

**МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ И НАУКИ РБ  
КОМИТЕТ ПО ОБРАЗОВАНИЮ г. УЛАН-УДЭ  
МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ  
ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ  
«СТАНЦИЯ ЮНЫХ ТЕХНИКОВ г. УЛАН-УДЭ»**

Принята на заседании  
Педагогического Совета  
от «13» 09 20 22 г.  
протокол № 1

**«УТВЕРЖДАЮ»:**  
Директор МБУ ДО «Станция  
юных техников г. Улан-Удэ»  
П.Г. Филатов  
«13» 09 2022 г.



**Дополнительная общеобразовательная  
общеразвивающая программа  
научно-технической направленности  
«IT-Мультипликация»**

*Автор-составитель:*  
Грибанова Анастасия Дмитриевна,  
педагог дополнительного образования

**Возраст обучающихся – 7– 12 лет  
Срок реализации – 1 год**

Улан-Удэ  
2022 г.

## Паспорт образовательной программы

Полное наименование программы	«IT - Мультипликация»
Руководитель объединения	Грибанова Анастасия Дмитриевна
Руководитель Учреждения	Филатов Павел Григорьевич
Адрес организации	г. Улан-Удэ, ул. Ленина, 28
Телефон	8(3012)447474
Целевая группа	2 группы (1 – 4 класс) по 6 человек.
Цель программы	Создание условий, обеспечивающих развитие творческой личности ребенка, способной к самоопределению и самореализации, через эстетическую, нравственную и духовную силу кинематографического искусства посредством создания авторской детской мультипликации с учётом их возможностей, способностей и состояния здоровья.
Направленность	Научно - техническая
Срок реализации программы	1 год
Вид программы	Адаптированная
Уровень освоения	Стартовый
Способ освоения содержания	Репродуктивный
Краткое содержание программы	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 учащихся.

## Пояснительная записка

В современном мире возникла необходимость укрепления связей ребёнка с новыми информационными компьютерными технологиями и экранным искусством. В мире цифровых технологий и сетевых ресурсов предъявляются новые требования к воспитанию и развитию подрастающего поколения с учетом требований времени, где основной целью обучения является развитие творческой, конкурентно способной личности.

Программа дополнительного образования «IT-Студия мультипликации» реализует не только творческую, но и техническую направленность образования. Обучающиеся получают представление о самобытности и оригинальности применения компьютерных технологий в создании искусства. Программа предназначена для вовлечения обучающихся в творческую работу с применением мультимедийных технологий и графики.

Программа тесно связана с практикой и подразумевает создание персонального продукта и его публичную презентацию, что является одним из актуальных аспектов Концепции дополнительного образования.

Мультипликация – это универсальный многогранный способ развития ребенка в современном визуально насыщенном мире. Выразительные средства мультипликации наиболее естественные для детского возраста стимуляторы творческой активности и раскрепощения мышления.

Мультипликация удовлетворяет потребности ребенка все делать своими руками, а также дает возможность самостоятельно создавать произведения искусства с помощью знакомого всем инструмента – компьютера.

**Направленность программы научно-техническая** - ориентирована на формирование научного мировоззрения, освоение методов научного познания мира. Программа направлена на развитие познавательной активности, исследовательских, прикладных, конструкторских способностей обучающихся, самостоятельности, любознательности, на дополнение и углубление общеобразовательных программ по искусству и выявление одаренных детей с наклонностями в области технического творчества.

**Актуальность программы** обусловлена синтезом творческого и научно-технического направления. Стремление к инновационности дополнительного образования и внедрению информационных и мультимедийных технологий, не может пройти мимо такого мощного и эффективного инструмента в образовании и воспитании детей, как мультипликация. Создание анимации процесс очень трудоемкий и включает в себя почти все виды искусства, работу с техническими устройствами и знакомство с компьютерными программами.

В мультстудии обучающиеся работают в таких техниках как живопись, лепка, фотография, декоративно-прикладное искусство, музыка, знакомятся с

программами для редактирования видео и аудио материалов. Синтез различных творческих методов и анимации (оживления) вызывают интерес у обучающихся и способствуют всестороннему развитию, творческой реализации и формированию мотивации.

Для детей работа с пластилином - это целый комплекс развивающих упражнений: мелкая моторика, развитие пространственного мышления, цветового видения, художественного вкуса и воображения, а возможность оживить вылепленные фигуры дает огромный простор для творчества. Еще одна немаловажная особенность программы - непосредственная связь анимации с трудовым обучением. В ходе трудовых операций ребенок сталкивается с выбором необходимых материалов, у него формируются моторные навыки пальцев рук.

Анимация позволяет ребенку выразить себя через своего героя, проработать в мультфильме жизненные ситуации, помочь решить воспитательные задачи, дает возможность проявить себя и продемонстрировать свои способности при участии в различных конкурсах и фестивалях.

**Новизна программы:** заключается в том, что работая в мультстудии ребенок создает полностью готовый цифровой продукт. Дети проходят обучение в процессе работы над реальным продуктом – анимационным фильмом. Трудный теоретический материал преподносится в игровой форме, что облегчает его понимание младшими школьниками и дает возможность заниматься с первоклассниками. Кроме этого осваиваются компьютерные средства - видео- и звукозаписи, специального программного обеспечения.

Занятия по мультипликации служат мощным мотивом к освоению знаний и умений в классических областях изобразительного искусства (рисунке, живописи, композиции) и навыков практических действий с различными материалами и инструментами. Быстрое развитие цифровых технологий и ранняя увлеченность современных детей в использование различных гаджетов, сделало доступным применение «средств» мультипликации в художественном образовании детей. Сегодня достаточно иметь простой цифровой фотоаппарат и компьютер для создания детского мультфильма.

**Педагогическая целесообразность образовательной программы** предполагает работу над индивидуальными и коллективными проектами на занятиях. Доля ответственности каждого обучающегося в этом процессе очень значима, и обучающийся, осознавая эту значимость, старается исполнить свою часть работы достойно, что способствует формированию чувства ответственности и значимости каждого участника школьного коллектива.

Создание условий для формирования медиаграмотности является основным педагогически-значимым направлением реализации данной программы. Через компьютерную анимацию обучающимися приобретается совокупность навыков и

умений, которые позволяют анализировать, оценивать и создавать сообщения в разных видах медиа, жанрах и формах.

В процессе создания мультипликационного фильма у ребят развиваются сенсомоторные качества, обеспечивающие быстрое и точное усвоение технических приемов в различных видах деятельности; восприятие пропорций, особенностей объемной и плоской формы, характера линий, пространственных отношений; цвета, ритма, движения.

### **Отличительные особенности программы.**

Данная программа реализуется через творческую деятельность с детьми сразу по нескольким направлениям: рисунок, живопись, лепка, декоративно - прикладное творчество, анимационный тайминг, анимационная съемка, составление сценариев, создание раскадровок, оформительская деятельность, освоение анимационной техники и программ, компьютерный монтаж, эффекты. Проходя данный курс, обучающийся быстро получает результат своей работы, в последующем усложняя себе цели, получает более весомый результат.

Программа предназначена также для работы с детьми с нарушениями здоровья (или же попавшими в сложную жизненную ситуацию), возраст обучающихся 7-11 лет.

Программа рассчитана на 144 часа, 2 часа 2 раза в неделю. Оптимальная численность группы до 15 человек.

### **Методы обучения:**

- репродуктивный (воспроизводящий);
- иллюстративный (объяснение сопровождается демонстрацией наглядного материала);
- проблемный (педагог ставит проблему и вместе с детьми ищет пути ее решения);
- эвристический (проблема формируется детьми, ими предлагаются способы ее решения).

**Цель программы:** освоение техники создания мультипликации различными методами.

### **Задачи программы:**

#### **Образовательные:**

- формирование навыков работы с ПК и цифровым фотоаппаратом;
- формирование и развитие у детей технического мышления, первоначальных основ конструкторских умений и способностей;
- знакомство с понятием компьютерной анимации и обучение основам работы в программе Movie Maker, Adobe Flash;
- ознакомление обучающихся с основными видами мультипликации (рисованная, пластилиновая, предметная, анимация с сыпучими материалами);

#### **Развивающие:**

- развитие мелкой моторики рук;
- развитие образного мышления;
- выработка у обучающихся навыков самостоятельной работы с компьютером и фотоаппаратом;

***Воспитательные:***

- воспитание у детей стремления выразить свои творческие способности в мультипликации;
- воспитание самостоятельности при выполнении заданий;
- воспитание аккуратности и собранности при работе с техникой;
- воспитание эстетического вкуса обучающихся;
- воспитание культуры зрительского восприятия.

**Ожидаемые результаты освоения программы.**

***Обучающиеся будут знать:***

- правила безопасности труда и личной гигиены при обработке различных материалов;
- требования к организации рабочего места;
- название и назначение инструментов для работы с бумагой, картоном, пластилином, 3D ручкой и другими материалами;

различные виды декоративного творчества в анимации (рисунок, лепка и другие материалы);

- названия и приемы работы с программным обеспечением;
- этапы создания анимационного мультфильма;
- историю создания и появления мультипликации в мире;
- основные законы и принципы анимации;
- виды мультфильмов;
- особенности этапов работы по созданию мультфильма в зависимости от его вида;
- основные приемы в съемке и монтаже.

***Уметь:***

- работать с различными материалами (бумагой, пластилином, картоном, 3D ручкой);
- определить порядок действий, планировать этапы своей работы;
- подбирать цветовое оформление сюжета, определять приемы для достижения выразительности сюжета;
- выполнять изделия с использованием самых разнообразных техник.
- работать с программным обеспечением;
- создавать мультфильм;
- работать в группах, индивидуально;
- провести подготовительную работу по созданию мультфильма;

- создавать персонажей и декорации;
- грамотно снимать и монтировать мультипликационный фильм;
- анализировать свойства материалов, подходящих для данной работы;
- работать с видео файлами в программах Nero Vision, Movie Maker.

Приобретут навыки работы в группе.

### **Способы определения результативности.**

Эффективным показателем результативности будет являться личностный рост обучающихся (развитие поведенческих, морально-психологических качеств); развитие творческой активности обучающихся (участие в конкурсах и фестивалях разного уровня), количество и качество созданных за год мультфильмов.

Основными видами отслеживания результатов усвоения учебного материала являются входной, текущий, промежуточный и итоговый контроль. Осуществляется контроль следующим образом. *Входной контроль* проводится в начале учебного года. Отслеживается уровень подготовленности обучающихся. Проводится в форме собеседования и выполнения практических заданий. После анализа результатов первоначального контроля проводится корректировка тематических планов, пересматриваются учебные задания, если это необходимо. *Текущий контроль* проводится на каждом занятии. В процессе его проведения выявляется степень усвоения обучающимися нового материала, отмечаются типичные ошибки, ведется поиск способов их предупреждения и исправления. Внимание каждого ребенка обращается на четкое выполнение работы и формирование трудовых навыков. Формы проведения: опрос обучающихся, собеседование с ними, наблюдения во время выполнения практических заданий, просмотр и оценка выполненных работ.

По окончании 1-го полугодия проводится *промежуточный* срез знаний, умений и навыков. Его цель - выявление степени обученности обучающихся за первое полугодие и проведение по результатам контроля (при необходимости) корректировки тематических планов. Формы проведения: опрос учащихся и викторины. *Итоговый контроль* проводится в конце учебного года. Цель его проведения - определение уровня усвоения программы. Формы проведения: опрос учащихся, итоговая выставка детских работ (в коллективе), общая отчетная выставка в учреждении, коллективная работа. Результаты первоначального, промежуточного и итогового контроля отмечаются в журнале учебно-воспитательной работы объединения в специальных разделах.

Для контроля и самоконтроля за эффективностью обучения применяются методы:

- предварительные (анкетирование, диагностика, наблюдение, опрос);
- текущие (наблюдение, ведение таблицы результатов);
- тематические (тесты);

итоговые (соревнования, выставка работ)

### **Материально-техническое обеспечение**

Для реализации программы «IT- Мультипликация» необходимо наличие оборудования: персональный компьютер с лицензированным программным обеспечением, учебная мебель, интерактивная доска, 3D ручки, графический планшет, фотоаппарат, штатив.

### **Формы оценки знаний и творческих достижений участников объединения**

1. Зачет по итогам квартала, состоящий из 3 этапов.
2. Индивидуальные зачеты в процессе занятий.
3. Итоговая работа в виде научно-исследовательского проекта.

### **Курс для обучающихся**

№	Перечень модулей	Часы		
		всего	теория	практика
1	It – Мультипликация	144	54	90

### **Учебный план занятий**

№	Тема	Всего	Теория	Практика	Форма контроля
1	<b>Вводное занятие</b> Теория: Ознакомительная беседа. Правила техники безопасности.	2	1	1	Устный опрос
2	<b>История мультипликации.</b> Теория: Первые мультипликационные аппараты. Первые мультфильмы.	6	3	3	Устный опрос, практическое задание
3	<b>Профессии в мультипликации.</b> Теория: Профессия мультипликатор. Художники мультипликаторы.	8	4	4	Устный опрос, практическое задание



4	<b>Знакомство с работой фотокамеры. Штатив.</b> Теория: Принцип работы фотоаппарата. Штатив. Как использовать штатив в работе.	4	2	2	Устный опрос, практическое задание
5	<b>Знакомство с программой Movavi Video, с мобильным приложением Stop Motion.</b>	20	8	12	Устный опрос, практическое задание
6	<b>Плоскостная анимация</b> Теория :знакомство с подвижными фигурками из картона и бумаги.	20	10	10	Устный опрос, практическое задание
7	<b>Объемная анимация. Лего-конструирование.</b> Теория: Знакомство с Лего-конструктором. Способы соединения деталей. Работа по схеме сборки классический фигур.	24	10	14	Устный опрос, практическое задание
8	<b>Пластилиновая анимация.</b> Теория: Работа с пластилином. Пластилиновая перекладочная анимация. Пластилиновое моделирование деталей сцены, объектов и персонажей.	24	8	16	Устный опрос, практическое задание
9	<b>Бумажная анимация.</b> Теория: Аппликации. Оригами.	20	8	12	Устный опрос, практическое задание

10	Участие в конкурсах. Подготовка мультфильмов. Итоговое занятие. (16 ч.)	16	0	16	Практическое задание
11	Итого	144	54	90	

### Первый год обучения

№ сог лас но УП	Название тем	Теория	Практика	Формы контроля
1.1	<b>Вводное занятие.</b> Инструктаж по ТБ. Задания для выявления способностей.	Знакомство с группой. Цели и задачи обучения 1-го года обучения. Правила организации рабочего места. Нормы поведения учащихся на занятиях. Инструменты и материалы, необходимые для работы. Правила техники безопасности при работе с конструктором лего, правила пожарной безопасности. Входная диагностика.	Вводное занятие. Дети совершают путешествие во времени. Рассказ об истории анимации и мультипликации . Просмотр отрывков из первых анимационных фильмов.	Практические задания на определение навыков и умений. наблюдение
1.2	<b>История мультипликации.</b>	Первые мультипликационные аппараты. Первые мультфильмы.	Практические задание для закрепления изученного.	Практические задания на определение навыков и умений наблюдение

1.3	<b>Профессии в мультипликации.</b>	Профессия мультипликатор. Художники мультипликаторы	Просмотр презентации по данной теме. Викторина по данному материалу.	Практические задания на определение навыков и умений наблюдение
1.4	<b>Знакомство с работой фотокамеры. Штатив. Световое кольцо.</b>	Принцип работы фотоаппарата. Как использовать штатив в работе. Свет при работе с видео.	Изучение работы фотоаппарата и штатива. Подготовка к съемке первых мультфильмов. Учимся настраивать свет для видео.	Практические задания на определение навыков и умений наблюдение
1.5	<b>Знакомство с программой Movavi Video, с мобильным приложением Stop Motion.</b>	Изучение программ Movavi video и stop motion	Работа с программами. Монтаж и съемка видео.	Практические задания на определение навыков и умений наблюдение
1.6	<b>Плоскостная анимация.</b>	Беседа о технике перекладки. Дети просматривают фильм, сделанный в данной технике (Ю.Норштейн «Сказка сказок»)	Совместно с педагогом сочиняют занимательную историю, дополняют ее характеристикой поступков героев, детальным описанием декораций. Игра «Фантазеры» Съемка и монтаж.	Практические задания на определение навыков и умений наблюдение
1.7	<b>Объемная анимация. Лего-конструирование.</b>	Просматривают мультфильм, изготовленный из конструктора «Лего»	Разрабатывают совместно со взрослым сценарий будущего мультфильма. Распределяем	Практические задания на определение навыков и умений наблюдение

			роли. Игра «Паровозик предложений» Съемка и монтаж.	
1.	<b>Пластилино вая анимация.</b>	. Работа с пластилином. Пластилиновая перекладочная анимация. Пластилиновое моделирование деталей сцены, объектов и персонажей.	Работа с мультфильмом техники пластилиновая анимация. Придумывание сюжета. Декорации. Монтаж. Озвучивание.	Практические задания на определение навыков и умений наблюдение
1.9	<b>Бумажная анимация.</b>	Аппликации. Оригами.	Работа с мультфильмом техники бумажная анимация. Придумывание сюжета. Декорации. Монтаж. Озвучивание.	Практические задания на определение навыков и умений наблюдение Оказание помощи при сборке изделия.
1.10	<b>Участие в конкурсах. Подготовка мультфильмо в. Итоговое занятие. (16 ч.)</b>	Подготовка детей к конкурсу.	Работа с мультфильмами для конкурсов.	Практические задания на определение навыков и умений наблюдение Оказание помощи при сборке изделия.

**Основанием для разработки программы является:**

- Федеральный закон от 29 декабря 2012 г. № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации».

- Концепция развития дополнительного образования детей, утверждена распоряжением Правительства РФ № 1726-р от 14.09.2014.

- Постановление Правительства Российской Федерации от 15 апреля 2014 г. № 295 «Об утверждении государственной программы Российской Федерации «Развитие образования» на 2013–2020 годы».