



**Принята**  
На методическом совете  
«08» августа 2024 г.  
Протокол № 1

**Утверждаю**  
Директор ЦДТ «Металлург»  
\_\_\_\_\_ М.С. Анохина  
«08» августа 2024 г.

**Дополнительная общеобразовательная  
общеразвивающая программа  
«Мультстрана»**

**Направленность программы – техническая  
Уровень освоения – ознакомительный  
Форма обучения – очная**

**Срок реализации - 1 год  
Возраст детей – 5-6 лет**

**Разработчики:**  
Больных С.В.,  
педагог дополнительного образования  
Архипова С.А., методист

**Самара, 2024**

## Оглавление

<b>Краткая аннотация .....</b>	<b>3</b>
<b>1. Пояснительная записка .....</b>	<b>3</b>
1.1. Цель и задачи программы.....	7
1.2. Формы, методы и технологии, используемые для реализации программы.....	8
1.3. Прогнозируемые результаты .....	11
1.4. Критерии и способы определения результативности .....	12
1.5. Виды и формы контроля и диагностики результатов .....	13
1.5. Воспитательная работа .....	14
1.7. Работа с родителями .....	15
<b>2. Содержание программы .....</b>	<b>15</b>
<b>Учебный план ДООП «Мультстрана».....</b>	<b>15</b>
2.1. Модуль 1. «Перекладная анимация».....	15
2.3. Модуль 2. «Объемная анимация».....	19
2.3. Модуль 3. «Комбинированная анимация» .....	22
<b>3. Ресурсное обеспечение программы .....</b>	<b>26</b>
3.1. Учебно-методическое обеспечение программы .....	26
3.2. Материально-техническое обеспечение .....	26
<b>4. Список литературы .....</b>	<b>28</b>
<b>Приложение .....</b>	<b>30</b>

## **Краткая аннотация**

По программе «Мультстрана» могут обучаться дошкольники, которые в доступной форме познакомятся с элементами техники и технологическими процессами создания мультфильмов.

Программа рассчитана на 144 часа в год (3 модуля по 48 часов). Режим занятий - 2 раза в неделю по 2 часа, при наполняемости – 12 учащихся в группе. Уровень освоения программы: ознакомительный.

Обучающиеся продумывают собственные сценарии для мультфильмов, разрабатывают раскадровку, продумывают и изготавливают фоны и персонажей, озвучивают и продумывают звуковое оформление для мультфильмов, сами принимают участие в создании пикселяции. Обучение по данной программе служит хорошей основой для последующего обучения дошкольников в объединениях технической направленности.

### **1. Пояснительная записка**

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Мультстрана» разработана на основе следующих нормативных документов:

- Федеральный закон от 29.12.2012 г. № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;
- 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);
- Приказ Министерства просвещения РФ от 27.07.2022 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 «Санитарноэпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»;

– 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»);

– Письмо МО и НСО от 12.09.2022. № МО/1141-ТУ (с «Методическими рекомендациями по разработке дополнительных общеобразовательных общеразвивающих программ»).

**Направленность** дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «Мультстрана» **техническая.**

**Уровень освоения программы** – ознакомительный.

**Актуальность** программы заключается в том, что в век, когда дети с самого младшего возраста начинают владеть телефоном и компьютером, очень важно привить у них любовь к творчеству и развитию собственного воображения. В настоящее время мультипликация в образовательном процессе рассматривается как развивающий, образовательный и воспитательный элемент.

Мультипликационный фильм вводит ребенка в особое эмоциональное состояние, дарит ему возможность эмоционально контактировать с

персонажами данного медиапроизведения, в чем ребёнок в силу своего возраста остро нуждается.

Раннее приобщение ребенка к применению компьютерных технологий имеет ряд положительных сторон, как в плане развития его личности, так и для последующего изучения школьных предметов и в дальнейшей профессиональной подготовке, облегчая дальнейшую социализацию ребенка, вхождение его в информационное общество.

**Новизна** заключается в том, что через изучение разнообразных видов творчества, которые включает мультипликация формируется творческая личность ребенка, способная выразить себя, реализовать свои творческие замыслы. Данная программа включает в себя интеграцию таких образовательных областей как художественно-эстетическое развитие, социально-коммуникативное, познавательное и речевое развитие. Мультипликация совмещает в себе несколько видов искусств: рисование, конструирование, лепка, музыкальное и литературно-художественное сопровождение, историю, фольклор, позволяющие развивать художественные навыки, актерское мастерство, режиссерские способности и др. творческие данные обучающихся.

Программа разработана с учётом современных тенденций в образовании по принципу блочно-модульного освоения материала, что максимально отвечает запросу социума на возможность выстраивания ребёнком индивидуальной образовательной траектории.

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Мультстрана» состоит из 3 модулей: «Перекладная анимация», «Объемная анимация», «Комбинированная анимация» и рассчитана на полную реализацию в течение одного года.

**Отличительной особенностью программы** является применение конвергентного подхода, позволяющего выстраивать обучение, включающее в себя элементы нескольких направленностей, в том числе использование в технической программе при освоении материала техник декоративно-прикладного творчества.

**Педагогическая целесообразность** использования модульного подхода в образовательном процессе объясняется значительным увеличением внутренней мотивации учащихся, более быстрым формированием у них умений и навыков практической деятельности и самостоятельной работы. Использование в образовательном процессе дополнительной общеразвивающей программы по анимационной деятельности с детьми дает возможность объединить различные виды деятельности и задачи, решаемые в процессе обучения детей:

- включение в содержание программы разнообразных видов технической деятельности (освоение различных техник съемки, работа с фото, - видео, - аудио аппаратурой, основ 3D моделирования и объектно-ориентированного программирования) и изобразительной деятельности (рисование, лепка, конструирование, изготовление кукол из различных материалов и т.д.).

- применение системно–деятельностного подхода при подаче как теоретического, так и практического материала.

- организация проектной и социально значимой практической деятельности (представление собственных проектов и творческих продуктов для родителей и сверстников).

На современном этапе развития общества содержание дополнительных образовательных программ ориентировано на создание необходимых условий для личностного развития учащихся, позитивной социализации и профессионального самоопределения, что **является приоритетным направлением развития Самарской области.**

**Возраст детей, участвующих в реализации программы: 5-6 лет.**

**Сроки реализации:** программа рассчитана на 1 год, объем – 144 часа (3 модуля по 48 часов каждый).

**Режим занятий:** два раза в неделю по 2 часа. Продолжительность занятия - 1 час с перерывом в 15 минут.

**Наполняемость учебных групп:** составляет 12 человек.

## 1.1. Цель и задачи программы

**Цель программы:** формирование у детей творческих и интеллектуальных способностей через проигрывание и создание мультипликаций.

### **Задачи программы:**

#### ***Обучающие:***

- познакомить обучающихся с основными видами мультипликации;
- познакомить с основными этапами создания мультфильма;
- познакомить с сюжетной линией произведений, познакомить с построением сюжетных линий к мультфильму из сказок, стихотворений и собственных историй;
- научить придумывать короткие сюжеты для создания мультипликационных зарисовок;
- познакомить с различными видами анимационной деятельности с использованием разнообразных приемов и различных художественных материалов;
- обучить работе с микрофоном и озвучивать мультфильмы;
- познакомить с работой с техническими средствами: камерой, фотоаппаратом, компьютером;
- познакомить с процессами разработки и изготовления персонажей, фонов и декораций, создания схем-рисунков и съёмки кадров.

#### ***Развивающие:***

- способствовать развитию интеллекта и интегративных творческих способностей детей;
- развивать интерес к лучшим образцам мультипликации и желание к самостоятельному творчеству;
- развивать художественные навыки и умения;
- развивать художественно-эстетический вкус, фантазию, изобретательность, чувства композиции, цвета, формы, логическое мышление и пространственное воображение;

– создавать условия для раскрытия личностного потенциала каждого ребенка;

– создавать творческую атмосферу для развития любознательности.

***Воспитывающие:***

– способствовать воспитанию трудолюбия, самостоятельности, инициативности, настойчивости, умения контролировать свои действия;

– способствовать воспитанию эстетического вкуса дошкольников;

– воспитывать культуру зрительского восприятия;

– способствовать созданию коллектива, который становится развивающей обогащающей средой, где каждый – личность, а все вместе – участники детских творческих проектов.

## **1.2. Формы, методы и технологии, используемые для реализации программы**

Учебное занятие может проводиться как с использованием одного метода обучения, так и с помощью комбинирования нескольких методов,

приёмов и форм обучения. Целесообразность и выбор того или иного метода зависит от образовательных задач, которые ставит педагог на занятии.

Используются следующие формы организации образовательного процесса:

– групповая;

– фронтальная;

– индивидуальная.

Для воспитания и развития навыков, предусмотренных программой, в учебном процессе применяются следующие основные методы (с перечислением приемов).

По источникам и способам передачи информации:

– *практические* (упражнения, игры, конструирование, экспериментирование, моделирование);



– *наглядные методы* (использование макетов и пособий, рассматривание картин, просматривание видеофильмов, просматривание интернет-презентаций);

– *словесные методы* (убеждение, рассказ, беседа, чтение художественной литературы, игры-драматизации);

– *аналитические* (сравнение выполненной работы с образцом, с работой товарища; соревнования, конкурсы; анкетирование; наблюдения, самоанализ).

По характеру методов познавательной деятельности:

– *методы готовых знаний* (словесно-догматический, репродуктивный, объяснительно-иллюстративный);

– *исследовательские методы* (проблемный, поисковый, эвристический).

Каждое занятие начинается с постановки задачи педагогом на текущее занятие. Задача педагога – стимулирование творческой активности детей на занятиях, обеспечение смены видов деятельности. В данной программе нет жесткой структуры занятий. Каждое занятие состоит из определенного задания и упражнения на данное занятие. Педагог использует те или иные упражнения в зависимости от этапов создания мультфильма. Педагог чередует подвижные или игровые виды деятельности и виды деятельности, требующие сосредоточения. Например, обсуждение, создание персонажей к задуманному ранее мультфильму, создание декорация, съемка анимационного ролика. Таким образом, на каждом занятии виды деятельности детей, что позволяет избежать переутомления и способствует удержанию внимания.

Возможно деление детей на подгруппы, во время занятия половина детей выполняет съемку мультфильма, остальные готовят персонажей к съемке.

## 1. Организационный момент

– Педагог готовит необходимые для работы материалы для каждого ребенка.

– Дети рассаживаются на свои рабочие места.

– Приветствие.

2. Обсуждение с детьми темы, определение групповых и индивидуальных задач на занятии.

3. Объяснение, обсуждение, игра или упражнение.

4. Творческая работа, предусматривающая те виды деятельности, которые запланировал педагог. Дети делают свои работы на основе рассказа-показа и обсуждения. Педагог помогает тем, кому необходима помощь и принимает участие в тех видах деятельности, которые требуют его присутствия. По мере обучения ответственность за выполнение конкретных видов деятельности может полностью делегироваться ребенку.

– Просмотр работ, подведение итогов; педагог обращает внимание детей на то, что получилось хорошо в каждой работе.

– Дети приводят в порядок свое рабочее место.

В процессе реализации программы используются разнообразные формы занятий:

– рассказ педагога, сопровождаемый наглядным показом, интерактивное обсуждение с детьми, дидактические игры, помогающие освоить материал, совместная работа;

– развивающие игры и упражнения.

### **Педагогические технологии**

В образовательном процессе педагог использует следующие педагогические технологии:

*Личностно-ориентированное обучение* - содержание, методы и приемы данной технологии обучения направлены на то, чтобы раскрыть и развить способности каждого ребенка.

*Развивающее обучение* - развитие психологических особенностей: способностей, интересов, личностных качеств и отношений между

людьми; при котором учитываются и используются закономерности развития, уровень и особенности индивидуума.

*Здоровьесберегающие технологии* - это система работы образовательного пространства по сохранению и развитию здоровья всех участников образовательного процесса.

*Игровые технологии* – игра, обладая высоким развивающим потенциалом, является одной из форм организации занятия или может быть той или иной его частью (введения, объяснения, закрепления, упражнения, контроля).

*Информационные технологии* - используются для повышения качества обучения. Деятельность педагога в данной области ориентирована на использование в ходе занятия мультимедийных информационных средств обучения.

### **1.3. Прогнозируемые результаты**

**Предметные** результаты каждого модуля соответствуют его специфике, содержанию и конкретизируются в каждом модуле программы.

#### **Личностные результаты:**

- сформированность позитивного эмоционально-ценностного отношения к окружающей действительности;
- сформированность навыков самодисциплины, трудолюбия и толерантности;
- сформированность навыков культурного поведения в обществе, в информационной сети;
- сформированность умения осуществлять совместную информационную и проектную деятельность.

#### **Метапредметные результаты:**

##### *Познавательные УУД:*

- уметь поставить учебную задачу;
- уметь анализировать и синтезировать новые знания;
- уметь сформулировать проблему и найти способ её решения;

– понимать причины успешности или не успешности творческой деятельности.

*Регулятивные УУД:*

- уметь планировать свои действия;
- уметь корректировать план;
- уметь адекватно оценивать результат.

*Коммуникативные УУД:*

- уметь вступать в диалог и вести его;
- уметь различать особенности общения с разными группами людей;
- уметь взаимодействовать со сверстниками.

#### **1.4. Критерии и способы определения результативности**

Результативность образовательной программы отражает достижение учащимися детского объединения предметных, метапредметных и личностных результатов.

Достижение **личностных и метапредметных результатов** отслеживается педагогом преимущественно на основе собеседований и наблюдений за учащимися в ходе учебных занятий, участия ребят в коллективных творческих делах и мероприятиях детского объединения и образовательного учреждения.

Педагогические наблюдения обобщаются в конце учебного года и по желанию родителей могут быть представлены в виде характеристики по форме, установленной образовательной организацией.

**Предметные результаты** освоения дополнительной общеразвивающей программы отражают сформированность у учащихся теоретических знаний и практических умений и навыков. Контроль и оценка предметных результатов обучения осуществляются с помощью критериальной таблицы. Итоги начального, текущего и заключительного контроля фиксируются педагогом в журнале.

#### **Критерии оценивания предметных результатов обучения**

Показатели	Критерии оценки	Уровень подготовки	Методы и формы контроля
<b>Т е о р е т и ч е с к а я   п о д г о т о в к а</b>			
<b>Знания</b>	Владеет некоторыми конкретными знаниями. Знания воспроизводит дословно.	Низкий	Наблюдение, тестирование, контрольный опрос и др.
	Запас знаний близкий к содержанию образовательной программы. Неполное владение понятиями, терминами, законами, теорией.	Средний	
	Запас знаний полный. Информацию воспринимает, понимает, умеет переформулировать своими словами.	Высокий	
<b>П р а к т и ч е с к а я   п о д г о т о в к а</b>			
<b>Специальные умения и навыки</b>	В практической деятельности допускает серьезные ошибки, слабо владеет специальными умениями и навыками.	Низкий	Наблюдение, контрольное задание, анализ творческих работ
	Владеет специальными умениями, навыками на репродуктивно-подражательном уровне.	Средний	
	Владеет творческим уровнем деятельности (самостоятелен, высокое исполнительское мастерство, качество работ, достижения на различных уровнях)	Высокий	

Так же учитывается активность и результаты участие учащихся в конкурсных мероприятиях различного уровня.

Важной составляющей образовательного процесса в детском объединении является организация демонстрации приобретенного учащимися в процессе занятий мастерство. Выставки творческих работ (персонажей и декораций, созданных детьми), демонстрация творческих детских проектов, могут проводиться в конце занятия, организовываться по итогам изучения разделов, в конце учебного года.

Созданные мультфильмы могут становиться участниками различных конкурсов в области детского творчества.

### **1.5. Виды и формы контроля и диагностики результатов**

Результатом каждого занятия является определенная творческая работа ребенка. Задачи программы предполагают развитие различных видов творческой активности, и соответствуют возрастным психологическим

особенностям дошкольников. А также предполагает создание творческих проектов – мультипликационных этюдов от задумки до реализации. Педагог создает условия для того, чтобы развить эти компетенции их в каждом ребенке, заинтересовать каждым видом творческой активности и процессом создания мультфильма в целом, побудить к творчеству, создать атмосферу радости, удовольствия, доброжелательности и уважения к труду.

Педагог использует следующие методы отслеживания результативности:

- педагогическое наблюдение;
- педагогический анализ результатов выполнения упражнений, и овладения навыками различными видами творческой активности, активности обучающихся на занятиях.

Программа предусматривает осуществление контроля на различных этапах процесса обучения:

- **Предварительный контроль** (на начальном этапе обучения с целью определения уровня готовности к восприятию учебного материала).
- **Текущий контроль** (в процессе обучения с целью выявления пробелов в усвоении материала программы).
- **Итоговый контроль** (в конце курса обучения с целью оценки уровня усвоения программного материала и соответствия прогнозируемым результатам обучения).

**Методы контроля и диагностика результатов:** опрос, беседа, анкетирование, тестирование, анализ работ, презентация, самостоятельная работа, кроссворд, викторина, наблюдение, просмотр творческих работ, выставки творческих работ (персонажей и декораций, созданных детьми), демонстрация творческих детских проектов.

### **1.5. Воспитательная работа**

Важным моментом в воспитательной работе является создание и укрепление детского коллектива. Для достижения данной цели планируется организовывать коллективно-творческие дела, экскурсии по

городу, групповое посещение выставок, подготовка и проведение праздников и различных мероприятий. Подготовка и участие в тематических конкурсах и выставках разного уровня так же будет способствовать сплочению группы, формированию у ребят целеустремленности, уверенности в своих силах, осознание своей значимости, чувства ответственности.

### **1.7. Работа с родителями**

Используются следующие формы работы с родителями:

- родительские собрания;
- анкетирование родителей;
- индивидуальные беседы (по необходимости);
- проведение открытых занятий;
- совместная организация различных мероприятий.

## **2. Содержание программы**

### **Учебный план ДООП «Мультстрана»**

№ п/п	Наименование модуля	Количество часов		
		Всего	Теория	Практика
1	«Перекладная анимация»	48	10	38
2	«Объемная анимация»	48	13	35
3	«Комбинированная анимация»	48	14	34
	<b>Итого</b>	144	37	107

### **2.1. Модуль 1. «Перекладная анимация»**

Модуль рассчитан на творческое развитие и формирование начально-технических навыков детей при создании анимационного фильма, а также, на понимание работы в плоскости в технике перекладка.

**Цель:** развивать творческие и технические способности, содействовать формированию социально адаптированной личности посредством приобщения к занятиям по мультипликации, в частности при создании собственного мультфильма.

**Задачи:**

**Обучающие:**

- познакомить с работой в технике перекладка;
- сформировать понимание правила съемки методом «перекладки»;
- научить писать сценарий;
- научить создавать раскадровку и фоны для мультфильмов;
- научить создавать персонажей из бумаги и пластилина;
- сформировать практические умения в работе с музыкой и записью звуков для озвучивания мультфильмов;
- сформировать практические умения и навыки рисования гуашью и карандашами.

**Развивающие:**

- развивать творческое мышление, фантазию, оригинальность;
- развивать способность удерживать внимание.

**Воспитательные:**

- способствовать развитию эстетического вкуса, чувства цвета;
- способствовать формированию культуры труда, осознанного ценностного отношения к труду и творчеству;
- способствовать освоению социальных норм и правил поведения, помощь в социализации учащихся.

**Ожидаемые предметные результаты.**

**По окончании модуля обучения учащиеся должны знать:**

- принципы работы в технике «перекладка»;
- основы создания сценария.

**По окончании модуля обучения учащиеся должны уметь:**



- создавать раскадровку и разрабатывать фоны для мультфильмов;
- рисовать элементарные вещи гуашью и карандашами;
- писать собственный сценарий;

### Учебно-тематический план модуля «Перекладная анимация»

№ п/п	Название темы	Количество часов		
		Всего	Теория	Практика
1.	Вводное занятие.	2	1	1
2.	Написание сценария. Создание раскадровки.	6	3	3
3.	История мультипликации.	2	1	1
4.	Создание декораций.	14	3	11
5.	Лепка пластилиновой анимации.	14	2	12
6.	Звуковое оформление мультфильма.	2	1	1
7.	Пикселяция.	6	1	5
8.	Итоговое занятие	2	1	1
	<b>Итого:</b>	<b>48</b>	<b>13</b>	<b>35</b>

### Содержание модуля

#### 1. Вводное занятие.

На этом занятии происходит встреча детей и педагога, оговариваются условия принципа работы, поясняется техника безопасности и правила поведения в учебном классе. Так же, проводится диагностика знаний и умений учащихся в форме опроса и беседы.

#### 2. Написание сценария и создание раскадровки.

Структура сценария: композиция, замысел, тема, идея. Изучение основных частей сюжета: начало, завязка, развитие событий, кульминация,

развязка и конец. Определение жанра будущего фильма – «Осенняя прогулка». Индивидуальная и групповая работа по сочинению историй, которые могут стать основой сюжета.

Раскадровка – серия рисунков, схематично показывающая, что будет происходить в кадре с персонажами, составленная в последовательности, в которой будет происходить развитие сюжета. Основные принципы создания раскадровки. Разработка эскизов персонажей мультфильма.

### **3. История мультипликации.**

Просмотр полнометражного мультфильма «Пластилиновая ворона», выполненного из пластилина. Мультипликационный фильм - как старейшая разновидность «живых картинок». Хроника развития анимационных технологий. Анимационное кино — особый вид киноискусства, в основе которого лежит оживление на экране различных неодушевленных объектов.

### **4. Создание декораций.**

Выполнение жанровых картин на тему «Осень». Выполнение фонов разных планов на тему «Осень», поиски цветового решения. Передача плановости и цельности.

### **5. Лепка пластилиновой анимации.**

Выполнение осенних этюдов, для дальнейшего развития мультфильма. Продумывание и создание персонажей, а так же атрибутики из пластилина для анимации. Правильное сочетание различных цветов и применение разнообразных приемов в лепке.

### **6. Звуковое оформление мультфильма.**

Правила записи звука на звуковую дорожку. Подборка, запись звуков, голосов. Практическая работа: озвучивание мультфильма

### **7. Пикселяция.**

Пикселяция — разновидность техники «stop-motion». Она сводится к покадровой съёмке объектов фотоаппаратом с последующим соединением кадров в видеоряд. В качестве персонажей мультфильма в данном блоке используются овощи и фрукты.

### **9. Итоговое занятие.**

Организация премьеры и обсуждение мультипликационных фильмов.  
Публикация фильмов в сети Интернет.

### **2.3. Модуль 2. «Объемная анимация»**

Модуль рассчитан на творческое развитие и формирование начально-технических навыков детей при создании анимационного фильма, а также, на понимание работы в плоскости в технике объемная анимация.

**Цель:** развивать творческие и технические способности, содействовать формированию социально адаптированной личности посредством приобщения к занятиям по мультипликации, в частности при создании собственного мультфильма.

**Задачи:**

***Обучающие:***

- познакомить с работой объемной анимации;
- сформировать понимание правила съемки объемного мультфильма;
- научить писать сценарий;
- научить создавать раскадровку и фоны для мультфильмов;
- научить создавать персонажей из бумаги и пластилина;
- сформировать практическое умение озвучивания мультфильмов;
- сформировать практические умения и навыки рисования гуашью и карандашами.

***Развивающие:***

- развивать творческое мышление, фантазию, оригинальность;
- развивать способность удерживать внимание.

***Воспитательные:***

- способствовать развитию эстетического вкуса, чувства цвета;
- способствовать формированию культуры труда, осознанного ценностного отношения к труду и творчеству;

– способствовать освоению социальных норм и правил поведения, помощь в социализации учащихся.

**Ожидаемые предметные результаты.**

***По окончании модуля обучения учащиеся должны знать:***

- принципы работы объемной мультипликации;
- основы создания сценария.

***По окончании курса обучения учащиеся должны уметь:***

- создавать раскадровку и разрабатывать фоны для мультфильмов;
- рисовать элементарные вещи гуашью и карандашами;
- писать собственный сценарий;
- работать с музыкой и записью звуков для озвучивания мультфильмов.

**Учебно-тематический план модуля «Объемная анимация»**

№ п/п	Название темы	Количество часов		
		Всего	Теория	Практика
1.	Вводное занятие.	2	1	1
2.	Написание сценария. Создание раскадровки.	6	3	3
3.	История мультипликации.	2	1	1
4.	Создание декораций.	14	3	11
5.	Лепка пластилиновой анимации.	14	2	12
6.	Звуковое оформление мультфильма.	2	1	1
7.	Пикселяция.	6	1	5
8.	Итоговое занятие.	2	1	1
	<b>Итого:</b>	<b>48</b>	<b>13</b>	<b>35</b>

## Содержание модуля

### **1. Вводное занятие.**

На этом занятии происходит встреча детей и педагога, оговариваются условия принципа работы, поясняется техника безопасности и правила поведения в учебном классе. Так же, проводится диагностика знаний и умений учащихся в форме опроса и беседы.

### **2. Написание сценария и создание раскадровки.**

Структура сценария: композиция, замысел, тема, идея. Изучение основных частей сюжета: начало, завязка, развитие событий, кульминация, развязка и конец. Определение жанра будущего фильма – «Осенняя прогулка». Индивидуальная и групповая работа по сочинению историй, которые могут стать основой сюжета.

Раскадровка – серия рисунков, схематично показывающая, что будет происходить в кадре с персонажами, составленная в последовательности, в которой будет происходить развитие сюжета. Основные принципы создания раскадровки. Разработка эскизов персонажей мультфильма.

### **3. История мультипликации.**

Просмотр короткометражных мультфильмов Мультстудии «Вверх» и из ресурсов сети Интернет, выполненных из пластилина. Мультипликационный фильм - как старейшая разновидность «живых картинок». Хроника развития анимационных технологий. Анимационное кино — особый вид киноискусства, в основе которого лежит оживление на экране различных неодушевленных объектов.

### **4. Создание декораций.**

Выполнение жанровых картин на тему «Новый год». Выполнение фонов для мультфильма на тему «Новый год». Выполнение эскизов разных планов в пейзажах, поиски цветового решения.

### **5. Лепка пластилиновой анимации.**

Продумывание и создание главных и второстепенных персонажей для мультфильма, а также атрибуты из пластилина для анимации. Правильное сочетание различных цветов и применение разнообразных приемов в лепке.

### **6. Звуковое оформление мультфильма.**

Правила записи звука на звуковую дорожку. Подборка, запись звуков, голосов. Практическая работа: озвучивание мультфильма

### **7. Пикселяция.**

Пикселяция - разновидность техники «stop-motion». Она сводится к покадровой съёмке объектов фотоаппаратом с последующим соединением кадров в видеоряд. В качестве персонажей мультфильма в данном блоке используются и игрушки.

### **8. Итоговое занятие.**

Организация премьеры и обсуждение мультипликационных фильмов. Публикация фильмов в сети Интернет.

## **2.3. Модуль 3. «Комбинированная анимация»**

Модуль рассчитан на творческое развитие детей, на развитие начально-технических навыков создания анимационного фильма, а также, на понимание работы в разных техниках (перекладка и объемная анимация) в одном мультфильме, в сочетании этих двух направлений.

**Цель:** развивать творческие и технические способности, развивать работу в группе, содействовать формированию социально адаптированной личности посредством приобщения к занятиям по мультипликации, в частности при создании группового мультфильма.

#### **Задачи:**

#### **Обучающие:**

- познакомить с комбинированной работой в технике «перекладка» и объемная мультипликация;
- сформировать понимание съемки методом «перекладки» и объемная мультипликация;
- научить писать сценарий;

- научить создавать раскадровку и фоны для мультфильмов;
- научить создавать персонажей из бумаги и пластилина;
- сформировать практические умения в работе с озвучиванием мультфильмов;
- сформировать практические умения и навыки рисования гуашью и карандашами.

***Развивающие:***

- развивать творческое мышление, фантазию, оригинальность;
- развивать способность удерживать внимание.

***Воспитательные:***

- способствовать развитию эстетического вкуса, чувства цвета;
- способствовать формированию культуры труда, осознанного ценностного отношения к труду и творчеству;
- способствовать освоению социальных норм и правил поведения, помощь в социализации учащихся.

**Ожидаемые предметные результаты.**

***По окончании модуля обучения учащиеся должны знать:***

- принципы работы перекладного и объемного мультипликационных станков;
- основы создания сценария.

***По окончании курса обучения учащиеся должны уметь:***

- создавать раскадровку и разрабатывать фоны для мультфильмов;
- рисовать элементарные вещи гуашью и карандашами;
- писать собственный сценарий;
- работать с музыкой и записью звуков для озвучивания мультфильмов.

**Учебно-тематический план модуля «Комбинированная анимация»**

№	Название темы	Количество часов
---	---------------	------------------

п/п		Всего	Теория	Практика
1.	Вводное занятие.	2	1	1
2.	Написание сценария. Создание раскадровки.	6	3	3
3.	История мультипликации.	2	1	1
4.	Создание декораций.	14	3	11
5.	Лепка пластилиновой анимации.	14	2	12
6.	Звуковое оформление мультфильма.	2	1	1
7.	Пикселяция.	6	1	5
8.	Итоговое занятие.	2	1	1
	<b>Итого:</b>	<b>48</b>	<b>13</b>	<b>35</b>

## Содержание модуля

### 1. Вводное занятие.

На этом занятии происходит встреча детей и педагога, оговариваются условия принципа работы, поясняется техника безопасности и правила поведения в учебном классе. Так же, проводится диагностика знаний и умений учащихся в форме опроса и беседы.

### 2. Написание сценария и создание раскадровки.

Структура сценария: композиция, замысел, тема, идея. Изучение основных частей сюжета: начало, завязка, развитие событий, кульминация, развязка и конец. Определение жанра будущего фильма – «Весна пришла». Индивидуальная и групповая работа по сочинению историй, которые могут стать основой сюжета.

Раскадровка – серия рисунков, схематично показывающая, что будет происходить в кадре с персонажами, составленная в последовательности, в



которой будет происходить развитие сюжета. Основные принципы создания раскадровки. Разработка эскизов персонажей мультфильма.

### **3. История мультипликации.**

Просмотр полнометражного пластилинового мультфильма от студии «Гора Самоцветов». Мультипликационный фильм - как старейшая разновидность «живых картинок». Хроника развития анимационных технологий. Анимационное кино — особый вид киноискусства, в основе которого лежит оживление на экране различных неодушевленных объектов.

### **4. Создание декораций.**

Выполнение жанровых картин на тему «Весна». Выполнение разнообразных фонов на тему «Весна». Выполнение эскизов разных планов в пейзажах, поиски цветового решения.

### **5. Лепка пластилиновой анимации.**

Продумывание и создание разнообразных персонажей, а также атрибутики из пластилина для анимации. Правильное сочетание различных цветов и применение разнообразных приемов в лепке.

### **6. Звуковое оформление мультфильма.**

Правила записи звука на звуковую дорожку. Подборка, запись звуков, голосов. Практическая работа: озвучивание мультфильма

### **7. Пикселяция.**

Пикселяция - разновидность техники «stop-motion». Она сводится к покадровой съёмке объектов фотоаппаратом с последующим соединением кадров в видеоряд. В качестве персонажей мультфильма в данном блоке используются предметы быта.

### **8. Итоговое занятие.**

Организация премьеры и обсуждение мультипликационных фильмов.

Публикация фильмов в сети Интернет.

### 3. Ресурсное обеспечение программы

#### 3.1. Учебно-методическое обеспечение программы

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Мультстрана» обеспечена следующими учебно-методическими материалами:

- **Учебные пособия** (учебная литература по психологии творчества, декоративно-прикладному, мультипликационному творчеству, обучающие видео, электронные учебные презентации, видеоролики мастер-классов по направлению деятельности детского объединения).
- **Методические пособия** (конспекты занятий, контрольно-диагностический материал, теоретические материалы к беседам, тематическая подборка игр правила техники безопасности и пр.).
- **Дидактическое обеспечение** (методические разработки, технологические таблицы и схемы, наглядные пособия, раздаточный материал).

#### 3.2. Материально-техническое обеспечение

Требования к помещению и оборудованию для мультстудии:

- помещение должно иметь возможность затемнения от прямых солнечных лучей;
- столы или парты.

Создание мультфильмов происходит при помощи специализированного оборудования для анимационной деятельности:

- компьютер с большим монитором (диагональ от 19 см),
- системные требования: Windows 10, 8.1, 8, (x32/x64), процессор с частотой минимум 1,6 ГГц. Оперативная память минимум 1Гб. (рекомендуем 2 Гб).
- веб-камера HD формат;

При создании мультфильмов используется специализированное программное обеспечение для анимационной деятельности. Программа для

осуществления покадровой съемки AnimaShooter, и программа для монтажа аудио- и видео - материалов Movavi.

Материалы и инструменты приобретаются на средства родителей по решению родительского комитета и хранятся в кабинете, где проходят занятия.

- Бумага А4 и А3, картон, цветная бумага.
- Краски гуашь, кисти №8 и №5, тряпочки и губки.
- Стаканы-непроливайки для воды, палитры для красок.
- Клей ПВА, жесткие кисти для клея.
- Пластилин 18 цветов, стеки.
- Цветные карандаши, толстые фломастеры.
- Масляная пастель 18 цветов.
- Набор ткани различной текстуры.
- Природные материалы.

Выполнение всех этих условий способствует созданию функционального комфорта обучения, а значит и успешности каждого ребенка в освоении программы «Мультстрана».

#### 4. Список литературы

1. Энциклопедия отечественной мультипликации, С.В. Капков; [Электронный ресурс] URL: <https://docs.yandex.ru/docs/view?url=ya-disk-public%3A%2F%2FGQxxe9jXHOIkMwMVdMeMqLhzKyMgaJGXCrgzAKQ4qkvooyByu247cjOR9YFp6EKiq%2FJ6bpmRyOJonT3VoXnDag%3D%3D&name=75362.pdf&nosw=1>.
2. Милюкова Л. Сверхкино. Современная российская анимация. Девяностые/нулевые Санкт-Петербург: Ассоц. анимационного кино, 2013.
3. Норштейн Ю. Снег на траве. – Изд. «Красный пароход» 2016.
4. Красный Ю.Е., Курдюкова Л.И. Мультфильм руками детей. – [Электронный ресурс] URL: <https://djuvonline.com/file/v42M8C4ZVw8Kr>
5. Аромштам М.С. Дети смотрят мультфильмы: психолого-педагогические заметки. Практика «производства» мультфильмов в детском саду. – М.: Чистые пруды, 2016.
6. Абрамова Н.Н. Классик по имени Леля в стране Мультипликации: Изд: Ключ-С, 2010.
7. Бурухина А.Ф. Мультфильмы в воспитательно-образовательной работе с детьми // Воспитатель дошкольного образовательного учреждения. – [Электронный ресурс] URL: [http://data2.lact.ru/f1/s/10/84/basic/1656/731/Buruhina\\_AF\\_-\\_Metodichka\\_-\\_VNIMANIE\\_MU.LTFILM\\_s\\_kartinkami.pdf](http://data2.lact.ru/f1/s/10/84/basic/1656/731/Buruhina_AF_-_Metodichka_-_VNIMANIE_MU.LTFILM_s_kartinkami.pdf)
8. Горохова О.Б. Школа рисования. Рисуем мультики. Ребятам о зверятах. – СПб.: Нева; Олма-Пресс, 2021.
9. Водинская М.В., Шапиро М.С. Развитие творческих способностей ребенка на занятиях изобразительной деятельностью М.; 2012.
10. Горяева Н.А. Первые шаги в мире искусства /под ред. Б.М. Неменского. – М.: Просвещение, 2021.
11. Данилова Л., Михайлова Н. Школа рисования - «Нева», С-Пб; 2015.
12. Дрезнина М.Г. Каждый ребенок – художник. Обучение дошкольников рисованию - «Ювента», М.; 2022.

13. Дронова Т.Н., Якобсон С.Г. Обучение детей рисованию, лепке, аппликации в игре. М., «Просвещение», 1992.
14. Карленок И.В. Секреты лепки из пластилина. Шаг за шагом. – М.: Эксмо, 2015.
15. Орен Р. Секреты пластилина. – М.: Махаон; Азбука-Аттикус, 2014.
16. Новацкая М. Пластилиновая азбука. Лепим и учимся читать. – СПб.: Питер, 2014.
17. Пунько Н. Веселая азбука в стихах (с дидактическими играми для малышей). – М.: Шико Дизайн, 2014.
18. Пунько Н. Дунаевская О. «Секреты детской мультипликации: перекладка», М., Линка-пресс, 2017.
19. Байбородова Л. В., Серебренников Л. Н. Проектная деятельность школьников в разновозрастных группах. Серия: Работаем по новым стандартам. М.: Просвещение, 2014. -160 с.
20. Иванова Е.О., Осмоловская И.М. Теория обучения в информационном обществе. Серия: Работаем по новым стандартам. М.: Просвещение, 2014. -192 с.

**Календарно-тематический план  
Модуля I «Перекладная анимация»  
к дополнительной общеразвивающей программе «Мультстрана»  
Педагог дополнительного образования  
Больных С.В., Наточкина В.Г.**

Дата проведения занятия	№ п/п	Тема	Кол-во часов	Дидактическое обеспечение	КДС
	1.	Вводное занятие.	2		
	2.	Написание сценария Создание раскадровки	2		
	3.	Написание сценария Создание раскадровки	2		
	4.	Написание сценария Создание раскадровки	2		
	5.	История мультипликации	2		
	6.	Создание декораций	2		
	7.	Создание декораций	2		
	8.	Создание декораций	2		
	9.	Создание декораций	2		
	10.	Создание декораций			
	11.	Создание декораций	2		
	12.	Создание декораций	2		
	13.	Лепка пластилиновой анимации	2		
	14.	Лепка пластилиновой анимации	2		
	15.	Лепка пластилиновой анимации	2		
	16.	Лепка пластилиновой анимации	2		

	17.	Лепка пластилиновой анимации	2		
	18.	Лепка пластилиновой анимации	2		
	19.	Лепка пластилиновой анимации	2		
	20.	Звуковое оформление мультфильма	2		
	21.	Пикселяция	2		
	22.	Пикселяция	2		
	23.	Пикселяция	2		
	24.	Итоговое занятие	2		
		Итого	48		

**Календарно-тематический план  
Модуля II «Объемная анимация»  
к дополнительной общеразвивающей программе «Мультстрана»  
Педагог дополнительного образования  
Больных С.В., Натокина В.Г.**

<b>Дата проведения занятия</b>	<b>№ п/п</b>	<b>Тема</b>	<b>Кол-во часов</b>	<b>Дидактическое обеспечение</b>	<b>КДС</b>
	1	Вводное занятие.	2		
	2	Написание сценария Создание раскадровки	2		
	3	Написание сценария Создание раскадровки	2		
	4	Написание сценария Создание раскадровки	2		
	5	История мультипликации	2		
	6	Создание декораций	2		
	7	Создание декораций	2		

	8	Создание декораций	2		
	9	Создание декораций	2		
	10	Создание декораций			
	11	Создание декораций	2		
	12	Создание декораций	2		
	13	Лепка пластилиновой анимации	2		
	14	Лепка пластилиновой анимации	2		
	15	Лепка пластилиновой анимации	2		
	16	Лепка пластилиновой анимации	2		
	17	Лепка пластилиновой анимации	2		
	18	Лепка пластилиновой анимации	2		
	19	Лепка пластилиновой анимации	2		
	20	Звуковое оформление мультфильма	2		
	21	Пикселяция	2		
	22	Пикселяция	2		
	23	Пикселяция	2		
	24	Итоговое занятие	2		
		Итого	48		

**Календарно-тематический план  
Модуля III «Комбинированная анимация»  
к дополнительной общеразвивающей программе «Мультстрана»  
Педагог дополнительного образования  
Больных С.В., Натоккина В.Г.**

<b>Дата проведения занятия</b>	<b>№ п/п</b>	<b>Тема</b>	<b>Кол-во часов</b>	<b>Дидактическое обеспече</b>	<b>КДС</b>
--------------------------------	--------------	-------------	---------------------	-------------------------------	------------



				<b>ние</b>	
	1	Вводное занятие.	2		
	2	Написание сценария Создание раскадровки	2		
	3	Написание сценария Создание раскадровки	2		
	4	Написание сценария Создание раскадровки	2		
	5	История мультипликации	2		
	6	Создание декораций	2		
	7	Создание декораций	2		
	8	Создание декораций	2		
	9	Создание декораций	2		
	10	Создание декораций			
	11	Создание декораций	2		
	12	Создание декораций	2		
	13	Лепка пластилиновой анимации	2		
	14	Лепка пластилиновой анимации	2		
	15	Лепка пластилиновой анимации	2		
	16	Лепка пластилиновой анимации	2		
	17	Лепка пластилиновой анимации	2		
	18	Лепка пластилиновой анимации	2		
	19	Лепка пластилиновой анимации	2		
	20	Звуковое оформление мультфильма	2		

	21	Пикселяция	2		
	22	Пикселяция	2		
	23	Пикселяция	2		
	24	Итоговое занятие	2		
		Итого	48		