

**Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение  
Костомукшского городского округа «Гимназия»**

**УТВЕРЖДЕНО:**  
**Директор МБОУ КГО «Гимназия»**  
**И.В. Осипенко/**  
**«01» сентября 2022 г.**



**Рабочая программа  
по внеурочной деятельности  
Художественное направление  
«Студия историй и мультипликации»**

**Разработчик:**  
**Насонкова И.А.,**  
**Учитель истории и**  
**обществознания.**

**Обсуждена и согласована на  
заседании методического объединения  
Протокол № 1 от 31 августа 2022 г.**

**г. Костомукша  
2022**

# ПРОГРАММА кружка «Студия историй и мультипликации»

## Составила: Насонкова И.А.

### ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Мультипликация как вид детского творчества существует два десятка лет. Проводимые на различных уровнях смотри, конкурсы, фестивали вызывают большой интерес детей и взрослых. Благодаря новым компьютерным технологиям искусство мультипликации стало делом, доступным для многих.

Мультипликация предоставляет большие возможности для развития творческих способностей, сочетая теоретические и практические занятия, результатом которых является реальный продукт самостоятельного творческого труда детей. В процессе создания мультипликационного фильма у детей развиваются сенсомоторные качества, связанные с действиями рук ребенка, 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.

Творческие способности, направленные на создание нового, формируются только на нестандартном материале, который делает невозможным работу по существующему шаблону, анимация - искусство, разрушающее все стереотипы изображения, движения, создания образов, чьи «границы совпадают только с границами воображения». Все дети любят смотреть мультики. Мультфильмы помогают им узнавать мир, развивают воображение, пространственное мышление, логику, расширяют кругозор. Сделать мультик самому – это невероятно интересно! Именно для детей, желающих делать мультики, разработана данная программа в рамках технической направленности.

Актуальность программы предполагает: – раскрытие индивидуальных способностей учащегося, развитие определенных способностей для адаптации в окружающем мире; – расширение кругозора учащихся, повышение эмоциональной культуры, культуры мышления. Актуальность программы также обусловлена ее технической значимостью. Учащиеся приобретают опыт работы с информационными объектами, с помощью которых осуществляется видеосъемка и проводится монтаж отснятого материала с использованием возможностей специальных компьютерных инструментов. Получение базовых знаний и навыков в области создания мультипликации научит планировать процесс съемки, креативно мыслить, работать в коллективе. Дополнительная образовательная программа студии мультипликации стала результатом педагогического поиска эффективной формы детского творческого коллектива и организации его жизнедеятельности через широкую палитру видов творческой деятельности.

#### **Педагогическая целесообразность образовательной программы**

При реализации программы, одной из основных педагогических технологий является **игровая технология**. Игра используется не только как средство развития каждого ребенка, но и как основа при организации всего образовательного процесса. Влияние игры на развитие личности ребенка заключается в том, что через игру он знакомится с поведением и взаимоотношениями сверстников, а также взрослых людей, которые становятся образцом для его собственного поведения, в игре ребенок приобретает основные навыки общения, качества, необходимые для установления контакта со сверстниками. Захватывая ребенка и заставляя его подчиняться правилам, соответствующим взятой на себя роли.

**Игровая технология** строится как целостное образование, охватывающее определенную часть образовательного процесса и объединенное общим содержанием, сюжетом, персонажами. В нее включаются последовательно игры и упражнения, формирующие умение выделять основные, характерные признаки предметов, сравнивать, сопоставлять их; группы игр на обобщение предметов по определенным признакам; группы

игр, в процессе которых у учащихся развивается умение отличать реальные явления от нереальных; группы игр, воспитывающих умение владеть собой, быстроту реакции на слово, фонематический слух, смекалку и др. При этом игровой сюжет помогает активизировать образовательный процесс и является необходимым условием эмоционально-чувственного развития учащихся, что необходимо при создании мультфильмов.

В ходе освоения образовательной программы сделан упор на приоритет развития в обучении и воспитании. Применяется **технология развивающего обучения**, которая предполагает взаимодействие педагога и детей на основе коллективно-распределительной деятельности, поиске различных способов решения образовательных задач посредством организации учебного диалога в исследовательской и поисковой деятельности обучающихся. На занятиях осуществляется стимулирование рефлексивных способностей ребенка, обучение навыкам самоконтроля и самооценки.

**Проектная технология** при реализации программы позволяет осуществлять активное формирование детского мышления и восприятия, основ продуктивной деятельности. Дети приобретают опыт целеполагания, поиска необходимых ресурсов, планирования собственной деятельности и ее осуществления, достижения результата, анализа соответствия цели и результата. Применение данной технологии способствует развитию у детей таких способностей как:

- исследовательские (генерировать идеи, выбирать лучшее решение); – социальное взаимодействие (сотрудничать в процессе учебной деятельности, оказывать помощь товарищам и принимать их помощь, следить за ходом совместной работы и направлять ее в нужное русло);
- оценочные (оценивать ход, результат своей деятельности и деятельности других);
- информационные (самостоятельно осуществлять поиск нужной информации; выявлять, какой информации или каких умений недостает);
- презентационные (выступать перед аудиторией; отвечать на запланированные и незапланированные вопросы; использовать различные средства наглядности; демонстрировать артистические возможности);
- рефлексивные (отвечать на вопросы: «Чему я научился?», «Чему мне необходимо научиться?»);
- менеджерские (проектировать процесс; планировать деятельность, время, ресурсы; принимать решение; распределять обязанности при выполнении коллективного дела).

Особое внимание уделяется применению **лично-ориентированной технологии**, когда главной ценностью образовательного процесса определяется сам ребенок, культура, творчество. В этом случае образование - это деятельность, которая охраняет и поддерживает детство ребенка, сохраняет, передает и развивает культуру, создает творческую среду развития ребенка, подготавливает его к жизни в современном обществе, стимулирует индивидуальное и коллективное творчество. Особенно актуальным в данном случае является соблюдение принципа природосообразности.

### **Новизна программы**

Настоящая программа составлена на основе методического пособия для педагогов ведущих мультстудий «Секреты детской мультипликации» О. Дунаевской и Н. Пунько.

Суть программы в том, что 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.

Применение системно-деятельностного подхода при подаче как теоретического, так и практического материала с обязательной демонстрацией мультипликационных фильмов, а также практической деятельности по созданию мультипликационных фильмов.

**Цель программы** – развитие интеллектуальных способностей, формирование у дошкольников устойчивого интереса и положительной мотивации к обучению, развитие

творческой личности учащегося, способной к самоопределению и самореализации, через эстетическую, нравственную и духовную силу изобразительного искусства посредством анимационной и мультипликационной деятельности.

## **ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ**

### Предметные:

- формирование художественных знаний, умений и навыков;
- формирование навыков и умений в деятельности мультипликатора;
- обучение различным видам анимационной деятельности с применением различных художественных материалов;
- создание в технике покадровой анимации и озвучивание мультфильмов;
- планированию общей работы, разработке и изготовлению фонов и декораций;
- установке освещения, съёмке кадров, озвучиванию и сведению видео и звукорядов;
- обучить компьютерным технологиям как основе научно-технического прогресса в создании мультипликации.

### Метапредметные:

- расширять представление об окружающем мире;
- развивать творческие склонности и способности детей;
- развитие образного мышления, художественно-творческих, способностей личности ребенка;
- создавать мотивацию к использованию собственных умений, интереса к решению учебных и жизненных задач;
- формировать навыки творческого мышления;
- развивать коммуникативные умения: умение общаться и взаимодействовать в коллективе, работать в парах, группах, уважать мнение других.

### Личностные:

- формирование нравственных качеств личности ученика, эмоционально-эстетического восприятия окружающего мира;
- формирование внимания, аккуратности, целеустремленности;
- формирование этических норм в межличностном общении.
- самостоятельно оценивать и анализировать свою деятельность и деятельность других детей;
- воспитывать положительное отношение к сверстникам и взрослым.
- воспитывать интерес к получению новых знаний.
- воспитывать ответственность, уважение к труду.

Поставленные цель и задачи реализуются через творческую деятельность с детьми по следующим направлениям: рисунок, живопись, декоративно-прикладное творчество, анимационный тайминг, оформительская деятельность, лепка, дизайн.

Вопросы гармоничного развития и творческой самореализации находят свое разрешение в условиях анимационной студии. Открытие в себе неповторимой индивидуальности поможет ребенку реализовать себя в учебе, творчестве, в общении с другими. Помочь в этих стремлениях, призвана данная программа.

## **Место кружка внеурочной деятельности в учебном плане**

Программа данного курса представляет систему занятий для детей 5 - 11 классов и рассчитана на 1 год обучения. Учитывая возрастные и индивидуальные особенности, занятия проводятся 1 раз в неделю по 2 академических часа. Состав группы составляет 10-15 человек и является постоянным. Программа рассчитана на 68 часов в год. Темы и занятия распределяются с учётом возрастных и психологических особенностей обучающихся.

Теоретическая часть занятий проводится в форме бесед, мультимедийных занятий с просмотром иллюстративного материала и мультипликационных фильмов. Основная форма работы в студии – практические занятия.

## СОДЕРЖАНИЕ КУРСА ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

### **Создание сценария.**

Цепляющие истории: какие они? Сюжет и его составляющие.  
Сила воображения и как его развивать.  
Поиск и сбор информации для своей истории.  
Герои и его спутники.  
Путь героя и развитие сюжетной линии.  
Фоновые персонажи.  
Пишем сценарий к мультфильму.

### **Анимация.**

Особенности анимированных историй.  
Как и из чего создаются образы.  
Техника покадровой анимации.  
Движения в кадре.  
Знакомство и освоение программы Stop Motion.

### **Съемка мультфильма.**

Подготовка рабочего места и техники.  
Выставление света.  
Работа с камерой.  
Сохранение и обработка отснятого материала.

### **Монтаж.**

Освоение программ монтажа (VN), их особенности.  
Озвучивание мультфильма.  
Подбор звуков и музыки. Плагиат и авторские права.

### **Легофигурки в мультфильмах.**

Съемка легомультфильма.

### **Пластилиновый мультфильм.**

Лепка героев из пластилина.

### **Рисование гиф-анимированных картинок на графическом планшете.**

Знакомство и освоение планшета и графической программы Krita.  
Рисование картинок. Создание анимации.  
Форматы сохранения готовой работы.

## ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ

№ п/п	дата	Тема	Кол-во часов
	<b>сентябрь - октябрь</b>	<b>Создание сценария</b>	<b>16</b>
1		Сюжет	
2		Место действия	
3-4		Герой истории	
5		Структура сюжета	
6-10		7 составляющих сюжета	
11		Развитие воображения: исследуем чувства	
12		Мозговой штурм	
13-14		Поиск и подбор информации	
15-16		Творческая мастерская – пишем сценарий	
		<b>Анимация</b>	<b>10</b>

17		Особенности анимированных историй.	
18-20		Подбор и работа с разными материалами для создания истории в кадре	
21		Техника покадровой анимации.	
22		Движения героев в кадре.	
23-26		Знакомство и освоение программы Stop Motion.	
		<b>Съемка</b>	<b>4</b>
27		Подготовка рабочего места и техники.	
28		Выставление света. Работа с камерой.	
29-30		Сохранение и обработка отснятого материала.	
		<b>Монтаж</b>	<b>20</b>
31-40		Освоение программ монтажа (VN), их особенности.	
41-45		Озвучивание мультфильма.	
46		Подбор звуков и музыки.	
47		Плагиат и авторские права. Что можно, а что нельзя.	
48-50		Просмотр и разбор готовых мультфильмов.	
51-55		<b>Легофигурки в мультфильмах.</b> Съемка легомультфильма.	<b>5</b>
56-60		<b>Пластилиновый мультфильм.</b> Лепка героев из пластилина. Съемка.	<b>5</b>
		<b>Рисование гиф-анимированных картинок на графическом планшете.</b>	<b>8</b>
61-63		Знакомство и освоение планшета и графической программы Krita.	
64-66		Рисование картинок. Создание анимации.	
67		Форматы сохранения готовой работы. Использование в социальных сетях.	
68		Создание коллективного отчета.	

Формы организации учебного занятия:

- беседа;
- практические занятия;
- игры.

Педагогические технологии:

- технология индивидуального обучения;
- технология группового обучения;
- технология развивающего обучения;
- технология игровой деятельности;
- коммуникативная технология обучения;
- информационно-коммуникативные технологии.

## СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

### Нормативные документы в сфере дополнительного образования детей:

1. Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации» от 29.12.2012 г. №273.
2. Концепция развития дополнительного образования детей от 04.09.2014 г. № 1726-р.
3. Приказ Министерства образования и науки РФ №196 от 09.11.2018 г. «Об утверждении порядка, организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным образовательным программам».
4. Письмо Министерства образования Московской области № 3594/21в от 24.03.2016 г. «Методические рекомендации по разработке дополнительных общеразвивающих программ в Московской области».
5. Требования СанПиНа 2.4.4.3172-14.

6. Конвенция ООН «О Правах ребенка».
7. Стратегия развития дополнительного образования до 2025 года.

#### **Учебно–методическая литература для педагога**

1. Анофриков П.И. Принцип работы детской студии мультипликации Учебное пособие. Детская киностудия «Поиск» / П.И. Анофриков. - Новосибирск, 2008 г.
2. Бэдли Х. Как монтировать любительский фильм. Искусство / Х. Бэдли. - Москва – 1971г.
3. Велинский Д.В. Технология процесса производства мультфильмов в техниках перекладки.
4. Методическое пособие для начинающих мультипликаторов. Детская киностудия «Поиск»/Велинский Д.В.. - Новосибирск, 2004 г.
5. Гейн А.Г. Информационная культура. – Екатеринбург, Центр «Учебная книга», 2003г.
6. Горичева В.С., Нагибина Сказку сделаем из глины, теста, снега, пластилина. – Ярославль, 1998г.
7. Иткин В. Карманная книга мульт-журриста. Учебное пособие для начинающих мультипликаторов. Детская киностудия «Поиск» / В. Иткин. – Новосибирск, 2006 год.
8. Красный Ю.Е. Мультфильм руками детей / Ю.Е. Красный, Л.И. Курдюкова. – Москва.,1990 г.
9. Курчевский В. Быль и сказка о карандашах и красках. – М.1980г.
10. Леготина С.Н. Элективный курс «Мультимедийная презентация. Компьютерная графика. – Волгоград, ИТД «Корифей», 2006г.
11. Игры из пластилина. – Смоленск: Русич, 2000. -160 с.
12. Красный Ю.Е. Мультфильм руками детей / Ю.Е. Красный, Л.И. Курдюкова. – Москва.,1990 г.