

**Муниципальное автономное общеобразовательное учреждение
«Бабкинская средняя школа»
«Точка роста»**

СОГЛАСОВАНО:

Руководитель Центра образования
естественно- научной и технологической
направленностей «Точка роста»
С.А. Попова

«Утверждаю»

Директор МАОУ «Бабкинская средняя
школа»

_____ (Ширяева Е.С.)

«28» августа 2025г.



**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ПРОГРАММА
технической направленности
«Мультстудия»**

Срок реализации: 1 год
Возраст учащихся: 9 - 10 лет

Зуевой Светланы Владимировны
учителя начальных классов

пос. Кукуштан, 2025г.

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Программа «Мультстудия» предназначена для реализации деятельности студии мультипликации для учащихся 3 класса и направлена на обучение младших школьников технологии создания мультфильмов методом покадровой мультипликации.

Нормативно-правовой и документальной базой программы ДО по формированию культуры здоровья обучающихся на ступени начального общего образования являются:

- Закон Российской Федерации «Об образовании»;
- Федеральный государственный образовательный стандарт начального общего образования;
- СанПиН, 2.4.2.1178-02 «Гигиенические требования к режиму учебно-воспитательного процесса» (Приказ Минздрава от 28.11.2002) раздел 2.9.;
- Федеральный закон от 20.03.1999 №52-ФЗ «О санитарно-эпидемиологическом благополучии населения»;
- Постановление Правительства Российской Федерации от 23.03.2001 №224 «О проведении эксперимента по совершенствованию структуры и содержания общего образования» в части сохранения и укрепления здоровья школьников.
- О недопустимости перегрузок обучающихся в начальной школе (Письмо МО РФ № 220/11-13 от 20.02.1999);
- Гигиенические требования к условиям реализации основной образовательной программы начального общего образования (2009 г.)

Современные младшие школьники привыкли к готовым мультфильмам и не воспринимают процесс оживления любимых героев как волшебство. Программа позволяет младшим школьникам овладеть навыками создания короткометражных мультфильмов методом покадровой съемки с применением современных цифровых технологий.

Младшим школьникам доступны различные техники детской анимации, включая следующие: перекладка бумажная, перекладка пластилиновая, предметная анимация, смешанная анимация. Перечисленные техники детской анимации доступны учащимся любого возраста, любых возможностей, с любым состоянием здоровья и позволяют каждому найти применение своих индивидуальных способностей.

Перекладка пластилиновая. Создатели мультфильма лепят плоские изображения героев из пластилина, рисуют декорации на бумаге или создают пластилиновый фон. Затем передвигают пластилиновых персонажей, создавая движение. Техника интересна учащимся, которые любят рисовать и лепить.

Создание мультфильма – многокомпонентный процесс, который включает следующие этапы: создание сценария, раскадровка, создание персонажей и декораций, съемка, озвучивание и монтаж. Работая над различными этапами создания мультфильма, учащиеся получают практические навыки различных профессий: сценариста, режиссера, дизайнера, оператора, актера, звукооператора, видео дизайнера.

Программа предназначена для учащихся 3 класса и рассчитана на 1 час в неделю, всего 11 часов.

Цель программы: создание условий, обеспечивающих развитие творческой личности учащегося, способной к самоопределению и самореализации через эстетическую, нравственную и духовную силу мультипликационного искусства посредством создания авторской детской мультипликации с учетом индивидуальных возможностей и способностей.

Задачи программы:

обучающие:

- познакомить учащихся с основными видами мультипликации;
- научить различать рисованную, пластилиновую и кукольную виды анимации;

- познакомить с основными этапами создания мультфильма;
- научить выстраивать сюжетную линию мультфильма;
- научить придумывать короткие сюжеты для создания мультфильмов;
- помочь освоить различные виды анимационной деятельности с использованием разнообразных приемов и различных художественных материалов;
- познакомить учащихся с процессами разработки и изготовления кукол, фонов и декораций, создания и съёмки кадров;
- научить озвучивать мультфильмы;
- помочь освоить работу с техническими средствами: мультстанком, камерой, компьютером;
- помочь освоить работу с программным обеспечением для анимационной деятельности.

воспитывающие:

- создавать условия для воспитания трудолюбия, самостоятельности, инициативности, настойчивости, умения контролировать свои действия;
- воспитывать эстетический вкус младших школьников;
- воспитывать культуру зрительского восприятия;
- формировать нравственные качества, гражданскую позицию, чувство патриотизма через создание мультфильмов о природе, семье, родине.

развивающие:

- способствовать развитию интеллекта и творческих способностей;
- развивать интерес к лучшим образцам мультипликации и желание к самостоятельному творчеству;
- развивать художественные навыки и умения, художественно-эстетический вкус, фантазию, изобретательность, чувства композиции, цвета, формы, логическое мышление и пространственное воображение;
- развивать эмоциональный интеллект благодаря просмотру известных детских мультфильмов и проигрыванию эмоциональных состояний героев;
- создавать условия для раскрытия личностного потенциала каждого ребенка.

ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ОБУЧЕНИЯ

Метапредметные результаты:

- умение самостоятельно планировать пути достижения целей, осознанно выбирать наиболее эффективные способы решения поставленных задач;
- умение соотносить свои действия с планируемыми результатами, осуществлять контроль своей деятельности в процессе достижения результата;
- умение оценивать правильность выполнения поставленной задачи, собственные возможности ее решения;
- владение основами самоконтроля, самооценки, принятия решений и осуществления осознанного выбора деятельности;
- умение организовывать сотрудничество и совместную деятельность с другими участниками деятельности;
- формирование и развитие компетентности в области использования информационно-коммуникационных технологий.

Личностные результаты:

- формирование целостного мировоззрения, учитывающего социальное, культурное, языковое, духовное многообразие современного мира;
- формирование нравственных качеств личности;
- формирование ответственного отношения к выполняемой деятельности;

- формирование коммуникативной компетентности в общении и сотрудничестве с учащимися в процессе деятельности.

Предметные результаты:

- знакомство с перекладной пластилиновой анимацией, основными этапами и технологическим процессом создания мультфильма;
- формирование практических навыков создания персонажей из пластилина, фонов и декораций для мультфильма;
- формирование практических навыков использования мультстанка для проведения съемки кадров мультфильма;
- формирование практических навыков работы с программами AnimaShooter Junior, Audacity и Movavi Video Editor для съемки и монтажа мультфильма с его озвучиванием;
- формирование практических навыков создания коротких мультипликационных фильмов в технике перекладной пластилиновой анимации.

СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

Основы мультипликации

Профессии в мультипликации: режиссер, художник, сценарист, аниматор, оператор, композитор, монтажер.

История отечественной и зарубежной мультипликации.

Техники создания мультфильмов. Материалы для создания мультфильмов.

Этапы создания мультфильмов: создание сценария, раскадровка, создание персонажей и декораций, съемка, озвучание, монтаж.

Сценарий мультфильма. Сюжет. Основные части сюжета: начало, завязка, развитие событий, кульминация, развязка, конец. Описание сцены: номер, описание места и времени, участники, описание действия, диалоги, слова за кадром.

Образ персонажа. Внешний вид и эмоции персонажа. Характеристика персонажа.

Раскадровка. Типы кадров: кадр с крупным планом, кадр со средним планом, кадр с общим планом.

Фон и декорации мультфильма. Цветовая гамма. Материалы для создания фона и декораций.

Движение персонажа в кадре. Схемы движения в технике перекладки: появление – исчезновение, простое линейное движение, сворачивание – разворачивание, увеличение – уменьшение, приближение – удаление, движение маятника, передвижение зигзагом, движение с ускорением, вращательное движение и т.д.

Программа для поккадровой съемки AnimaShooter Junior. Интерфейс программы. Создание и настройка проекта. Подключение камеры. Съемка кадров. Дополнительные инструменты программы. Работа с кадрами. Скорость воспроизведения. Сохранение проекта.

Аудиоредактор Audacity. Запись и редактирование звуковых файлов.

Видеоредактор Movavi Video Editor. Интерфейс программы. Загрузка изображений и аудиофайлов. Монтаж. Настройка переходов. Вставка титров. Сохранение видеофайла.

Техника перекладной пластилиновой анимации

Практика:

- написание сценария мультфильма в технике перекладной пластилиновой анимации;
- создание раскадровки мультфильма в технике перекладной пластилиновой анимации;

- создание фона и персонажей мультфильма в технике перекладной пластилиновой анимации;
- съемка кадров мультфильма в технике перекладной пластилиновой анимации в программе AnimaShooter Junior;
- запись звуковых файлов в программе Audacity для озвучивания мультфильма в технике перекладной пластилиновой анимации;
- монтаж мультфильма в технике перекладной пластилиновой анимации в программе Movavi Video Editor.

Тема для мультфильма: правила безопасности дома и на улице.

КАЛЕНДАРНО-ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ

№	Тема	Общее количество часов	Дата проведения
Техника перекладной пластилиновой анимации		11	
1	Техника перекладной пластилиновой анимации. Пластилиновый мультфильм «Пластилиновая ворона» (А. Татарский, 1981)	1	
2-3	Создание сценария мультфильма в технике перекладной пластилиновой анимации.	2	
4	Создание раскадровки мультфильма в технике перекладной пластилиновой анимации.	1	
5	Создание пластилиновых персонажей мультфильма.	1	
6	Создание фона мультфильма в технике перекладной пластилиновой анимации.	1	
7	Съемка кадров мультфильма в технике перекладной пластилиновой анимации в программе AnimaShooter Junior.	1	
8	Озвучивание мультфильма в технике перекладной пластилиновой анимации в аудиоредакторе Audacity.	1	
9-10	Монтаж мультфильма в технике перекладной пластилиновой анимации в видеоредакторе Movavi Video Editor.	2	
11	Презентация мультфильма в технике перекладной пластилиновой анимации.	1	

СПОСОБЫ И ФОРМЫ ОЦЕНКИ ДОСТИЖЕНИЯ РЕЗУЛЬТАТОВ ОБУЧЕНИЯ

Приоритетными способами и формами оценки достижения результатов обучения являются:

- демонстрация созданного мультфильма перед младшими школьниками;
- участие в конкурсах, анимационных фестивалях и других мероприятиях различного уровня.

СПИСОК ОБОРУДОВАНИЯ

1. Мультстанок с web-камерой для покадровой съемки мультипликационного фильма.
2. Персональный компьютер.
3. Проектор и интерактивная доска для демонстрации мультфильмов.

ПРОГРАММНОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ

1. Программа для покадровой съёмки анимации AnimaShooter Junior.
2. Видеоредактор Movavi Video Editor.
3. Аудиоредактор Audacity.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Энциклопедия отечественной мультипликации/Сост. С.В. Капков; оформ. В. Меламед. – М.: Алгоритм, 2006.
2. Красный Ю.Е., Курдюкова Л.И. Мультфильм руками детей. – М.: Просвещение, 1990.
3. Карленок И.В. Секреты лепки из пластилина. Шаг за шагом. – М.: Эксмо, 2015.
4. Орен Р. Секреты пластилина. – М.: Махаон; Азбука-Аттикус, 2014.
5. Новацкая М. Пластилиновая азбука. Лепим и учимся читать. – СПб.: Питер, 2014.