочая программа  
дополнительного образования  
«Пластилиновая мультстудия»**

Возраст детей: 7-13 лет  
Срок реализации :1 год

Автор:  
**Шкодин Владимир Витальевич**  
педагог дополнительного образования.

2023 г

# 1. КОМПЛЕКС ОСНОВНЫХ ХАРАКТЕРИСТИК ДОПОЛНИТЕЛЬНОЙ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ

## 1.1. Пояснительная записка

Настоящая дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Пластилиновая студия» разработана с учетом документов нормативной базы ДООП: Федеральный закон от 29 декабря 2012 года №273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;

Порядок организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам (утв. Приказом Министерства просвещения Российской Федерации 27 июля 2022 г. № 629

Санитарные правила 2.4. 3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи» (утв. Постановлением Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28.09.2020 г. № 28).

Все дети любят и смотрят мультфильмы. Мультфильмы для детей – это увлекательное погружение в волшебный мир, яркие впечатления.

«Анима» – в переводе означает «душа». Первоначальное значение слова «анимация» всегда была связано с одушевлением, оживлением. А не с набором коллективных игр, как его стали воспринимать сегодня.

Все дети – творцы, у каждого ребенка есть способности и таланты. Одни склонны к изобразительному творчеству, другие – к конструированию, третьи – к сочинительству, а четвёртые – ещё к чему-либо. Анимация – как вид экранного искусства – дает детям возможность реализовать все эти творческие способности.

Кино вообще, и в особенности анимационное кино – искусство синтетическое, оно воздействует на детей целым комплексом художественных средств. Даже в самом коротком мультфильме используется и художественное слово, и визуальный образ, и музыка – песня, музыкальное сопровождение. Занятие анимацией развивает личность ребёнка, прививает устойчивый интерес к литературе, театру, совершенствует навык воплощать в игре определённые переживания, побуждает к созданию новых образов.

Современная киноиндустрия, как отечественная, так и зарубежная поражает своим разнообразием, в том числе и мультфильмами. Но не всегда их просмотр может принести пользу ребёнку. Современные мультфильмы, особенно зарубежные, следует тщательно подбирать перед тем, как доверить своего ребёнка их влиянию.

Дело в том, что мультфильмы непосредственно участвуют в воспитании и развитии ребенка. По мнению многих психологов, герои мультфильмов оказывают большое воздействие на детей. Яркие образы персонажей мультипликационного фильма привлекают внимание, завораживают ребенка, завладевают его сознанием. Таким образом, дети подражают мультипликационным героям, идентифицируются с ними, перенимают формы их поведения.

Главное, научить детей и их родителей правильно выбирать мультфильмы и понимать их значение. Родители должны правильно подобрать репертуар для своего ребёнка, который должен соответствовать возрасту, а также обсуждать мультфильм после просмотра.

### **Актуальность программы**

В настоящее время мультфильмам не отводится важное воспитывающее и развивающее значение. Организация кружков и совместных просмотров

мультипликационных фильмов может оказать положительное влияние на детей и внести неоценимый вклад в воспитательную систему подрастающего поколения. Это действенный метод, так как такая деятельность запомнится детям надолго, будет способствовать развитию мелкой моторики, предметной деятельности, творческих, эстетических и нравственных сторон личности.

**Педагогическая целесообразность программы** заключается в ориентировке на требования общества, раскрытие возможностей личностного роста каждого ребенка, создание педагогом условий для активной самореализации, креативности детей школьного возраста по средствам занятий мультипликационной деятельностью. Программа «Пластилиновая мультстудия» дает возможность успешного решения вопросов, связанных с развитием у учащихся метапредметных умений, социализацией, их нравственно-эстетическим воспитанием в условиях дополнительного образования.

**Новизна и отличительные особенности** отличительной особенностью данной образовательной программы от других программ по киноискусству является то, что она предполагает комплексное освоение известных технологий в процессе создания мультфильма. Учащиеся получают представления о том, что у экранных искусств есть свои особые выразительные средства, отличные от средств других видов искусства - это кадр, план, ракурс, монтаж, звук, цвет, движение.

**Адресат программы:** программа предназначена для детей в возрасте от 7 до 14 лет. Состав групп в течение года может частично меняться. Это связано с тем, что ребенок ищет себя, пробует свои силы в разных творческих объединениях.

При построении учебного процесса учитываются индивидуальные особенности познавательной деятельности учащихся каждой из трех возрастных категорий контингента детей.

#### **Возрастные особенности учащихся 7-11 лет.**

Развитие психики детей этого возраста осуществляется главным образом на основе ведущей деятельности — учения. Учение для младшего школьника выступает как важная общественная деятельность, которая носит коммуникативный характер. В процессе учебной деятельности младший школьник не только усваивает знания, **умения и навыки**, но и учится ставить перед собой учебные задачи (цели), находить способы усвоения и применения знаний, контролировать и оценивать свои действия. Новообразованием младшего школьного возраста являются произвольность психических явлений, внутренний план действий, рефлексия.

#### **Возрастные особенности учащихся 12-14 лет.**

Переход от детства к взрослости составляет главный смысл и специфическое различие этого этапа. Подростковый период считается «кризисным», такая оценка обусловлена многими качественными сдвигами в развитии подростка. Именно в этом возрасте происходят интенсивные и кардинальные изменения в организации ребенка на пути к биологической зрелости и **полового созревания**. Анатомо-физиологические сдвиги в развитии подростка порождают психологические новообразования: чувство взрослости, развитие интереса к противоположному полу, пробуждение определенных романтических чувств. Характерными новообразованиями подросткового возраста есть стремление к самообразованию и самовоспитанию, полная определенность склонностей и профессиональных интересов.

Количество учащихся в объединении: в группе первого года обучения – 12-15 человек.

**Условия набора учащихся в объединение:** принимаются все желающие. Учащиеся, поступающие в объединение, проходят собеседование, направленное на выявление их индивидуальных склонностей к выбранному виду деятельности.

**Сроки реализации программы.** Программа «Пластилиновая мультстудия» рассчитана на 1 год обучения. Группа детей, осваивает разделы программы объемом 144 часов.

**Режим занятий.** Учебные занятия проводятся в групповой и индивидуальной формах, содержат теоретическую и практическую части. Занятия проводятся 2 раза в неделю по 2

академических часа. Продолжительность занятий 45 минут, перерыв 15 минут.

## 1.2. Цель и задачи программы

**Цель программы:** Создать условия для успешного развития у обучающихся художественного вкуса, эстетического развития личности, пробуждение интереса к искусству, развития фантазии с использованием современных инструментов, методов, новой техники, технологий.

### Задачи

#### **программы:**

##### **Обучающие:**

- познакомить учащихся с основными видами, технологиями мультипликации;
- освоить пластилиновую анимацию, создавать в разных техниках и озвучить мультфильмы;
- освоение современных инструментов для реализации анимации (фотоаппарат, компьютер, компьютерные программы, звукозаписывающие устройства);
- познакомить учащихся с технологическим процессом создания мультфильмов, планированием собственной индивидуальной и коллективной работы.
- развитие способностей, навыков, умений по предмету, интереса, активизация внимания, мышления, пространственного воображения, образно-логического мышления, памяти, эмоциональной сферы; развивать у обучающихся тонкую моторику рук, глазомер, чувство гармонии и красоты, умение строить композицию, организуя смысловые и композиционные связи между изображаемыми предметами.

##### **Воспитывающие:**

- формирование эмоционально-ценностного отношения к миру;
- воспитание эстетического и художественного вкуса, культуру зрительского восприятия, усидчивость, внимательность, умение работать в коллективе;
- воспитать качества личности – самостоятельность, ответственность, коллективизм и взаимопомощь, последовательность и упорство в достижении цели, самокритичность.

## 1.3. Планируемые результаты освоения

### **ДООПРЕДМЕТНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ**

- Научаться владеть основными видами, технологиями мультипликации;
- освоят пластилиновую анимацию, научаться создавать в разных техниках и озвучить мультфильмы;
- получают возможность управлять современными инструментами для реализации анимации (фотоаппарат, компьютер, компьютерные программы, звукозаписывающие устройства).

### **ЛИЧНОСТНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ**

- сформированный интерес к знаниям в области изобразительной деятельности;
- ориентация на понимание причин успеха, в том числе на самоанализ и самоконтроль результата, на анализ соответствия результатов педагога, товарищей, родителей

### **МЕТАПРЕДМЕТНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ**

#### **Регулятивные**

##### **Учащийся научится:**

##### **Для стартового уровня:**

- принимать и сохранять учебную задачу;
- учитывать выделенные педагогом ориентиры действий;
- различать способ и результат действия;
- адекватно воспринимать оценку педагога.

##### **Для базового уровня:**

- принимать и сохранять учебную задачу;
- планировать свои действия;
- осуществлять пошаговый и итоговый контроль;
- оценивать свои действия.

##### **Для продвинутого уровня:**

- принимать и сохранять учебную задачу;
- планировать свои действия;

- осуществлять пошаговый и итоговый контроль;
- вносить коррективы в действия на основе их оценки и учёта сделанных ошибок.

### **Познавательные**

#### ***Учащийся научится:***

- выбирать и использовать различные виды материалов для решения художественных задач и представления их результатов;
- ориентироваться на разные способы решения познавательных задач;
- анализировать объекты, выделять главное;
- устанавливать аналогии;
- ставить вопросы, высказывать суждения, делать умозаключения и выводы.

### **Коммуникативные**

#### ***Учащийся научится:***

- допускать существование различных точек зрения;
- учитывать различные точки зрения;
- формировать собственное мнение и позицию;
- договариваться, приходить к общему решению;
- соблюдать корректность в высказываниях;
- учитывать разные мнения и стремиться к координации разных позиций в сотрудничестве;
- работать в группе.

## **1.4. Содержание программы**

УЧЕБНЫЙ ПЛАН

№	Тема занятия	Кол -во часо в	В том числе	
			теория	Прак тика
1.	Техника безопасности в классе .История мультипликации	2	2	-
2.	Рабочее поле , инструменты.	2	1	1
3.	Создание простейших мультфильмов. Виды мультипликации.	2	2	-
4.	Предметная анимация. Техника перекладки.	4	1	3
5.	<b>Тема «Создание мультфильмов и живых картинок».</b>	<b>22</b>		
6.	Просмотр мультфильмов созданных из пластилина.	2	2	-
7.	Основные способы создания пластилиновой анимации: изготовление декораций, конструирование анимации.	2	1	1
8.	Примеры программ для создания анимации. Основные операции при создании анимации.	2	2	-
1.	Знакомство с программой MovaviVideoEditorPlus 2020	2	1	1
2.	Этапы создания мультфильма.	2	2	-
3.	Что такое сценарий. Основные части сценария.	4	2	2
4.	Технологии лепки.	4	2	2
5.	Знакомство с цифровой техникой. Освещение.	4	2	2
6.	Работа над созданием индивидуальных проектов - мультфильмов.	6	2	4
7.	Презентация мультфильмов.	2	-	2
8.	<b>Тема «Мир животных».</b>	<b>28</b>		
9.	Обсуждение и поиск темы для сюжета.	2	1	1
10.	Написание сценария. Разбивка и отрисовка (схема) сцен.	4	1	3
11.	Создание эскизов (рисунки) героев, декораций. Создание каркасов.	4	1	3
12.	Лепка героев и декораций.	4	1	3
13.	Поэтапная съемка сцен. Просмотр материала	4	-	4
14.	Монтаж.	4	-	4
15.	Озвучение. Создание титров	4	-	4
16.	Презентация работ.	2		2
17.	<b>Тема «Русские народные сказки в основе мультфильма».</b>	<b>28</b>		
18.	Обсуждение и поиск темы для сюжета.	2	2	
19.	Написание сценария. Разбивка и отрисовка (схема) сцен.	4		4
20.	Создание эскизов (рисунки) героев, декораций. Создание каркасов.	4	1	3
21.	Лепка героев и декораций.	4	-	4
22.	Поэтапная съемка сцен. Просмотр материала	4	-	4
23.	Монтаж.	4	-	4
24.	Озвучение. Создание титров	4	-	4
25.	Презентация работ.	2	-	2
26.	<b>Тема: « Создание анимированного ролика посвященному Дню Победы».</b>	<b>28</b>		
1.	Обсуждение и поиск темы для сюжета.	2	2	
2.	Написание сценария. Разбивка и отрисовка (схема) сцен.	4		4
3.	Создание эскизов (рисунки) героев, декораций. Создание	4	1	3

	каркасов.			
4.	Лепка героев и декораций.	4	-	4
5.	Поэтапная съемка сцен. Просмотр материала	4	-	4
6.	Монтаж.	4	-	4
7.	Озвучение. Создание титров	4	-	4
8.	Презентация работ.	2	-	2
9.	<b>Тема: « Создание мультфильмов из подручных материалов»</b>	<b>28</b>		
1.	Обсуждение и поиск темы для сюжета.	2	2	
2.	Написание сценария. Разбивка и отрисовка (схема) сцен.	4		4
3.	Создание эскизов (рисунки) героев, декораций. Создание каркасов.	2	-	2
4.	Лепка героев и декораций.	4	-	4
5.	Поэтапная съемка сцен. Просмотр материала	4	-	4
6.	Монтаж.	4	-	4
7.	Озвучение. Создание титров	4	-	4
8.	Презентация работ.	2	-	2
	<b>Подведение итогов. Подготовка и проведение общешкольного мульт-фестиваля по итогам работы студии за год</b>	<b>2</b>		<b>2</b>
	<b>Итого:</b>	<b>144 ч.</b>		

## Содержание учебного плана программы

**Тема:** Техника безопасности в классе. История мультипликации.

**Теория:**

Основным аниматором нашей страны являлся В. Старевич – биолог, который задумал создать образовательную ленту про насекомых. В 1912 г. Старевич выполняет документальный кинофильм, в котором были показаны брачные игры жуков. Однако во время съемок он столкнулся с проблемой – когда он устанавливал нужный свет, жуки отказывались двигаться. Тогда для того, чтобы закончить фильм, биолог делает из жуков чучел, крепит к ним ниточки и выполняет съемку киноленты по кадрам. Эта картина была первым кукольным мультфильмом. Старевич выполнил еще несколько подобных кинокартин, на тему насекомых – но теперь он использовал настоящие сценарии (из любовных романов и др.). Данные ленты пользовались бешеной популярностью у зрителей – многие не понимали, как делалась картина, и удивлялись тому, как удалось автору так выдрессировать жуков. Именно Старевич стал автором кинокартины, в которой одновременно использовались и актеры, и анимация.

**Тема:** Знакомство с программой MovaviVideoEditorPlus 2020

**Теория:**

MovaviVideoEditorPlus 2020– это программа, работающая исключительно с мультимедийными данными – видеофайлами, аудиофайлами. Программа открывает большие возможности в редактировании этих программ и их монтажа. Программа предлагает пользователям работу с многочисленным числом аудиодорожек, также и видео-элементов. Имеет эффективные инструменты для обработки подобных файлов, с помощью этой программы можно обрабатывать множество файлов, причем они могут быть все разных форматов. Для более хорошей обработки звука и видео можно устанавливать на разрывах дорожки эквалайзер с компрессором. Также программа может синхронизировать с помощью MidiTimeCode, поэтому получается тридцати двух разрядный звук, его дискредитация составляет 192 кГц.

**Тема:** Рабочее поле, инструменты

**Теория:**

Ознакомление с характеристиками рабочего места и инструментов.

**Практика:**

Демонстрация инструментов необходимых для работы.

**Тема:** Создание простейших мультфильмов. Виды мультипликации.

**Теория**

Возможности создания простейших мультфильмов. Знакомство с различными видами мультфильмов.

**Тема:** Предметная анимация. Техника перекладки.

**Теория**

Ознакомление с возможными техниками при создании мультфильмов.

**Практика**

Наглядная демонстрация. Классическая пластилиновая анимация, схожая по принципу с кукольной анимацией — объёмные, «настоящие» персонажи располагаются в объёмной декорации.

**Тема:** Просмотр мультфильмов созданных из пластилина.

**Теория**

Просмотр предложенных мультфильмов. Обсуждение.

**Тема.** Примеры программ для создания анимации. Основные операции при создании анимации.



## **Теория**

Знакомство с программой Vegaspro 2013 SonyVegas – это программа, работающая исключительно с мультимедийными данными – видеофайлами, аудиофайлами. Программа открывает большие возможности в редактировании этих программ и их монтажа. Программа предлагает пользователям работу с многочисленным числом аудиодорожек, также и видео-элементов. Имеет эффективные инструменты для обработки подобных файлов, с помощью этой программы можно обрабатывать множество файлов, причем они могут быть все разных форматов. Для более хорошей обработки звука и видео можно устанавливать на разрывах дорожки эквалайзер с компрессором. Также программа может синхронизировать с помощью MidiTimeCode, поэтому получается тридцати двух разрядный звук, его дискретизация составляет 192 кГц.

**Тема** Этапы создания мультфильма.

## **Теория**

### ***Подготовительный период.***

1. Сценарий.
2. Подбор материалов.
3. Формирование съемочной сцены.

### ***II. Съемочный период*** (рассчитанный)

1. Количество кадров на каждую сцену.
2. Количество движимых объектов в сцене.
3. Время съемки объектов.

### ***III. Монтажно-тонировочный период.***

## **Тема**

Что такое сценарий. Основные части сценария.

## **Теория**

**Экспозиция** - ввод в действие, короткий рассказ о событиях, предшествовавших возникновению конфликта. Экспозиция обычно перерастает в завязку или непосредственное начало действия. Экспозиция и завязка должны быть предельно четкими, лаконичными.

**Завязка** - начало конфликта.

**Кульминация** - наивысшая точка развития конфликта.

**Развязка** - разрешение конфликта.

**Основное действие** - строгая логичность построения и развитие темы.

Каждый эпизод должен быть обусловлен, связан смысловыми «мостиками» с предыдущим и последующим. Классическую структуру программы составляют следующие элементы:

**Пролог** - композиционный прием, показ или демонстрация идей автора, его отношения к событию. Пролог не связан с основным действием, а в экспозиции сюжетное действие берет свое начало.

**Завязка** - начало драматургического конфликта, находит свое развитие в последующих структурных элементах композиционного построения сценария, определяет начало основного действия. Поиск оригинального сюжетного решения завязки - драматургическая проблема. Оригинальное решение завязки во многом определяет последующий ход всей программы.

**Сюжетный ход** - художественный прием, делает драматургическое произведение неповторимым и оригинальным по композиционному построению.

В зависимости от сценарной обработки содержательного материала предполагаются и различаются уровни сценарной записи:

**Сценарный план** - набросок композиционного построения сценария с разработанной темой, идеей, педагогическими задачами, характеристиками аудитории.

**Практика.**

Обучающиеся пробуют себя в качестве сценариста. Делятся впечатлениями.

**Тема:** Технологии лепки.

**Теория**

Основные приемы: раскатывание, скатывание, сплющивание, прищипывание, оттягивание и заглаживание и др. Овладение ими поможет создавать необходимые формы и придавать фигурам соответствующее положение.

**Практика**

Применение на практике всех изученных методов лепки.

**Тема:** Знакомство с цифровой техникой. Освещение.

**Теория**

В мультипликации очень важен свет. Яркий свет привлекает взгляд зрителя. Сцена может быть освещена обычным светом (солнце, луна, простое освещение) или с использованием мощного и дорогостоящего осветительного оборудования. То, как ваша сцена будет освещена, повлияет на эмоциональную реакцию зрителя в вашем мультфильме. Ракурс и направление света даст информацию зрителю о том, какое время суток и где он находится. Художники уже давно поняли, что качество света может спрятать или выделить разные вещи, а также влияет на реакцию человека. Свет играет большую роль, потому что качество освещения повлияет на впечатление о профессионализме снятого фильма, а следовательно, воздействует на общие впечатления зрителя.

**Практика**

Применение на практике всех изученных материалов.

**Тема:** Работа над созданием индивидуальных проектов - мультфильмов.

**Теория**

Что такое проект, особенности индивидуального проекта – мультфильмов.

**Практика**

Выбор темы проекта, создание проекта.

**Тема:** Презентация мультфильмов.

**Практика**

Презентация и защита получившихся проектов.

**Тема:** «Мир животных».

**Теория**

Выбор темы для сюжета, написание сценария, подготовка к монтажу.

**Практика**

- Разработка сюжета и героев мультфильма самим ребёнком или по выбранному детьми сценарию из всемирной библиотеки сказок: ребёнок развивает и закрепляет навыки в чтении литературы, реализовывает свои творческие идеи;
- Изготовление героев картины или другого материала;
- Создание декораций: ребёнок 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: ребёнок развивает внимание, чувство кадра и композиции;
- Подбор музыкального оформления;
- Озвучивание. Дети с выражением читают текст, который в дальнейшем звучит на фоне происходящего действия. Упражнение развивает дикцию владение голосовым аппаратом, деля речь правильной, чёткой, понятной, образной и красивой;
- Монтаж. Дети узнают, как записывается звук и делается компьютерный монтаж;
- Размещение готового мультфильма;
- Каждый участник группы создаёт свой персонаж и участвует в анимации определённой сцены;
- Над фонами и декорациями работает вся группа;

- Звук: каждый озвучивает свой отрывок стиха или песни к видеоряду.

**Тема:** «Русские народные сказки в основе мультфильма»

### **Теория**

Выбор темы для сюжета, написание сценария, подготовка к монтажу.

### **Практика**

- Разработка сюжета и героев мультфильма самим ребёнком или по выбранному детьми сценарию из всемирной библиотеки сказок: ребёнок развивает и закрепляет навыки в чтении литературы, реализовывает свои творческие идеи;
- Изготовление героев картины или другого материала;
- Создание декораций: ребёнок 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: ребёнок развивает внимание, чувство кадра и композиции;
- Подбор музыкального оформления;
- Озвучивание. Дети с выражением читают текст, который в дальнейшем звучит на фоне происходящего действия. Упражнение развивает дикцию владение голосовым аппаратом, делая речь правильной, чёткой, понятной, образной и красивой;
- Монтаж. Дети узнают, как записывается звук и делается компьютерный монтаж;
- Размещение готового мультфильма;
- Каждый участник группы создаёт свой персонаж и участвует в анимации определённой сцены;
- Над фонами и декорациями работает вся группа;
- Звук: каждый озвучивает свой отрывок стиха или песни к видеоряду.

**Тема:** «Создание анимированного ролика посвящённому Дню Победы».

### **Теория**

Выбор темы для сюжета, написание сценария, подготовка к монтажу.

### **Практика**

- Разработка сюжета и героев мультфильма самим ребёнком или по выбранному детьми сценарию из всемирной библиотеки сказок: ребёнок развивает и закрепляет навыки в чтении литературы, реализовывает свои творческие идеи;
- Изготовление героев картины или другого материала;
- Создание декораций: ребёнок 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: ребёнок развивает внимание, чувство кадра и композиции;
- Подбор музыкального оформления;
- Озвучивание. Дети с выражением читают текст, который в дальнейшем звучит на фоне происходящего действия. Упражнение развивает дикцию владение голосовым аппаратом, делая речь правильной, чёткой, понятной, образной и красивой;
- Монтаж. Дети узнают, как записывается звук и делается компьютерный монтаж;
- Размещение готового мультфильма;
- Каждый участник группы создаёт свой персонаж и участвует в анимации определённой сцены;
- Над фонами и декорациями работает вся группа;
- Звук: каждый озвучивает свой отрывок стиха или песни к видеоряду.

**Тема:** «Создание мультфильмов из подручных материалов»

### **Теория**

Выбор темы для сюжета, написание сценария, подготовка к монтажу.

### **Практика**

- Разработка сюжета и героев мультфильма самим ребёнком или по выбранному детьми сценарию из всемирной библиотеки сказок: ребёнок развивает и закрепляет навыки в чтении литературы, реализовывает свои творческие идеи;
- Изготовление героев картины или другого материала;
- Создание декораций: ребёнок 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: ребёнок развивает внимание, чувство кадра и композиции;
- Подбор музыкального оформления;
- Озвучивание. Дети с выражением читают текст, который в дальнейшем звучит на фоне происходящего действия. Упражнение развивает дикцию владение голосовым аппаратом, делая речь правильной, чёткой, понятной, образной и красивой;
- Монтаж. Дети узнают, как записывается звук и делается компьютерный монтаж;
- Размещение готового мультфильма;
- Каждый участник группы создаёт свой персонаж и участвует в анимации определённой сцены;
- Над фонами и декорациями работает вся группа;
- Звук: каждый озвучивает свой отрывок стиха или песни к видеоряду.

**Тема:**Подведение итогов. Подготовка и проведение общешкольного мульт-фестиваля по итогам работы студии за год.

### **Практика**

Презентация лучших мультфильмов отобранных для фестиваля.

## **1.5. Формы аттестации**

В объединении «Детская мультстудия» педагогом осуществляется мониторинг эффективности образовательного процесса:входной, текущий и итоговый контроль.

Постоянный контроль за ходом усвоения знаний, умений, навыков, наблюдения за развитием способностей детей позволяют педагогу оценивать их успехи:

- на обобщающем занятии по определённой теме, проводимом в виде конкурса, олимпиады, викторины;
- по итогам выполнения индивидуальных заданий, предполагающих формирование у детей творческого поиска способов решения заданий, навыков самостоятельной работы;
- по итоговым коллективным работам детей, которые помещаются на выставках, на официальном сайте ОУ;
- по итогам защиты проектов;
- по тестированию, проводимому в начале и в конце года по основным темам программы.

## 2. КОМПЛЕКС ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИХ УСЛОВИЙ

### 2.1. Методическое обеспечение

Программа предполагает работу с детьми в форме занятий, совместной работы детей с педагогом, а также их самостоятельной творческой деятельности. Основную долю программы составляет практическая работа, которая проводится на каждом занятии после объяснения теоретического материала (информационный материал дается как перед заданием, так и во время работы). Практические занятия строятся от «простого» к «сложному» и предполагают постепенное расширение и углубление знаний, развитие коммуникативных навыков и интеллектуальных умений. Информационный материал дается как перед заданием, так и во время работы.

В работе используются разные формы учебных занятий, как традиционные, так и нетрадиционные: игры – упражнения, ролевая игра, репетиция, экскурсия, кино-викторина, практический семинар, беседа, лекция, мастер-класс, наблюдение, праздник, эксперимент, занятие-путешествие, конкурс, тестирование, тематические и практические занятия, самостоятельная работа, просмотры и обсуждения мультипликационных фильмов, соревнование.

Развитию детского творчества также способствует коллективная работа, во время которой используется инициатива и энергия всех участников для того, чтобы добиться максимального результата. Коллективные работы незаменимы для объединения коллектива, разработки проектов, приобретения коммуникативных навыков, для естественного детского обмена опытом.

Большое воспитательное значение имеет подведение итогов работы, анализ или оценка, что приучает детей справедливо и объективно подходить к оценке работ, радоваться не только своей, но и общей удаче.

Технологическое творчество педагога – явление не новое. В каждой методике всегда присутствуют элементы технологии. Кроме того, знание современных педагогических технологий, умение ориентироваться в их широком спектре – условие успешной деятельности педагога сегодня.

*Современные педагогические технологии, способствующие успешной реализации программы «Детская мультстудия»*

<b>Пример использования технологии</b>	<b>Результат</b>
<b>Технология разноуровневого обучения</b>	
Разновозрастное сотрудничество - это совместная учебная деятельность детей разного возраста, направленная на решение как общих для всех, так и частных (в зависимости от возраста) образовательных задач. Применяемая педагогическая технология предполагает разный уровень усвоения учебного материала, то есть глубина и сложность одного и того же учебного материала различна в группах.	Технология разноуровневого обучения дает возможность каждому учащемуся овладевать учебным материалом на разном уровне, в зависимости от способностей и индивидуальных особенностей личности каждого учащегося и предполагает создание педагогических условий для включения каждого учащегося в деятельность, соответствующую зоне его ближайшего развития.
<b>Технология коллективного творческого дела</b>	

Коллективные творческие дела (КТД) – это социальное творчество, направленное на служение людям. Их содержание – забота о друге, о себе, о близких и далеких людях в конкретных практических социальных ситуациях. Совместное создание видеопродукта и его презентация сверстникам.	Технология КТД позволяет выявить, учесть и развить творческие способности детей и приобщить их к многообразной творческой деятельности. И самое главное технология КТД учит решать проблему всем вместе и всеми доступными способами.
<b>Игровые технологии (деловая игра, тренинг и т.д.)</b>	
В игре учащиеся совместно с педагогом моделируют различные ситуации, решая тем самым для себя сложные проблемы. Занятия с применением игровых технологий дисциплинируют детей, развивают их умственную активность, сообразительность, произвольное внимание и память, речь, ответственность. Деловая игра «Мультстудия». Обучающиеся примеряют на себя роли – сценариста, режиссера, оператора мультипликатора и т.д.	Формируются различные умения и навыки, стимулируется познавательная деятельность, формируется ассоциативное мышление и усиливается мотивация к изучению предмета.
<b>Технология развивающего обучения</b>	
Предполагает взаимодействие педагога и детей на основе коллективно-распределительной деятельности, поиске различных способов решения образовательных задач посредством организации учебного диалога в исследовательской и поисковой деятельности обучающихся.	На занятиях осуществляется стимулирование рефлексивных способностей ребенка, обучение навыкам самоконтроля и самооценки
<b>Информационно-коммуникативные технологии.</b>	
Создание презентаций, чертежей, рисунков, проектов, трехмерных изображений, дистанционное обучение, создание индивидуальных заданий для каждого обучающегося.	Информационные технологии способствуют развитию творческих способностей и компетенций, необходимых для успешной социализации ребенка в обществе.
<b>Проектные технологии</b>	
Самостоятельное создание творческого видеопродукта, описание технологических этапов, глубокое исследование проблемы, защита проекта.	Проектные технологии способствуют формированию творческих способностей, мультипликаторских компетенций, исследовательских навыков учащихся.

## 2.2. Условия реализации программы

### Организационно-педагогические условия реализации программы

#### Учебно-методическое обеспечение

#### Организационные приёмы и методы работы

Для успешной организации и осуществления учебно-познавательной деятельности учащихся используются следующие методы обучения:

словесный, наглядный, индуктивный, дедуктивный, синтетический, частично-поисковый, аналитический, репродуктивный, работа под руководством педагога, самостоятельная работа, контроль и самоконтроль.

Особое внимание педагог уделяет таким методам стимулирования учебной деятельности, как:

- дидактические игры;
- занимательные задания;
- создание ситуаций эмоционально – нравственных переживаний (соревнования, конкурсы, викторины);
- творческая мастерская.

#### **Материально-техническое обеспечение программы**

1. Необходимо большое светлое помещение с местом для организации съемок мультфильмов;
3. Подобранный по росту детей мебель, наличие доски и места для демонстрационного материала и выставки детских работ;
4. Магнитная доска и магниты;
5. Технические средства обучения: музыкальный центр, ноутбуки, фотоаппарат, проектор, штатив, акустическая система (колонки), микрофон, проекционный экран, телевизор;
6. Электронные носители для хранения информационных ресурсов.

#### **Информационное и дидактическое обеспечение программы**

Сборники отечественных и зарубежных мультипликационных фильмов различных жанров, созданных в различных анимационных техниках. Альбомы саундтреков из отечественных и зарубежных мультипликационных фильмов (в формате mp3). Альбомы с образцами раскадровки лучших мультипликационных фильмов отечественного и зарубежного производства (на бумажном и электронном носителях).

#### **Кадровое обеспечение реализации программы**

педагог дополнительного образования, имеющий высшее образование, прошедший повышение квалификации по теме: «Развитие навыков учебно-исследовательской и проектной деятельности в центрах образования цифрового и гуманитарного профилей «Точка роста»

### 2.3 Примерный календарный учебный график

Дата проведения	Время	Тип занятия	Тема занятия	Кол-во часов	Место проведения	Форма контроля
		Подача нового материала	Техника безопасности в классе. История мультипликации	2	МАОУ «СОШ с. Кормежка»	Наблюдение
		Видеоурок	Рабочее поле, инструменты.	2	МАОУ «СОШ с. Кормежка»	Наблюдение
		Подача нового материала, презентация	Создание простейших мультфильмов. Виды мультипликации.	2	МАОУ «СОШ с. Кормежка»	Наблюдение
		Подача нового материала	Предметная анимация. Техника перекладки.	4	МАОУ «СОШ с. Кормежка»	Наблюдение
		Просмотр мультфильмов	Просмотр мультфильмов созданных из пластилина.	2	МАОУ «СОШ с. Кормежка»	Наблюдение
		Подача нового материала, презентация	Основные способы создания пластилиновой анимации: изготовление декораций, конструирование анимации.	2	МАОУ «СОШ с. Кормежка»	Наблюдение
		Подача нового материала, презентация	Примеры программ для создания анимации. Основные операции при создании анимации.	2	МАОУ «СОШ с. Кормежка»	Наблюдение
		Подача нового материала. Показ видеоматериала	Знакомство с программой Movavi VideoEditor Plus 2020	2	МАОУ «СОШ с. Кормежка»	Самостоятельная работа
		Подача	Этапы создания	2	МАОУ	Наблюдение



		нового материала. Показ видеоматериала	мультфильма.		«СОШ с. Кормежка»	
		Подача нового материала	Что такое сценарий. Основные части сценария.	4	МАОУ «СОШ с. Кормежка»	наблюдение
		Подача нового материала. Знакомство с материалами для лепки	Технологии лепки.	4	МАОУ «СОШ с. Кормежка»	наблюдение
		Подача нового материала. Показ видеоролика	Знакомство с цифровой техникой. Освещение.	4	МАОУ «СОШ с. Кормежка»	опрос
		Подача нового материала	Работа над созданием индивидуальных проектов мультфильмов.	6	МАОУ «СОШ с. Кормежка»	опрос
		Подача нового материала Просмотр видеоролика	Презентация мультфильмов.	2	МАОУ «СОШ с. Кормежка»	наблюдение
		Групповая работа	Обсуждение и поиск темы для сюжета.	2	МАОУ «СОШ с. Кормежка»	наблюдение
		Работа по группам	Написание сценария. Разбивка и отрисовка (схема) сцен.	4	МАОУ «СОШ с. Кормежка»	опрос
		Работа по группам	Создание эскизов (рисунки) героев, декораций. Создание каркасов.	4	МАОУ «СОШ с. Кормежка»	Самостоятельная работа
		Работа по группам	Лепка героев и декораций.	4	МАОУ «СОШ с. Кормежка»	Самостоятельная работа
		Работа по группам	Поэтапная съемка сцен. Просмотр материала	4	МАОУ «СОШ с. Кормежка»	Самостоятельная работа

					»	
		Работа по группам	Монтаж.	4	МАОУ «СОШ с. Кормежка»	Самостоятельная работа
		Работа по группам	Озвучение. Создание титров	4	МАОУ «СОШ с. Кормежка»	Самостоятельная работа
		Показ презентации	Презентация работ.	2	МАОУ «СОШ с. Кормежка»	наблюдение
		Работа по группам	Обсуждение и поиск темы для сюжета.	2	МАОУ «СОШ с. Кормежка»	опрос
		Работа по группам	Написание сценария. Разбивка и отрисовка (схема) сцен.	4	МАОУ «СОШ с. Кормежка»	Самостоятельная работа
		Работа по группам	Создание эскизов (рисунки) героев, декораций. Создание каркасов.	4	МАОУ «СОШ с. Кормежка»	Самостоятельная работа
		Работа по группам	Лепка героев и декораций.	4	МАОУ «СОШ с. Кормежка»	Самостоятельная работа
		Работа по группам	Позтапная съемка сцен. Просмотр материала	4	МАОУ «СОШ с. Кормежка»	Самостоятельная работа
		Работа по группам	Монтаж.	4	МАОУ «СОШ с. Кормежка»	Самостоятельная работа
		Работа по группам	Озвучение. Создание титров	4	МАОУ «СОШ с. Кормежка»	Самостоятельная работа
		Показ мультфильмов	Презентация работ.	2	МАОУ «СОШ с. Кормежка»	Самостоятельная работа, наблюдение
		Работа по группам	Обсуждение и поиск темы для сюжета.	2	МАОУ «СОШ с. Кормежка»	опрос

		Работа по группам	Написание сценария. Разбивка и отрисовка (схема) сцен.	4	МАОУ «СОШ с. Кормежка»	Самостоятельная работа
		Работа по группам	Создание эскизов (рисунки) героев, декораций. Создание каркасов.	4	МАОУ «СОШ с. Кормежка»	Самостоятельная работа
		Работа по группам	Лепка героев и декораций.	4	МАОУ «СОШ с. Кормежка»	Самостоятельная работа
		Работа по группам	Поэтапная съемка сцен. Просмотр материала	4	МАОУ «СОШ с. Кормежка»	Наблюдение
		Работа по группам	Монтаж.	4	МАОУ «СОШ с. Кормежка»	Наблюдение
		Работа по группам	Озвучение. Создание титров	4	МАОУ «СОШ с. Кормежка»	Наблюдение
		Просмотр мультфильмов	Презентация работ.	2	МАОУ «СОШ с. Кормежка»	Наблюдение
		Работа по группам	Обсуждение и поиск темы для сюжета.	2	МАОУ «СОШ с. Кормежка»	Наблюдение
		Работа по группам	Написание сценария. Разбивка и отрисовка (схема) сцен.	4	МАОУ «СОШ с. Кормежка»	Наблюдение
		Работа по группам	Создание эскизов (рисунки) героев, декораций. Создание каркасов.	2	МАОУ «СОШ с. Кормежка»	Наблюдение
		Работа по группам	Лепка героев и декораций.	4	МАОУ «СОШ с. Кормежка»	Самостоятельная работа
		Работа по группам	Поэтапная съемка сцен. Просмотр материала	4	МАОУ «СОШ с. Кормежка»	Наблюдение

					»	
		Работа по группам	Монтаж.	4	МАОУ «СОШ с. Кормежка»	наблюдение
		Работа по группам	Озвучение. Создание титров	4	МАОУ «СОШ с. Кормежка»	наблюдение
		Просмотр мультфильмов	Презентация работ.	2	МАОУ «СОШ с. Кормежка»	опрос
		Работа по группам Просмотр мультфильмов	<b>Подведение итогов. Подготовка и проведение общешкольного мульт-фестиваля по итогам работы студии за год</b>	<b>2</b>	МАОУ «СОШ с. Кормежка»	опрос

#### 2.4. Оценочные материалы

1. В сентябре оценивается уровень владения навыками и знаниями в мультипликационной деятельности и творческого потенциала учеников.
2. В конце декабря проводится «промежуточный» просмотр мультфильмов обучающихся.
3. В конце мая проводится итоговый просмотр работ обучающихся.

Обязательно участие в конкурсах, фестивалях и выставках всех желающих обучающихся в объединении.



## 2.5.

### Список литературы

#### Для педагога:

1. Горчаков Н.М. Режиссерские уроки. – М.: «Арнир», 2015.
2. Горичева В.С., Нагибина Сказку сделаем из глины, теста, снега, пластилина. – Ярославль, 2015.
3. «Детская студия мультипликации. Рекомендации по работе с детьми» Е.Р. Тихонова, 2016г.
4. «Детская студия мультипликации. Рекомендации по работе с детьми» Е.Р. Тихонова, 2015г.
5. Мультфильм руками детей Ю. Е. Красный, Л. И. Курдюкова. - М. : Просвещение, 2016.
7. «Принципы работы детской студии мультипликации» П.И. Анофриков, Новосибирск, 2015г.
8. Техника и материалы в анимационном фильме/ Н. Довгялло, 2016 г.
9. Тимофеева Л.Л., Проектный метод в детском саду «Мультфильм своими руками»

#### Электронные ресурсы:

1. Анимационная педагогика как ИКТ в реализации ФГОС ДО (создание мультфильмов) <https://xn--j1amd66b.xn--c1awjj.xn--p1ai/courses/animacionnaya-pedagogika-kak-ikt-v-realizacii-fgos-dosozdanie-multfilmov/>
2. Двакадра – студия сказочной анимации <http://2kadra.info/about-studio/>
3. Компьютерная анимация и мультимедиа [https://studme.org/156220/informatika/kompyuternaya\\_animatsiya\\_multimedia](https://studme.org/156220/informatika/kompyuternaya_animatsiya_multimedia)
4. Открытый конкурс детской анимации <http://www.mult.tvorigora.ru/>
5. Открытый российский фестиваль анимационного кино. <http://www.suzdalfest.ru/>
6. Редактирование и создание фильма с помощью «WindowsMovieMaker» // Мясников В.Н. [Электронный ресурс] <http://wiki.saripkro.ru/images/Videomontagmn.pdf>
7. Справочный материал программы WindowsMovieMaker [Электронный ресурс] <http://windows.microsoft.com/ru-RU/windows-vista/Getting-started-with-Windows-Movie-Maker>
8. Удивительный мир мультипликации <https://almanahpedagoga.ru/servisy/publik/publ?id=8051>
9. Учебник по программе SonyVegasPro <http://pro-vegas.ru/learning.php>

#### Для учащихся:

1. Сборник «Русские народные сказки, пословицы, поговорки».
2. Ваню И.П. Рисованный фильм. – М.: Госкиноиздат, 2016, 87 с.
3. Каранович А.Г. Мои друзья - куклы. – М.: Искусство, 2015, 175 с.
4. Крыжановский Б.Н. Искусство мультипликации. – К.: 2016, 118
5. Мультфильм руками детей Ю. Е. Красный, Л. И. Курдюкова. - М.: Просвещение.
6. Наши загадки: сборник. - Решма: Макариев-Решемский мужской монастырь "Свет православия", 2015. -96 с.
7. Энциклопедия отечественной мультипликации. Сост. С.Капков. М.: Алгоритм, 2006

#### Электронные ресурсы:

1. Бесплатные курсы по созданию мультфильмов. <https://smotriuchis.ru/fotografiya/animaciya-i-multiplikaciya/free>
2. Детский семейный образовательный портал. <http://www.radostmoya.ru>
3. Клуб художников, аниматоров, мультипликаторов. <https://vk.com/club2036338>

4. Онлайн-платформа для бесплатного дистанционного обучения анимации детей и подростков "Анимация и Я". <http://multazbuka.ru>
5. Мультистория <http://multstory.com/detskaya-shkola-multiplikatsii/>
6. Шесть приложений для юных мультипликаторов. <https://tlum.ru/news/6-prilozenij-dla-unyh-multiplikatorov/>
7. Ершкa <http://www.eroshka.ru/news.php?cat.3>
8. Литературно – художественный портал <https://www.chitalnya.ru/work.php?work=36689>

**Для родителей:**

1. Волкова, О. Ожившие рисунки: мультфильмы в Интернете / Ольга Волкова // Искусство: учебно-методический журнал для учителей мхк, музыки и изо. – 2015.
2. Пластилиновый мультфильм своими руками. Как оживить фигурки и снять свой собственный мультик, 2016.
3. **Современная семья. Психология отношений. Бурмистрова Е.А., Бурмистров М. Ю. – Москва: издательство «Дарь», 2016 – 544.**
4. **Сурова Л.В. Открытый урок. Книга для педагогов и родителей. Москва. 2015. 480.**
5. Энциклопедия отечественной мультипликации / [сост. С. В. Капкова]. – Москва: Алгоритм, 2016

**Электронные ресурсы:**

1. Дети в счастливой семье. <https://vk.com>