

Государственное бюджетное общеобразовательное учреждение Самарской области
средняя общеобразовательная школа № 11 г. Кинель
структурное подразделение дополнительного образования детей «Вдохновение»

Принята на заседании
Малого педагогического совета
СП ДОД «Вдохновение»
от 30 мая 2023 г.
Протокол № 4

Утверждена:
Приказом № 301-од
от «31» мая 2023 г.
Директор ГБОУ СОШ №11 г.Кинель
и
СП ДОД «Вдохновение» С.А. Лозовская



Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая
программа

"МУЛЬТСТУДИЯ"

техническая направленность

Возраст обучающихся: 10-12 лет
Срок реализации: 1 год

Разработчики:
Апаньева Людмила Александровна,
педагог дополнительного образования

г. Кинель 2023 г.

Пояснительная записка

Важной особенностью программы «Мультстудия» является её мотивационная направленность на любимый всеми детьми жанр киноискусства - мультфильмы: дети ещё не умеют говорить, читать, но уже с удовольствием их смотрят. И гораздо интересней становится желание детей самим создать мультфильм, узнать о том, как создаются любимые мультфильмы, познакомиться с именами известных мультипликаторов, научиться самим делать анимацию.

Программа составлена в соответствии с требованиями:

- Федеральный закон от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;
- Указ Президента Российской Федерации «О национальных целях развития Российской Федерации на период до 2030 года»;
- Концепция развития дополнительного образования до 2030 года (утверждена распоряжением Правительства РФ от 31.03.2022 № 678-р);
- Стратегия развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года (утверждена распоряжением Правительства Российской Федерации от 29.05.2015 № 996-р);
- План мероприятий по реализации в 2021 - 2025 годах Стратегии развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года (утвержден распоряжением Правительства Российской Федерации от 12.11.2020 № 2945-р);
- Приказ Министерства образования и науки Российской Федерации от 23.08.2017 № 816 «Об утверждении Порядка применения организациями, осуществляющими образовательную деятельность, электронного обучения, дистанционных образовательных технологий при реализации образовательных программ»;
- Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 27 июля 2022 г. № 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;
- Приказ Министерства просвещения РФ от 03.09.2019 № 467 «Об утверждении Целевой модели развития региональных систем дополнительного образования детей»;
- Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28.09.2020 № 28 «Об утверждении СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»
- Стратегия социально-экономического развития Самарской области на период до 2030 года (утверждена распоряжением Правительства Самарской области

от 12.07.2017 № 441);

- Письмо Министерства образования и науки РФ от 18.11.2015 № 09-3242 «О направлении информации» (с «Методическими рекомендациями по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы)»);
- Письмо министерства образования и науки Самарской области от 30.03.2020 № МО-16-09-01/434-ТУ (с «Методическими рекомендациями по подготовке дополнительных общеобразовательных общеразвивающих программ к прохождению процедуры экспертизы (добровольной сертификации) для последующего включения в реестр образовательных программ, включенных в систему ПФДО»).

Программа реализует **художественно – эстетическое и научно - техническое** направления. Нацелена на создание короткометражных мультфильмов с помощью конструктора мультфильмов «Студия Мульти-Пульти», ПервоЛого а также в видеоредакторе Movie Maker с использованием разных видов анимации: пластилиновая, кукольная, бумажная, песочная и т. д.

Основная деятельность обучающихся: создание мультфильмов путём формирования последовательностей отдельных кадров снимков физической реальности, а также, путём непосредственного пространственно-временного редактирования; создание видеосочинения с аудиосопровождением и текстовым сопровождением в соответствии с поставленной учебной задачей. 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. Выполняя практические задания, обучающиеся развиваются, создают сами творческие проекты. В процессе создания

творческих работ обучающиеся осваивают работу не только в предложенных программах и приложениях, но и с периферийными устройствами: сканером, микрофоном, с цифровыми фото и видеокамерами.

Актуальность программы заключается в реализации системно - деятельностного подхода на практике, что позволяет сформировать ИКТ - компетентности, которые являются фундаментом для формирования универсальных учебных действий. Тем самым позволяет раскрыть особенности каждого учащегося, почувствовать себя более успешными. Программа осуществляет освоение умений работать с информацией (сбор, получение, преобразование, создание новых объектов) и использовать инструменты ИКТ (текстовые и графические редакторы, видеоредакторы и др.). Программа позволяет осуществить проектный подход к занятиям, а также объединить на одном уроке различные школьные дисциплины: рисование, музыку, математику, окружающий мир.

Цель программы: развитие художественного творчества детей средствами создания короткометражных мультфильмов в онлайн-сервисах, в программах-конструкторах мультфильмов, с помощью видеоредактора MovieMaker и графических редакторов Paint и Gimp.

Для достижения поставленной цели необходимо решить следующие **задачи:**

Образовательные:

- расширение представления школьников о возможностях компьютера, областях его применения;
- расширение базы для ориентации учащихся в мире современных профессий, знакомство на практике с деятельностью художника, дизайнера, сценариста, оператора;
- овладение умением работать с различными видами информации, в том числе графической, текстовой, звуковой, приобщение к проектнотворческой деятельности.
- Освоение инструментальных компьютерных сред для работы с информацией разного вида (текстами, изображениями, анимированными изображениями, схемами предметов, сочетаниями различных видов информации в одном информационном объекте);
- создание завершенных проектов с использованием освоенных инструментальных компьютерных сред (создание мини-мультфильма, видеоклипа, аппликационной работы и т.п.);
- создание условий для самостоятельной творческой деятельности; формирование первоначальных представлений о профессиях, в которых информационные технологии играют ведущую роль; воспитание интереса к информационной и коммуникационной деятельности; воспитание ценностных основ информационной культуры младших школьников, уважительного отношения к авторским правам; практическое применение сотрудничества в коллективной информационной деятельности; воспитание позитивного восприятия компьютера как помощника в учёбе, как инструмента творчества, самовыражения и развития.

Развивающие:

- развитие интеллектуальных способностей и познавательных интересов школьников;
- развитие художественного вкуса, трудовой и творческой активности,
- формирование навыков сознательного и рационального использования компьютера в своей повседневной, учебной, а затем профессиональной деятельности;

Воспитательные:

- формирование творческого подхода к поставленной задаче;
- формирование установки на позитивную социальную деятельность в информационном обществе, на недопустимость действий, нарушающих правовые и этические нормы работы с информацией;
- ориентация на выбор информационно-технологического профиля обучения.

Мотивация и ценность для ребёнка:

- удовлетворение собственных эстетических предпочтений в ходе подбора изображений и музыкального сопровождения, возможность проще, интереснее, убедительнее, увлекательнее сообщить (показать и рассказать) что-то другому;
- возможность свободно оперировать своей коллекцией видеоизображений в соответствии с образовательной задачей, участвовать в увлекательной работе по созданию коротких видеосюжетов;
- освоение любимого детского жанра видеопродукции, возможность попробовать себя в разных ролях: кукольника, декоратора, режиссёра, оператора, актёра, озвучивающего персонажи, и т.д.
- освоение привлекательной технологии компьютерной анимации и возможность её самостоятельного использования для решения творческих задач, как предметных, так и личных.

Основная деятельность: создание мультфильмов путём формирования последовательностей отдельных кадров –снимков физической реальности, а также, путём непосредственного пространственно-временного редактирования; создание видеосочинения с аудиосопровождением и текстовым сопровождением в соответствии с поставленной учебной задачей.

Формы занятий: лекции, беседы, демонстрация, самостоятельная практическая работа, проектно-исследовательская деятельность. Большая часть учебного времени выделяется на практические упражнения и самостоятельную работу. Задания носят творческий характер и рассчитаны на индивидуальную скорость выполнения.

Данный курс, включает в себя специально подобранные упражнения и задания для развития творческих мыслительных способностей и обеспечивает учащихся и учителей материалом для преодоления стереотипов и шаблонов

мышления. Оптимальным условием выступает планомерное, целенаправленное предъявление их в системе, отвечающей следующим требованиям: познавательные задачи строятся на междисциплинарной, интегрированной основе и способствовать развитию психических свойств личности – памяти, внимания, мышления, логики; задачи должны подбираться с учетом рациональной последовательности их предъявления; система познавательных задач должна вести к формированию беглости мышления, гибкости ума, любознательности, умению выдвигать и разрабатывать гипотезы.

Возраст обучающихся — школьники 12-15 лет; содержание изучаемого материала одинаково для обучающихся любого возраста, но осуществляется разноуровневое обучение, которое проявляется в дифференциации методов обучения, через систему различных заданий, согласно возрасту обучающихся.

Срок реализации программы - 1 года.

В объединение принимаются все желающие, специального отбора не производится.

Режим занятий.

Занятия для обучающихся проводятся согласно расписания. Расписание занятий составляется с учетом пожеланий родителей (законных представителей), возрастных особенностей детей и установленных санитарно-гигиенических норм.

Учебный процесс состоит из сочетания теоретических и практических занятий. Наполняемость одной группы предусматривает численность группы от 10 до 13 человек.

Личностные, метапредметные и предметные результаты освоения учебного курса

Предметные:

Формирование умений формализации и структурирования информации, умения выбирать способ представления данных в соответствии с поставленной задачей с использованием соответствующих программных средств обработки данных; Формирование навыков и умений безопасного и целесообразного поведения при работе с компьютерными программами и в Интернете, умение соблюдать нормы информационной этики и права.

Метапредметные:

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.

Регулятивные: обучающийся научится 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 получит возможность научиться учитывать и координировать в сотрудничестве отличные от собственной позиции других людей.

Познавательные: обучающийся 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.

Критерии и способы определения результативности.

Критериями определения результативности являются:

Внешние результаты реализации программы:

- Достижения обучающихся на районных, областных, всероссийских и международных конкурсах;
- Устойчивый интерес к мультипликации;
- Увеличение направленности и разнообразия проектов.

Внутренний результат:

Положительные изменения, происходящие в личности ребенка, саморазвитие, изменения его ценностной ориентации, возможно и будущей профессиональной направленности.

Формы **выявления** результатов: беседа, научно – практические конференции, конкурсы, анкетирование, портфолио обучающихся, опрос, наблюдение, праздничные мероприятия, фестивали и т.д.

Способы и формы **фиксации** результатов: дипломы, анкеты, готовые работы, грамоты, протоколы диагностики, учёт готовых работ.

Способы и формы **предъявления** результатов: конкурсы, праздники, научно – практические конференции, фестивали, проекты различной направленности, публикации статей в СМИ, научных журналах, в сетях Интернет, личных сайтах и т. д.

Учебно-тематический план

№	Наименование темы	Кол-во часов		
		всего	теор	практ
	Раздел 1. Вводное занятие	2	2	-
1	Вводное занятие. Правила ТБ	2	2	-
	Раздел 2. Всё о мультипликации	4	4	-
2	Все об анимации	3	3	-
3	Парад мультпрофессий	1	1	-
	Раздел 3. Технология создания мультфильмов	76	21	55
4	Конструктор мультфильмов «Мульти –Пульти»	13	3	10
5	Работа в среде графического редактора Paint и онлайн конструкторе мультфильмов «Мультатор»	17	4	13
6	Фотография и видеосъёмка	14	4	10
7	Работа в киностудии Movie Maker	8	2	6
8	Создание пластилинового мультфильма	12	4	8
9	Создание LEGO – мультфильма	12	4	8
	Раздел 4. Работа над созданием проектов-мультфильмов	20	2	18
10	Подготовительный этап по созданию мультфильма	6	2	4
11	Создание мультфильма	14	-	14

Содержание программы

№ занятия	Тема	Кол-во часов
	Раздел 1. Вводное занятие.	2
1-2	Вводная беседа о правилах поведения в кабинете информатики. Инструктаж по технике безопасности. Гимнастика для глаз и рук.	2
	Раздел 2. Всё о мультипликации	4
3	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)	1
4-5	Примеры программ для создания анимации	2
6	Парад мультпрофессий: какие специалисты трудятся над созданием мультфильмов.	1
	Раздел 3. Технология создания мультфильмов	
	Конструктор мультфильмов «Мульти –Пульти»	13
7-10	Работа с конструктором мультфильмов «Мульти – Пульти».	4
11-12	Создаём сюжет мультфильма (в Microsoft Word).	2
13-15	Основные операции при создании анимации. Этапы создания мультфильма	3
16-18	Работа над созданием индивидуальных проектов - мультфильмов.	3
19	Мультифестиваль	1
	Работа в среде графического редактора Paint и онлайн конструкторе мультфильмов «Мультатор»	17
20-21	Работа в среде графического редактора Paint: инструменты и палитра, их использование; создание простейшего рисунка и сохранение его в файле;	2
22	Открытие файла, его редактирование и сохранение под другим именем;	1
23-24	Создание рисунков с помощью готовых форм.	2
25-28	Создание сюжетных рисунков с использованием знаний и навыков рисования на компьютере.	4

29-30	Создание рисунков с предполагаемыми движущимися объектами (транспорт, человек, собачка...).	2
31	Сколько кадров нужно для создания рисованных мультфильмов?	1
32	Знакомство с онлайн-конструктором мультфильмов Мультиатор	1
33-36	Создание мультфильмов с помощью онлайн-конструктора мультфильмов Мультиатор.	4
	Фотография и видеосъемка	14
37	Работа с фотоаппаратом и видеокамерой: знакомство с цифровым фотоаппаратом и видеокамерой. Технические особенности фотоаппарата и его возможности, функции.	1
38-39	Особенности фотографии, создание различных изображений. Копирование фотографий на ПК.	2
40-41	Особенности видеосъемки, создание различных изображений, видеосъемка сюжетов. Копирование видеофайлов на ПК.	2
42	Копирование фотографий и видеофайлов на ПК.	1
43-50	Создаём кадры для мультфильма (пластилинового, из обычных предметов, из сыпучих предметов, из природных материалов)	8
	Работа в киностудии Movie Maker	8
51	Знакомство с программой Movie Maker	1
52-53	Открытие созданных файлов; раскадровка имеющихся файлов-кадров, их повторение в циклическом порядке; установление временных рамок воспроизведения; запись и сохранение клипа. Воспроизведение.	2
54-55	Звукозапись. Озвучивание мультфильма. Наложение фоновой мелодии и голоса в MovieMaker. Обрезка звука, исчезание	2
56-58	Создание фильма	3
	Создание пластилинового мультфильма	12
59-60	Подготовка съемки: выбор сценария, песен, по которым будет создаваться мультфильм	2
61-62	Лепка героев мультфильма. Рисование фонов	2
63-66	Съемка кадров	4
67-70	Монтаж мультфильма: монтаж сцен, титров, наложение музыкального сопровождения, озвучивание мультфильма	4
	Создание LEGO – мультфильма	12
71-72	Подготовка съемки: выбор сценария, песен, по которым	2

	будет создаваться мультфильм	
73-74	Создание героев мультфильма, декораций	2
75-78	Съемка кадров	4
79-82	Монтаж мультфильма: монтаж сцен, титров, наложение музыкального сопровождения, озвучивание мультфильма	4
	Раздел 4.Работа над созданием проектов-мультфильмов	20
	Подготовительный этап по созданию мультфильма	6
83	Обсуждение и выбор темы проекта. Проработка сюжета. Разработка сценария. Создание набросков-планов на бумаге.	1
84	Проработка образов и изготовление персонажей. Создание декораций.	1
85-87	Подбор освещения, компоновка кадра. Организация фиксации. Процесс съемки.	3
88	Обсуждение фотографий с художественной и смысловой точек зрения, создание коллекции фотографий к проекту.	1
	Создание мультфильма	14
89-90	Формирование фильма из последовательности кадров.	2
91-92	Открытие созданных файлов; раскадровка имеющихся файлов-кадров, их повторение в циклическом порядке.	2
93-96	Монтаж фото и видео материалов по сценарному плану. Установление временных рамок воспроизведения.	4
97-100	Создание заставок, титров, звукового и музыкального сопровождения. Формирование проигрываемого видео-файла.	4
101-102	Мультфестиваль. Защита проектной работы. Обсуждение готовых работ, размещение в информационной среде	2

В результате изучения данной темы:

Обучающиеся научатся:

- создавать мультфильмы;
- навыкам работы в творческом коллективе с распределением ролей и задач;
- раскрытию творческого потенциала;
- навыкам работы в команде; чувству кадра, 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, кинокадрами;
- создавать снимки с помощью фотокамеры;
- выполнять съемку видеокамерой;
- копировать файлы с фото и видеокамер на ПК;
- 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.

Учащиеся получают возможность научиться:

- самостоятельности, инициативы и творческого подхода;
- умение работать индивидуально и в группе;
- самостоятельно и мотивированно 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 гигиены в работе со средствами ИКТ.

План анализа результатов:

- Степень активности учащихся в группах.
- Уровень знаний, умений, показанных учащимися в работе.
- Рекомендации к совершенствованию.
- Оценивание работы каждого с помощью учащихся, выполняющих функции главных редакторов.

Формы подведения итогов: презентация и защита готовых групповых проектов.

Итог программы—групповой проект «Коллекция мультфильмов».

Описание учебно-методического обеспечения:

1. Красный, Юрий Ешуанович. Мультфильм руками детей : Кн. для учителя / Ю. Е. Красный, Л. И. Курдюкова. -М. : Просвещение, 2015.
2. Красный, Ю.Е. «Первые встречи с искусством», (в соавторстве с А.Артболевской, В.Левиным и Л.Курдюковой). -М, «Искусство в школе», 2015.
3. А. А. Мелик-Пашаев, З. Н. Новлянская. Художник в каждом ребенке.—М.: Просвещение, 2015.6.А. А. Мелик-Пашаев, З. Н. Новлянская. Ступеньки к творчеству.—М.: Издательство: Бином. Лаборатория знаний, 2015
4. З.Е. Г. Макарова. Как вылепить отфыркивание. В 3 т. Т.1. Освободите слона. —М.:Самокат, 2015.4.Е. Г. Макарова. Движение образует форму. — М.: Самокат, 2015
5. Марк Саймон, Как создать собственный мультфильм. НТ Пресс, Гэри Голдман, «Этапы производства традиционного мультфильма».
6. Интернет ресурсы: Иванов Вано «Рисованный фильм» «Мультатор» - онлайн - конструктор мультфильмов.
7. Мастер-класс для педагогов «Создание мультфильмов вместе с детьми»(Электронный ресурс) Фестиваль педагогических идей «Открытый урок».URL: <http://festival.1september.ru/articles/643088/> (датаобращения:03.06.2019)
8. «Пластилиновый мультфильм»(Электронный ресурс).Учитель для коллег и родителей. URL: <http://uchitel39.ru/tvorchestvo/proekty/proekt-plastilinovyj-multfilm> (датаобращения04.06.2019)
9. <https://smallgames.ws/8250-multi-pultikonstruktor-multfilmov.html>
- 10.<https://pinnacleload.ru/pinnacle-studio16.html>
- 11.<https://multator.ru/>

Описание материально-технического обеспечения программы

1. Компьютер с ОС Windows 7
2. Цифровой фотоаппарат, видеокамера
3. Интерактивная система для просмотра проектов

4. Графические редакторы Paint, Gimp
5. Видеоредактор MovieMaker
6. Программы-конструкторы мультфильмов
7. Микрофон
8. Сканер
9. Телекоммуникационный блок, устройства, обеспечивающие подключение к сети
10. Нецифровые инструменты для двухмерного и трёхмерного моделирования (бумага, карандаши, краски и кисти, пластилин, различные мелкие объекты для создания декораций, конструктор LEGO и др.)