

Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение  
«Средняя общеобразовательная школа №6»  
муниципального образования Кандалакшский район

СОГЛАСОВАНА  
педагогический совет  
МБОУ СОШ № 6  
Протокол № 1  
от «31» августа 2023 г.

УТВЕРЖДЕНА  
Директор  
Солодухина О.В.  
Приказ № 207/ос  
от «31» августа 2023 г.

Рабочая программа внеурочной деятельности  
технической направленности  
«Мультстудия»

Возраст обучающихся: 6-12 лет  
Срок реализации программы: 3 месяца

Автор-составитель:  
педагог дополнительного образования  
Денюш Екатерина Андреевна

п.г.т. Зеленоборский  
2023 год

Рабочая программа внеурочной деятельности **«Мультстудия» технической направленности** составлена на основе дополнительной образовательной общеразвивающей программы технической направленности «Мультстудия», автор Беглецова И.Н.

**Новизна** заключается в том, что программа позволяет решить сложную проблему интеграции разных предметных областей (искусства и технической деятельности) достаточно естественным путем. Создание анимации включает в себя возможность попробовать себя в роли различных участников съемочного процесса, познакомиться с профессиями: режиссера, сценариста, аниматора, оператора, монтажера, звукорежиссёра, художника, скульптора, декоратора. Работая в мультстудии обучающийся создает полностью готовый цифровой продукт.

**Актуальность программы.** Мультипликация представляет собой сложный и многоструктурный процесс, построенный на объединении областей нескольких видов искусства. Главная педагогическая ценность мультипликации как вида современного искусства заключается, прежде всего, в возможности комплексного развивающего обучения детей, раскрепощения мышления, развития творческого потенциала.

Программа позволяет осуществлять проектный подход при создании анимационных фильмов, а также использовать в работе разнообразные виды деятельности: двигательную, игровую, продуктивную, коммуникативную, трудовую, познавательно-исследовательскую, музыкально-художественную, а также чтение художественной литературы.

**Педагогическая целесообразность** заключается в создании условий для проявления учащимися творчества, инициативы, формирования навыков самоорганизации, самообслуживания, коммуникации, получении новых и закреплении имеющихся знаний в области информационно – коммуникационных технологий.

**Цель программы:** развитие творческих способностей обучающихся через создание мультипликационных фильмов.

**Задачи:**

**Обучающие:**

- познакомить с историей возникновения и видами мультипликации;
- познакомить с технологией создания мультипликационного фильма;
- формировать художественные навыки и умения.

**Развивающие:**

- развивать интерес к мультипликации;
- развивать креативность;

- развивать внимание, память, наблюдательность;
- развивать интерес к совместной со сверстниками и взрослыми деятельности.

#### **Воспитательные:**

- воспитать чувство уверенности в себе, своих силах, самостоятельности;
- сформировать социальные компетенции: ответственность, готовность к сотрудничеству, культуру целеполагания, умение презентовать свою работу;
- воспитать трудолюбие, ответственность, дисциплинированность, аккуратность.

#### **Отличительные особенности.**

Основной акцент в освоении данной программы делается на использовании проектной деятельности в создании анимационного фильма. Создание индивидуального или группового проекта позволяет развивать основные компетентности обучающихся и обеспечивает связь теоретического обучения с практической деятельностью. Работа с обучающимися осуществляется на основе их интересов и предпочтений, целей, интересующих проблем. В процессе создания мультфильма-проекта педагог выступает организатором, учитывающим интересы своих учащихся и лишь направляет, производя своевременную коррекцию деятельности детей.

**Возраст обучающихся, участвующих в реализации данной рабочей программы внеурочной деятельности - 6-12 лет.** В группу могут приниматься дети с ОВЗ, без нарушения интеллекта.

#### **Сроки реализации рабочей программы внеурочной деятельности.**

Программа рассчитана на 3 месяца – 48 часов.

#### **Форма реализации программы.**

*Форма обучения* – очная.

*Форма организации деятельности обучающихся* – групповая, индивидуальная.

#### *Виды занятий:*

- комбинированные (консультации и практикум, мастер-класс и игра);
- практические занятия (практикум, творческое задание, игра);
- теоретические занятия (беседа, рассказ, видео, презентации).

#### **Режим занятий.**

Занятия проводятся 2 раза в неделю по 2 академических часа (академический час 40 минут) с перерывом 10 минут.

**Уровень сложности программы** - стартовый.

**Количество обучающихся в группе.**

Группа состоит из 10 обучающихся.

## **Планируемые результаты.**

### *Личностные результаты:*

- владеет основами создания анимационного фильма;
- обучающийся мотивирован на достижение результатов, на успешность к дальнейшему саморазвитию;
- приобретены коммуникативные навыки.
- *Метапредметные результаты:*
- развиты мыслительные операции: анализ, обобщение, сравнение, логическое мышление, память, внимание, фантазия;
- развиты элементы изобретательности, технического мышления и творческой инициативы;
- развиты навыки работы с разнообразными материалами и навыкам создания образов посредством различных технологий.

### *Предметные результаты:*

По окончании обучения обучающиеся **будут знать:**

- основные теоретические сведения о мультипликации;
- различные анимационные техники;
- программный софт для создания анимации;
- технологию и этапы съемочного процесса;
- распределение функции участников съемочной группы по видам творческой деятельности при создании фильма (сценарист, художник, аниматор, оператор, режиссер, звукорежиссер);
- владеть навыками сценической речи.

По окончании обучения обучающиеся **будут уметь:**

- разрабатывать анимационный проект: сценарий, раскадровка, производственный план;
- работать с различными художественными материалами;
- изображать персонажей и их место действия в фильме;
- выполнять покадровую съемку;
- работать в группе, согласовывая свои действия в разных видах деятельности.

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

- педагогическое наблюдение (наблюдение за освоением программы осуществляется в ходе занятий);
- защита творческих проектов;

– итоговая диагностика проводится по окончании полного курса обучения по рабочей программе внеурочной деятельности в соответствии с диагностической картой (приложение №2).

**Форма подведения итогов.** Выставка творческих проектов.

**Сведения о документе, предоставляемом по результатам освоения образовательной программы.**

Предоставление документа по окончании обучения не предусмотрено.

## СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

### **1. Вводное занятие – 2 часа.**

*Теоретическое занятие – 1 час.*

Вводное занятие – знакомство с учащимися. Краткий курс истории анимации. Техника безопасности.

*Практическое занятие – 1 час.*

Изготовление тауматропа — это одна из первых оптических игрушек, с которых начинается история кино и анимации.

### **2. Сценарий. Раскадровка. Производственный план – 8 часов.**

*Теоретические занятия – 4 часа.*

Особенности написания сценария, знакомство с понятиями: сцена, план, диалог, экспозиция, завязка действия, развитие действия, кульминация, развязка, концовка, раскадровка, производственный план. Знакомство с понятием раскадровка и особенностями ее использования. Знакомство с понятием производственный план в анимации.

*Практические занятия – 4 часа.*

Написание сценария, раскадровки, производственного плана мультфильма.

### **3. Виды анимации – 36 часов.**

#### **3.1 Stopmotion – 12 часов.**

*Теоретические занятия – 4 часа.*

Техники плоскостной и объёмной анимации.

Понятие Stopmotion, или волшебные превращения. Рассказ и демонстрация техники stopmotion. Мультфильм в технике Stopmotion. Просмотр видеороликов в данной технике. Продумывание сценария и сюжета будущего мультфильма.

*Практические занятия – 8 часов.*

Съемка мультфильма «Волшебные превращения», создание декорации, съемка, монтаж.

### 3.2 Пластилиновая анимация – 12 часов.

*Теоретические занятия – 4 часа.*

Виды пластилиновой анимации. Объемная и плоская виды пластилиновой анимации. Практическая работа: задание «перелепка». Превращение одной объемной фигуры в другую.

*Практические занятия – 8 часов.*

Создание марионеток и фонов. Создание пластилинового анимационного фильма: распределение ролей, сценарий, работа над декорациями, съемки, монтаж, озвучивание.

### 3.3 Перекладная анимация – 12 часов.

*Теоретические занятия – 4 часа.*

Знакомство с техникой перекладной анимации. Просмотр видео и фото материалов.

*Практические занятия – 8 часов.*

Съемка мультфильма в технике перекладной анимации: сюжет, сценарий, раскадровка, работа над персонажами и декорациями, монтаж, озвучивание.

### 4. Итоговое занятие – 2 часа.

*Практические занятия – 2 часа.*

Защита самостоятельного анимационного проекта.

## ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ

№ п/п	Тема	Всего часов	В том числе часов		Формы контроля/ аттестации
			Теория	Практика	
1.	Вводное занятие	<b>2</b>	<b>1</b>	<b>1</b>	Наблюдение
2.	Сценарий. Раскадровка. Производственный план	<b>8</b>	<b>4</b>	<b>4</b>	Практическая работа
3.	Виды анимации	<b>36</b>	<b>12</b>	<b>24</b>	
3.1	Stopmotion	12	4	8	Наблюдение
3.2	Пластилиновая анимация	12	4	8	Наблюдение
3.3	Перекладная анимация	12	4	8	Наблюдение
4.	Итоговое занятие	<b>2</b>	-	<b>2</b>	Защита

					проекта
	Всего:	<b>48</b>	<b>17</b>	<b>31</b>	

## МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ПРОГРАММЫ

Для организации образовательного процесса по программе используются следующие методы обучения:

- словесные (объяснение, беседа, рассказ);
- наглядные (демонстрация образцов, использование шаблонов, просмотр видео роликов в соответствии с темой занятия);
- практические (упражнения, самостоятельная работа обучающихся, творческие задания, игры).

Общедидактические методы:

- репродуктивный (для организации учебной деятельности с применением упражнений, инструкций, изображений, реальных предметов);
- объяснительно-иллюстративный (для повышения мотивации к обучению с использованием наглядных пособий);
- ситуативно-ролевой для активизации учебного процесса.

Для реализации программы используются образовательные технологии и методики:

- дифференцированного и индивидуального обучения для развития мотивации к учению, обучение на индивидуальном максимально сильном уровне;
- проектное обучение (создание групповых и индивидуальных творческих проектов и их защита);
- ИКТ для повышения эффективности учебного процесса;
- личностно-ориентированное обучение для раскрытия и развития индивидуально-личностных качеств ученика;
- системно-деятельностный подход для самостоятельного успешного усвоения новых знаний учеником.

Во время занятий обязательно проводятся физкультурные минутки.

Программа обеспечена комплектами учебных пособий, разработками и конспектами занятий, демонстрационным материалом.

## МАТЕРИАЛЬНО ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ

Для реализации программы имеется учебный класс, оборудованный рабочими местами для обучающихся, принтер, мультимедийная установка, мобильный телефон с установленным приложением для съёмки и монтажа мультфильма, художественные материалы и инструменты.

## СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

### *Литература для педагога*

1. Анофриков П.И. Принцип работы детской студии мультипликации. Учебное пособие. Детская киностудия «Поиск» / П.И. Анофриков. – Новосибирск, 2008 г.
2. Хитрук Ф.С. Профессия – аниматор / (в 2 т.) – М.: Гаятри, 2007 (<http://bookre.org>)
3. РАБОЧАЯ ПРОГРАММА «Мультитерапия, как средство развития творческой активности» Возраст обучающихся 5-11 лет составители Саутенко К.А. Филимонова Е.В.
4. Красный, Ю.Е. Мультфильм руками детей: Книга для учителя / Ю.Е. Красный, Л.И. Курдюкова. – М. : Просвещение, 1990.
5. Золотарева А.В., Страдина Е.А. Понятие и структура техносферы

### *Литература для родителей и обучающихся*

1. Асенин С.В. Мир мультфильма. Издательство: Книга по Требованию, 2012.
2. Запаренко В. «Как рисовать мультики»//Спб.:Издательство «Фордевинд»  
2011.128 стр.
3. Кристофер Харт. Мультики для начинающих. Издательство: Попурри, 2002.
4. Лаптева Т.Е. Пластилиновые чудеса. Забавные человечки. Издательство:  
Просвещение, 2011.
5. Ривина Е., Матвеева О. Праздник мультипликации // Обруч. – 2001. - № 2
6. Саймон Марк Как создать собственный мультфильм. Издательство: НТ  
Пресс, 2006.

### *Интернет ресурсы*

1. Мультфильмы своими руками  
<http://veriochen.livejournal.com/121698.html>.



2. Сайт об анимации в России и не только Animator.ru
3. Московский музей анимации <http://animamuseum.ru/>
4. Уроки анимации для детей <http://studio-molino.ru/p0046.htm>
5. Полезное и интересное <http://mult.tvorigora.ru/books>

Диагностика по рабочей программе  
внеурочной деятельности  
**«Мультстудия»**  
для результатов освоения знаний, умений и навыков

дата проведения \_\_\_\_\_

ФИО педагога \_\_\_\_\_

группа \_\_\_\_\_

В - высокий уровень освоения программы

С - средний уровень освоения программы

Н- низкий уровень освоения программы

№ п.п	Фамилия Имя	Уровень освоения программы		
		<b>В</b>	<b>С</b>	<b>Н</b>
1.	Знание видов мультипликации			
2.	Знание профессий, связанных с мультипликацией			
3.	Знание этапов создания мультфильма			
4.	Умение самостоятельно придумывает и изготавливает героев и декорации			
5.	Умение самостоятельно снять мультфильм			
6.	Умение работать в коллективе			

Критерии оценки:

«В» - владеет всем объемом знаний, полученных в процессе обучения по теме, разделу; владеет всеми навыками, предусмотренными программой, способен выполнить работу самостоятельно, выбрать действия, необходимые для решения задачи.

«С» - промежуточные уровни, оценка зависит от количества ошибок и пробелов.

«Н» - владеет актуальной информацией, т.е. полученной на последнем занятии; освоил отдельные навыки, не способен провести весь процесс работы самостоятельно, нуждается в руководстве; не умеет самостоятельно выбрать действия, необходимые для решения задачи.