

Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение Терсинская
средняя общеобразовательная школа Агрызского муниципального района Республики
Татарстан

Рассмотрено на педсовете

Протокол №1

«26» августа 2025

«Утверждаю»:

Директор МБОУ Терсинской СОШ АМР РТ

 Л.М.Шайдуллина

Приказ № 84 «О»

От «26» августа 2025г.

**Дополнительная
общеобразовательная
общеразвивающая программа
«Я создаю мультики»**

Срок реализации: 3 года

Возраст учащихся: 8-15 лет

Составитель: Широбокова
Дина Николаевна, учитель
информатики

с. Терси, 2025 г.

Пояснительная записка.

Основное направление данной программы – художественно - эстетическое и нацелена на создание короткометражных мультфильмов с помощью видеоредактора Movavi с использованием разных видов анимации: пластилиновая, кукольная, бумажная, песочная и т. д. Данная программа направлена на формирование готовности и способности обучающихся к саморазвитию, мотивации к обучению и развитию их творческих способностей.

Актуальность программы состоит в ее технической значимости. Обучающиеся приобретают опыт работы с информационными объектами, с помощью которых осуществляется видеосъемка и монтаж отснятого материала с использованием возможностей специальных компьютерных инструментов и программ.

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 ребенка, прививает устойчивый интерес к литературе, театру, совершенствует навык воплощать в игре определенные переживания, побуждает к созданию новых образов.

В самом деле, мультипликация включает в себя неограниченное число видов деятельности, открыта для них (универсальность). В процессе создания мультфильма стираются границы между отдельными видами деятельности (целостность). Специфика мультипликации позволяет работать с ребенком, не перенося "в него" элементы человеческой культуры, а естественно помещая его в сферу этой культуры (причастность). Все сказанное заставляет смотреть на мультипликацию не как на новый предмет эстетического цикла, а как на благоприятную среду для создания всеобъемлющей системы комплексного эстетического воспитания.

Программа позволяет осуществить проектный подход к занятиям, а также объединить на одном уроке различные школьные дисциплины: рисование, музыку, математику, окружающий мир, литературное чтение. На занятиях кружка дети шаг за шагом создают собственный проект (мини-мультфильма, видеоклипа, аппликационной работы и т.п.), например, «Сказочный лес», «Подводный мир», «Деревенский пейзаж» и так далее. Творчество детей проявляется в создании своей сказки, стихотворения, рассказа. Поэтому работы каждого ребенка уникальны и неповторимы. Такие занятия создают условия для самостоятельной творческой деятельности.

Отличительными особенностями являются:

1. Определение видов организации деятельности учащихся, направленных на достижение личностных, метапредметных и предметных результатов освоения учебного курса.

2. В основу реализации программы положены ценностные ориентиры и воспитательные результаты.

3. Ценностные ориентации организации деятельности предполагают уровневую оценку в достижении планируемых результатов.

4. Достижения планируемых результатов отслеживаются в рамках внутренней системы оценки: педагогом, администрацией, психологом

5. При планировании содержания занятий прописаны виды деятельности учащихся по каждой теме.

Цели образовательной программы:

- эстетическое развитие младших школьников
- создание атмосферы радости детского творчества и сотрудничества
- просмотр, изучение и создание аудио-визуальных произведений экранного искусства.

Для достижения поставленных целей, необходимо решить следующие **задачи**:

1. Формирование навыков плодотворного взаимодействия с большими и малыми социальными группами.

2. Воспитание культуры зрительского восприятия и способности выбирать, что стоит смотреть, а что нет – так необходимое в сегодняшнем плотном потоке аудио-визуальной информации.

3. Предоставление ученикам всех условий для возможности воплощения детьми своего неповторимого опыта и первых жизненных открытий и впечатлений на экране.

4. Развитие эмоциональной сферы ребенка, воспитание чувства сопереживания к проблемам друзей из ближнего и дальнего окружения.

5. Формирование интереса к анимации и другим экранным искусствам как средству познания жизни духовному обогащению.

6. Развитие творческих способностей детей.

7. Воспитание эстетического вкуса младших школьников.

«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 четвертые – еще к чему-либо. Анимация – как вид экранного искусства – дает детям возможность реализовать все эти творческие способности.

Программа **предназначена** для учащихся 8-15 лет, имеющих желание учиться и развиваться.

Количество часов в учебном году – 68, в неделю – 2 часа, программа рассчитана на 3 года на 204 часа.

В процессе обучения дети:

- знакомятся с разными видами искусства, такими, как кинематограф, театр, комиксы, изобразительное искусство
- знакомятся с разными видами деятельности: конструирование, лепка, рисование, съёмка, монтаж, озвучка.
- учатся работать с разными программами и оборудованием (Word, Paint, Paint 3d, Movavi, Internet, Scratch, видеокамера, цифровая камера, принтер, сканер, планшет и т.д.)
- применяют на практике знания, умения и навыки по математике, информатике, технологии, ИЗО и литературе.
- учатся организовывать свою деятельность (ставить цель, планировать, контролировать и оценивать)
- осознают, что компьютер предназначен не только для развлечений (человек - потребитель), а также для самореализации (человек - созидатель)

При работе по данной программе появляется возможность закреплять и углублять знания, полученные по разным предметам. На практических занятиях реализуется принцип межпредметных связей. Это достигается на основе двух методологических подходов.

Формы и методы контроля: выполнение творческого задания

Учебный план

1 год обучения

	Наименование разделов и тем	В сего часов	Те ория	Практ ика
	Техника безопасности.	2	2	
	Все о мультипликации	8	4	4

	Создание пластилинового мультфильма по мотивам народных сказок	2 2	4	18
	Лего-анимация	1 8	4	14
	Кукольная анимация	1 8	4	14
	ИТОГО	6 8	18	51

2 год обучения

	Наименование разделов и тем	В сего часов	Те ория	Практ ика
	Плоскостная анимация	1 8	4	14
	Объёмная анимация	1 8	4	14
	Создание мультфильмов в любой технике и с любыми материалами.	2 8	4	24
	Итоговые занятия. Подведение итогов учебного года.	4	2	2
	ИТОГО	6 8		

3 год обучения

	Наименование разделов и тем	В сего часов	Те ория	Практ ика
	Раздел 1. Первые шаги в мир скретч	3 3		

	Раздел 2. Азы программирования в скретч	3 5		
	ИТОГО	6 8		

4.5. Содержание учебного плана.

Техника безопасности.

Меры безопасности при проведении занятий. Введение в программу: содержание и порядок обучения.

Все о мультипликации

Знакомство детей с историей возникновения анимации. Просмотр первого русского мультфильма «Война рогачей и усачей» (1912 год). Рассказ о профессиях мультипликатор. Элементарное знакомство с процессом съемки.

Создание пластилинового мультфильма по мотивам русских народных сказок

Чтение русских народных сказок, коротких по содержанию. Рассматривание иллюстраций. Изготовление героев и декораций. Подбор освещения, компоновка кадра. Монтирование мультфильмов.

Лего-анимация

Просмотр мультфильмов, изготовленных из конструктора «Лего». Разработка сценария мультфильма. Изготовление героев и декораций. Подбор освещения, компоновка кадра. Монтирование мультфильмов.

Кукольная анимация.

Просмотр мультфильмов. Разработка сценария мультфильма. Изготовление героев и декораций. Подбор освещения, компоновка кадра. Монтирование мультфильмов.

Плоскостная анимация

Просмотр фильм, сделанный в технике плоская анимация (Ю.Норштейн «Сказка сказок»). Разработка сценария мультфильма. Изготовление героев и декораций. Подбор освещения, компоновка кадра. Монтирование мультфильмов.

Объёмная анимация

Использование различных техник в одном мультфильме. Разработка сценария мультфильма. Изготовление героев и декораций. Подбор освещения, компоновка кадра. Монтирование мультфильмов.

Создание мультфильмов в любой технике и с любыми материалами.

Разработка сценария мультфильма. Изготовление героев и декораций. Подбор освещения, компоновка кадра. Монтирование мультфильмов.

Первые шаги в мир сретч

Основные устройства компьютера. Исполнители, команды, программы. Режим работы в среде скретч.Спрайт. Интерфейс. Скрипт. Выбор фона, спрайта. Анимация «Зпускаем котика в космос». Создание мультимедийной открытки. Как думают и говорят спрайты.Планирование последовательности действий. Компьютерная игра своими руками. Интерактивный плакат. Движение и рисование.

Азы программирования в скретч

Циклы. Переменные. Механика движения. Координаты. Спрайты обучаются. Ветвления. Диалоги и списки.

Планируемые результаты:

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

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 учебной литературы, 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.

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 младшего школьного возраста компьютерной программе; создавать собственный текст на основе художественного произведения, репродукции картин, по серии иллюстраций к произведению; создавать видеопечки 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.

Календарный учебный график

Полугодие	Месяц	Недели обучения	Год обучения		
			I-ый год обучения	II-ой год обучения	III-й год обучения
Первое полугодие	Сентябрь	1	У	У	У
		2	У	У	У
		3	У	У	У
		4	У	У	У
	Октябрь	5	У	У	У
		6	У	У	У
		7	У	У	У
		8	У	У	У
	Ноябрь	9	У	У	У
		10	У	У	У
		11	У	У	У
		12	У	У	У
	Декабрь	13	У	У	У
		14	У	У	У
		15	У	У	У
		16	У	У	У
Второе полугодие	Январь	17	П	П	П
		18	У	У	У
		19	У	У	У
		20	У	У	У
	Февраль	21	У	У	У
		22	У	У	У
		23	У	У	У
		24	У	У	У

	Март	25	У	У	У
		26	У	У	У
		27	У	У	У
		28	У	У	У
	Апрель	29	У	У	У
		30	У	У	У
		31	У	У	У
		32	У	У	У
	Май	33	П	П	П
		34	У	У	У
		35	У	У	У
		36	У, ПА	У, ПА	У, ИА
	Всего учебных недель	34	34	34	34
	Всего часов по программе	68 часов в год		ИТОГО: 204 часа	

Условные обозначения: **У** – учебная неделя, **П** – праздничная неделя, **ПА** – промежуточная аттестация,

ИА – итоговая аттестация

4.8 Методическое обеспечение.

Программа предусматривает применение индивидуальных и групповых форм работы с детьми.

Индивидуальная форма работы предполагает дополнительное объяснение задания детям, озвучивание ролей.

В ходе групповой работы детям предоставляется возможность самостоятельно построить свою работу на основе принципа взаимозаменяемости, ощутить помощь со стороны друг друга, учесть возможности каждого на конкретном этапе деятельности. Всё это способствует более быстрому и качественному выполнению задания. Групповая работа позволяет выполнить наиболее сложные и масштабные работы с наименьшими материальными затратами. Особым приёмом при организации групповой формы работы является ориентирование детей на создание «творческих пар» или подгрупп с учетом их возраста и опыта работы в рамках Программы.

Занятия строятся в форме игры, соревнования, путешествия, практической деятельности. Для проведения занятия необходимо создавать и постоянно поддерживать атмосферу творчества и психологической безопасности, что достигается применением следующих методов проведения занятий:

- Словесный метод - устное изложение, беседа.

- Наглядный метод - показ видеоматериала, иллюстраций, наблюдение, работа по образцу.

- Практический метод - овладение практическими умениями рисования, лепки, аппликации.

- Объяснительно-иллюстративный метод (дети воспринимают и усваивают готовую информацию)

- Репродуктивный метод обучения (дети воспроизводят полученные знания и освоенные способы деятельности).

- Частично-поисковый метод (дошкольники участвуют в коллективном поиске решения заданной проблемы).

- Исследовательский метод – овладение детьми приемами самостоятельной творческой работы.

Условия реализации.

Для успешной реализации данной программы, необходимо наличие цифрового фотоаппарата, штатив, на который крепится фотоаппарат, настольная лампа, компьютер с программой для обработки отснятого материала (монтаж осуществлялся в программе Zu3D), подборка музыкальных произведений (для звукового оформления мультфильма), диктофон и микрофон, подключенный к компьютеру для записи голоса (звуковое решение мультфильма), художественные и иные материалы для создания изображений (бумага, краски, кисти, карандаши, фломастеры, ножницы, проволока и другие).

Список литературы

1. Иткин, В.Д. Что делает мультипликационный фильм интересным / В.Д. Иткин // Искусство в школе.- 2006.- № 1.-с.52-53.
2. Зейц, М.В. Пишем и рисуем на песке. Настольная песочница /М.В. Зейц.- М.: ИНТ, 2010.-252 с.
3. Лыкова, И.И. Куда уходят детские рисунки И.И. Лыкова // Обруч.-2002.- № 1.-с.51-53.
4. Кудрявцева, В.В. Создать атмосферу сказки /В.В. Кудрявцева // Искусство в школе. – 2006.-№. 3.-с.23-24.
5. Куприянов, Н.Н. Занятия анимацией – «витамин игры» /Н.Н. Куприянов// Искусство в школе.- 2007.- №. 4.-с.15-16.
6. Интернет-ресурсы:

- Мультипликация. Статья в Википедии.
- Мультфильм. Статья в Википедии.
- Мультстудия на телеканале "Карусель"