



## Пояснительная записка

Современные тенденции развития Российского государства, необходимость интеграции России в мировое сообщество обусловили введение в начальной школе изучение информационных технологий.

Наше время предъявляет к людям новые требования. Объем информации, которую каждому из нас приходится перерабатывать, растет изо дня в день. Средства информационных и коммуникационных технологий (ИКТ), которыми мы пользуемся (от справочников, телефона, стиральных машин до компьютеров), становятся все более сложными и требуют от нас больших знаний и умений для работы с ними. В поисках методов, способствующих развитию творческого мышления ребенка, я обратилась к мультипликации.

### **Актуальность программы.**

Современный школьник привык к кинематографу и мультипликации, создание иллюзии движения не воспринимается им как чудо. Создавая вместе с детьми мультфильмы, мы можем вернуть им ощущение свежести восприятия самого факта движущегося изображения.

Помимо интереса мультфильм имеет прекрасные возможности для интеграции различных видов деятельности детей (игра, рисование, лепка, аппликация, чтение художественной литературы, сочинение историй, музыкально творчество, драматизация и пр.), способствующих созданию творческого продукта, который смог бы иметь большую социальную значимость.

Всем известно, что мультипликация (анимация) – один из любимых жанров у детей. А раннее приобщение ребенка к применению компьютерных технологий, используемых при создании мультфильма, имеет ряд положительных сторон, как в плане развития его личности, так и для обучения в школе, в дальнейшей профессиональной подготовке, облегчая социализацию ребенка, вхождение его в информационное общество.

Знания и умения, полученные в результате изучения содержания данной образовательной программы позволят обучающимся в дальнейшем самостоятельно изучить и использовать компьютерные программы для создания компьютерной анимации. Это поможет в дальнейшем продолжить образование в области в мультипликации.

Программа составлена в соответствии с нормативными актами и государственными программными документами:

- Федеральный закон от 29 декабря 2012 года №273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации» (статья 75 «Дополнительное образование детей и взрослых»);
- Концепция развития дополнительного образования детей (утверждена распоряжением Правительства Российской Федерации от 4 сентября 2014 г. №1726-р);
- Приказ Министерства образования и науки Российской Федерации от 29.08.2013г. № 1008 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;
- Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы) разработанные Минобрнауки России совместно с ГАОУ ВО «Московский государственный

педагогический университет», ФГАУ «Федеральный институт развития образования», АНО ДПО «Открытое образование», 2015 г.);

- Требования к дополнительным общеобразовательным общеразвивающим программам для включения в систему персонифицированного финансирования дополнительного образования детей Свердловской области, ГАНОУ СО «Дворец молодежи», г. Екатеринбург, 2020г.

Программа разработана с учётом особенностей возрастных и психологических особенностей школьника, и соответствует не только интеллектуальному уровню детей, но и специфике их эмоциональных и познавательных потребностей и ценностей.

Программа разработана на основе образовательной программы дополнительного образования «Мультстудия», педагога дополнительного образования Лысенко Е.Н., 2016 год и дополнительной общеобразовательной общеразвивающейся программы «Мультипликация», педагога дополнительного образования Раздобреева Ирина Витальевна, 2016 г.

**Новизна** программы в том, что она не только прививает навыки и умение работать с графическими программами, но и способствует формированию эстетической культуры. Эта программа не даёт ребёнку “уйти в виртуальный мир”, учит видеть красоту реального мира.

**Отличительная особенность данной программы состоит** в расширении содержания учебного материала за счет включения новых разделов: «Компьютер», «Создание кадров компьютерного мультфильма в редакторе Publisher». Компьютер является идеальным средством для создания анимационных продуктов, поэтому необходимо было включить в курс основы компьютерной грамотности.

Направленность программы: социально-педагогическая. Уровень сложности программы – стартовый. Программа рассчитана на учащихся 7-13 лет. Особенности набора детей: На первый год обучения принимаются дети в возрасте 7-13 лет. После окончания первого года обучения, учащиеся переходят на второй год. Наполняемость групп: минимальная -10 человек, максимальная -14 человек.

#### **Организационные особенности реализации программы**

Программа рассчитана на 2 года обучения, занятия по 2 часа 1 раз в неделю, 72 часа в год.

#### **Формы обучения.**

Фронтальная, индивидуальная и групповая.

#### **Виды занятий.**

- Лекция;
- рассказ;
- консультация;
- беседа;
- практическое занятие.

**Формой подведения итогов** реализации данной образовательной программы является проектная работа после каждого года обучения.

**Основная цель курса:** Создание специальной образовательной среды для активно-деятельностной самореализации учащихся, посредством освоения технологии анимирования персонажей.

## **Задачи:**

### **Образовательные:**

- познакомить с историей возникновения и видами мультипликации;
- познакомить с технологией создания мультипликационного фильма;
- 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 Kdenlive, Publisher, Paint.
- ознакомление учащихся с основными видами мультипликации (рисованная, пластилиновая, в технике перекладка).

### **Развивающие:**

- развивать творческое мышление и воображение;
- развивать детское экспериментирование, поощряя действия по преобразованию объектов;
- способствовать проявлению индивидуальных интересов и потребностей;
- развивать интерес к совместной со сверстниками и взрослыми деятельности.

### **Воспитательные:**

- воспитывать чувство коллективизма;
- поддерживать стремление детей к отражению своих представлений посредством анимационной деятельности;
- воспитывать ценностное отношение к собственному труду, труду сверстников и его результатам;
- воспитывать умение доводить начатое дело до конца.

## УЧЕБНЫЙ ПЛАН КУРСА «Мульт-и-МЫ» 1 год обучения

№ п/п	Название раздела, темы	Количество часов			Формы аттестации (контроля)
		Всего	Теория	Практика	
1	Раздел 1. Введение. Теоретические основы мультипликации	6	3	3	Практическая работа. Беседа.
2	Раздел 2. Создание пластилинового мультфильма	12	4	8	Творческая работа, беседа
3	Раздел 3. Компьютер	6	3	3	Практическая работа Самостоятельная работа
4	Раздел 4. Знакомство с программой для монтажа видео	10	5	5	Практическая работа Самоконтроль Самостоятельная работа
5	Раздел 5. Создание мультфильма в технике перекладки	24	6	18	Практическая работа, творческая работа, беседа
6	Раздел 6. Проектная работа	10	1	9	Проектная работа Защита проектов
<b>Итого</b>		<b>72</b>	<b>26</b>	<b>46</b>	

### СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

#### «Мульт-и-МЫ» 1 год обучения

№ п/п	Название раздела, темы	Кол-во часов
		Всего
1	<b>Раздел 1. Введение. Теоретические основы мультипликации</b> <b>Теория.</b> Техника безопасности. История мультипликации. Первые мультфильмы. Понятие мультипликации. Понятие компьютерной анимации. «Виды и техники мультипликации». Этапы создания мультфильмов <b>Практические работы:</b> Чебурашка, угадай героя, Собери картинки и угадай сказку.	6
2	<b>Раздел 2. Создание пластилинового мультфильма</b> <b>Теория.</b> Выбор сюжета для пластилинового мультфильма. Работа по подготовке сценария мультфильма. Начальные навыки фотографирования, рекомендации по технике фото съемки.	12

	<b>Практические работы:</b> Создание персонажей мультфильма из пластилина, создание декораций для мультфильма. Оживление персонажей методом покадровой съемки. Озвучивание мультфильма и звуковое оформление. Монтирование мультфильма. Сохранение мультфильма на компьютер.	
<b>3</b>	<b>Раздел 3. Компьютер</b> <b>Теория.</b> Компьютер и его основные устройства. Клавиатура. Файлы – способ хранения информации на компьютере. Компьютерный Рабочий стол. <b>Практические работы:</b> Работа с мышью, работа на клавиатуре, создание папок.	6
<b>4</b>	<b>Раздел 4. Знакомство с программой</b> для монтажа видео <b>Теория.</b> Знакомство с программой для монтажа видео - Kdenlive. <b>Практические работы:</b> Монтаж видеофильма, разработка слайд-шоу из готовых иллюстраций, вставка видеоэффектов, вставка видео переходов, добавление звукового сопровождения, проектная работа «Аквариум».	10
<b>5</b>	<b>Раздел 5. Создание мультфильма в технике перекладки</b> <b>Теория.</b> Перекладная анимация. Выбор сюжета для мультфильма. Работа по подготовке сценария мультфильма. <b>Практические работы:</b> Создание персонажей мультфильма из бумаги. Создание декораций для мультфильма. Оживление персонажей методом покадровой съемки. Озвучивание мультфильма, звуковое оформление. Монтирование мультфильма. Сохранение мультфильма на компьютер.	24
<b>6</b>	<b>Раздел 6. Проектная работа.</b> <b>Практические работы:</b> Проектная работа «Создание своего мультфильма».	14
<b>Итого часов</b>		<b>72</b>

### УЧЕБНЫЙ ПЛАН КУРСА «Мульт-и-МЫ» 2 год обучения

№ п/п	Название раздела, темы	Количество часов			Формы аттестации (контроля)
		Всего	Теория	Практика	
1	Раздел 1. Введение. Теоретические основы мультипликации	4	2	2	Самоконтроль, Практическая работа
2	Раздел 2. Создание кадров компьютерного мультфильма в редакторе Publisher	6	2	4	Практическая работа
3	Раздел 3. Монтаж и редактирование компьютерного мультфильма в программе Kdenlive	10	1	9	Практическая работа Самостоятельная работа

4	Раздел 4. Создание пластилинового мультфильма	18	4	14	Творческая работа, беседа
5	Раздел 5. Создание мультфильма в технике перекладки	20	7	13	Творческая работа, беседа
6	Раздел 6. Проектная работа	14	4	9	Проектная работа Защита проектов
<b>Итого</b>		72	21	51	

## СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

### «Мульт-и-МЫ» 2 год обучения

№ п/п	Название раздела, темы	Кол-во часов
		Всего
1	<b>Раздел 1. Введение. Теоретические основы мультипликации</b> <b>Теория.</b> Техника безопасности. История мультипликации. Первые мультфильмы. Понятие мультипликации. Понятие компьютерной анимации. <b>Практические работы:</b> Викторина, угадай героя, собери пазы и угадай сказку, собрать фразы из мультфильмов	4
2	<b>Раздел 2. Создание кадров компьютерного мультфильма в редакторе Publisher</b> <b>Теория.</b> Выбор сюжета и сценария для нового мультфильма Знакомство с редактором Publisher. Создание кадров. <b>Практические работы:</b> Работа с шаблонами. Создание кадров в Publisher.	6
3	<b>Раздел 3. Монтаж и редактирование компьютерного мультфильма в программе Kdenlive)</b> <b>Теория.</b> Работа с программой Kdenlive. <b>Практические работы:</b> Монтаж видеофильма, разработка слайд-шоу из готовых иллюстраций, вставка видеоэффектов, вставка видео переходов, добавление звукового сопровождения, проектная работа «Аквариум».	10
4	<b>Раздел 4. Создание пластилинового мультфильма</b> <b>Теория.</b> Выбор сюжета для пластилинового мультфильма. Работа по подготовке сценария мультфильма. Начальные навыки фотографирования, рекомендации по технике фото съемки. <b>Практические работы:</b> Создание персонажей мультфильма из пластилина, создание декораций для мультфильма. Оживление персонажей методом покадровой съемки. Озвучивание мультфильма и звуковое оформление. Монтирование мультфильма. Сохранение мультфильма на компьютер.	18

<b>5</b>	<p><b>Раздел 5. Создание мультфильма в технике перекладки</b>  <b>Теория.</b> Перекладная анимация. Выбор сюжета для мультфильма. Работа по подготовке сценария мультфильма.  <b>Практические работы:</b> Создание персонажей мультфильма из бумаги. Создание декораций для мультфильма. Оживление персонажей методом покадровой съемки. Озвучивание мультфильма, звуковое оформление. Монтирование мультфильма. Сохранение мультфильма на компьютер.</p>	20
<b>6</b>	<p><b>Раздел 6. Проектная работа.</b>  <b>Практические работы:</b> Проектная работа «Создание своего мультфильма».</p>	14
<b>Итого часов</b>		<b>72</b>

### Планируемые результаты и способы их определения 1 год обучения

**Знать:**

- правила поведения в кабинете информатики;
- об основных способах организации информации;
- владеть понятиями: файл, каталог, путь доступа, расширение и имя файла;
- тапы работы над созданием мультипликационного фильма;
- знать этапы создания плоской перекладки;
- назначение программы Kdenlive, её интерфейс;
- как вставить фото, музыку в видеоклип.

**Уметь:**

- уметь осуществлять поиск необходимой информации по заданной структуре;
- уметь осуществлять операции с файлами и папками;
- собирать и комбинировать мультипликационные сцены на столе из различных материалов;
- снимать натурные мультики с помощью видео-, фотокамер;
- делать из картинок видеоролики. Вставлять в них музыку, текст;
- аудиозаписи, делать комментарии своим голосом;
- активно включаться в работу на каждом из этапов, выполняя различные виды работ, связанные с созданием мультипликационного фильма.

### Планируемые результаты и способы их определения 2 год обучения

**Знать:**

- правила поведения в кабинете информатики;
- тапы работы над созданием мультипликационного фильма;
- знать этапы создания плоской перекладки;
- назначение программы Kdenlive, её интерфейс;
- как вставить фото, музыку в видеоклип.

**Уметь:**

- использовать шаблоны дизайна в программе Publisher
- создавать новые одностраничные публикации;



- собирать и комбинировать мультипликационные сцены на столе из различных материалов;
- снимать натурные мультики с помощью видео-, фотокамер;
- делать из картинок видеоролики. Вставлять в них музыку, текст;
- аудиозаписи, делать комментарии своим голосом;
- активно включаться в работу на каждом из этапов, выполняя различные виды работ, связанные с созданием мультипликационного фильма.

### **Формы контроля уровня достижения учащихся**

Занятия оцениваются по пятибалльной системе.

Контроль за реализацией Программы проводится в форме творческой работы.

Формой подведения итогов реализации данной образовательной программы является выполнение проектной работы.

### **Критерии оценивания творческих работ и проектов учащихся**

<b>Актуальность</b> (до 2 баллов)	обоснованность актуальности выбранной проблематики проекта	От 0 до 2
<b>Качество содержания творческой (проектной) работы</b> (до 13 баллов)	креативность и оригинальность идеи, полнота реализации целей и задач творческой работы (проекта)	От 0 до 13
<b>Мастерство голосовой подачи</b> (до 2 баллов)	дикция, интонация, грамотность речи	От 0 до 2
<b>Оформление</b> (до 2 баллов)	отбивки, перебивки, заставки, музыкальное сопровождение, эффекты, титры, графика	От 0 до 2
<b>Операторская работа</b> (до 5 баллов)	смотрибельность, соблюдение основных правил съемки: фокус, композиция кадра, наличие крупных планов и др	От 0 до 5
<b>Монтаж</b> (до 13 баллов)	соблюдение эстетики видеоряда/звукоряда, последовательность монтажа, совпадение эффектов, подбор кадров/интершумов, логика, единство стиля, переходы, работа со звуком	От 0 до 13
		<b>35</b>

Итоговая оценка (балл):

30-35 баллов — 5 (“отлично”);

25-29 баллов — 4 (“хорошо”);

15-24 баллов — 3 (“удовлетворительно”);

менее 15 баллов — 2 (“неудовлетворительно”).

### **Методическое обеспечение программы**

Для реализации программы необходимы:

- компьютерная техника: комплект класс (компьютеры);
- операционная система: Windows;
- Microsoft Office 2007(2010, 2016);
- программа Kdenlive;
- Microsoft Office Publisher;
- файловый менеджер (в составе операционной системы или др.);
- антивирусная программа;
- программа-архиватор;
- браузер;
- дидактические материалы и наглядные пособия к каждому занятию.

### **Оснащение кабинета:**

- компьютерная техника: комплект класс (компьютеры);
- мультимедийный проектор;
- фотокамера;
- штатив для фотокамеры.

### **Список литературы для педагога**

- 1 Босова Л.Л. Информатика 5 класс. Учебник. ФГОС.– Бином. Лаборатория знаний, 2014
- 2 Босова Л.Л. Информатика 6 класс. Учебник. ФГОС. – Бином. Лаборатория знаний, 2014
- 3 Компьютер в нашей школе. Симонович С. В., 2001г
- 4 Общая информатика. Евсеев А.Г., Алексеев А.Г. –М.: АСТ-ПРЕСС, 2001г.
- 5 Изобразительное искусство. Кузин В.А. – Москва, 2005г
- 6 В мире искусства. Словарь основных терминов по искусствоведению, эстетике, педагогике и психологии искусства/ Сост. Т.К. Каракаш, А.А. Мелик-Пашаев, науч. ред. А.А. Мелик-Пашаев. – М., 2001. – 384 с.
- 7 Ваню И.П. Рисованный фильм. – М.: Госкиноиздат, 2000, 87 с.
- 8 Каранович А.Г. Мои друзья - куклы. – М.: Искусство, 2001, 175 с.
- 9 Крыжановский Б.Н. Искусство мультипликации. – К.: 2001, 118

### **Список литературы для детей и родителей**

- 1 Красный Ю.Е. Мультфильм руками детей / Ю.Е. Красный, Л.И. Курдюкова. – М, 2007
- 2 Смолянов Г.Г. анатомия и создание образа персонажа в анимационном фильме: Учебное пособие. - М.:ВГИК, 2005. - 128 с.
- 3 Курчевский В. Быль и сказка о карандашах и красках. – М., 2008
- 4 Фролов М.И. Учимся анимации на компьютере. самоучитель для детей и родителей. - М.: Лаборатория Базовых Знаний, 2002. - 288 с.
- 5 Эйлис Ли, Бадд Уоррен, рисуем 50 сказочных персонажей. – Минск, 2000

## ЭЛЕКТРОННЫЕ МАТЕРИАЛЫ

1. Цифровые образовательные ресурсы (<http://school-collection.edu.ru> )
2. «Курс элементарной компьютерной грамотности для начальной школы»
3. Дидактические материалы (презентации задания)
4. Материалы для учителя информатики (<http://teacher-of-info.ucoz.ru/index/bosova/0-4> )