



**ПРОТОН**  
ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЙ ЦЕНТР

ДЕПАРТАМЕНТ ОБРАЗОВАНИЯ И НАУКИ ГОРОДА МОСКВЫ  
ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ ГОРОДА МОСКВЫ  
**«ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЙ ЦЕНТР «ПРОТОН»**

ФИЛЕВСКИЙ БУЛЬВАР, Д. 3 КОРПУС 2, МОСКВА, 121601 +7(499)145 19 63 PROTON@EDU.MOS.RU PROTON.MSKOBR.RU  
ОКПО 56613097 ОГРН 1027700536126 ИНН 7730160480 КПП 773001001

**СОГЛАСОВАНО**  
Педагогическим советом ГБОУ  
Образовательный центр «Протон»  
Протокол № 1  
«24» 08 2021 г.

**УТВЕРЖДАЮ**  
Директор ГБОУ  
Образовательный центр «Протон»  
С.Х.Караханова  
Приказ № 02-03/122/14 от «30» 08 2021 г.



**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ  
ПРОГРАММА**

платных образовательных услуг

**«Юный мультипликатор»**

**Направленность: техническая**

**Уровень программы: ознакомительный**

возраст детей – 6-11 лет

нормативный срок реализации – 8 месяцев

Педагог дополнительного образования  
Симонов Д.Н.

Москва  
2021 год

# ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА «Юный мультипликатор»

## ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Данная программа нацелена на создание короткометражных мультфильмов с помощью конструктора мультфильмов «Istopmotion», а также в видеоредакторе Movie Maker с использованием разных видов анимации: пластилиновая, кукольная, бумажная, песочная и т. д.

Данная программа представляет собой курс, предназначенный для работы с детьми, которые хотят не просто играть или набирать текст на компьютере, а желающими реализовать свои творческие способности, утвердиться в каком-либо деле. Выполняя практические задания, обучающиеся развиваются, создают сами творческие проекты. В процессе создания творческих работ обучающиеся смогут освоить работу с дополнительным оборудованием: сканером, микрофоном; научатся быстро ориентироваться в системе, приложениях и программах, научатся работать с цифровыми фото и видеокамерами. Работая над мультимедийными проектами и представляя их, используя видеопроектор дети освоят новейшие технологии.

**Направленность программы – техническая.**

**Уровень освоения программы – ознакомительный.**

**Актуальность программы** заключается в реализации системно-деятельностного подхода на практике, что позволяет сформировать ИКТ - компетентности, которые являются фундаментом для формирования

универсальных учебных действий. Тем самым позволяет раскрыть особенности каждого обучающегося, почувствовать себя более успешными.

### **Педагогическая целесообразность**

Программа осуществляет освоение умений работать с информацией (сбор, получение, преобразование, создание новых объектов) и использовать инструменты ИКТ (текстовые и графические редакторы, видеоредакторы и др.). Программа позволяет осуществить проектный подход к занятиям, а также объединить на одном уроке различные школьные дисциплины: рисование, музыку, математику, окружающий мир.

Процесс создания творческих работ воспитывает у обучающихся усидчивость и развивает их творческий поиск. Подталкивает на создание работ воспитывающего характера, создание проектов (о вреде курения, наркомании, алкоголизма), которые можно использовать для проведения классных часов, внеклассных мероприятий и т.д., учит детей обсуждать проекты, работать в коллективе (прислушиваться к мнению товарищей, отстаивать свое мнение), учит находить и использовать в своей работе необходимую информацию.

Мультипликация – это групповой творческий процесс. Как и во взрослой команде мультипликаторов, дети пробуют разные функции: режиссёра, оператора, сценариста, художника-мультипликатора и т.д. В ходе работы происходит распределение функций и ролей между участниками в соответствии с теми работами, которые необходимо выполнить, а именно: написание текста сценария, выбор музыки, озвучивание. Качественная подготовка литературно-художественной части является залогом успешности будущей работы, поэтому при планировании данной деятельности выделено достаточно времени на разработку предварительного сценария и подготовку художественного оформления. Завершается данная работа просмотром и обсуждением готовых результатов, что является необходимым шагом к созданию новых работ.

Программа позволяет осуществить проектный подход к занятиям, а также объединить на одном уроке различные школьные дисциплины: рисование, музыку, математику, окружающий мир, литературное чтение. На занятиях кружка дети шаг за шагом создают собственный проект (мини-мультфильма, видеоклипа, аппликационной работы и т.п.), например, «Сказочный лес», «Подводный мир», «Деревенский пейзаж» и так далее. Творчество детей проявляется в создании своей сказки, стихотворения, рассказа. Поэтому работы каждого ребенка уникальны и неповторимы. Такие занятия создают условия для самостоятельной творческой деятельности.

**Цель программы:** создать благоприятное пространство, способствующее успешному развитию каждого ребенка, потребности в умении учиться через мотивацию учения, воспитание интереса к техническому творчеству в процессе совместной деятельности по созданию мультфильмов.

**Задачи:**

**Обучающие:**

овладение умением работать с различными видами информации, в том числе графической, текстовой, звуковой, приобщение к проектно-творческой деятельности.

освоение инструментальных компьютерных сред для работы с информацией разного вида (текстами, изображениями, анимированными изображениями, схемами предметов, сочетаниями различных видов информации в одном информационном объекте);

создание завершенных проектов с использованием освоенных инструментальных компьютерных сред (создание мини-мультфильма, видеоклипа, аппликационной работы и т.п.);

ознакомление со способами организации и поиска информации;  
формирование первоначальных представлений о профессиях, в которых  
информационные технологии играют ведущую роль;

***Развивающие:***

создание условий для самостоятельной творческой деятельности;  
развитие мелкой моторики рук;

развитие пространственного воображения, логического и визуального  
мышления; освоение знаний о роли информационной деятельности человека  
в преобразовании окружающего мира;

***Воспитательные:***

воспитание интереса к информационной и коммуникационной  
деятельности; воспитание ценностных основ информационной культуры  
младших школьников, уважительного отношения к авторским правам;

практическое применение сотрудничества в коллективной  
информационной деятельности;

воспитание позитивного восприятия компьютера как помощника в  
учёбе, как инструмента творчества, самовыражения и развития.

**Отличительная особенность программы.** Важной особенностью  
программы является её мотивационная направленность на любимый всеми  
детьми жанр киноискусства - мультфильмы: дети ещё не умеют говорить,  
читать, но уже с удовольствием их смотрят. И гораздо интересней становится  
желание детей самим создать мультфильм, узнать о том, как создаются  
любимые мультфильмы, познакомиться с именами известных  
мультипликаторов, научиться самим делать анимацию.

Мотивация и ценность для ребёнка:

удовлетворение собственных эстетических предпочтений в ходе  
подбора изображений и музыкального сопровождения, возможность проще,

интереснее, убедительнее, увлекательнее сообщить (показать и рассказать) что-то другому;

возможность свободно оперировать своей коллекцией видеоизображений в соответствии с образовательной задачей, участвовать в увлекательной работе по созданию коротких видеосюжетов;

освоение любимого детского жанра видеопродукции, возможность попробовать себя в разных ролях: кукольника, декоратора, режиссёра, оператора, актёра, озвучивающего персонажи, и т.д.

освоение привлекательной технологии компьютерной анимации и возможность её самостоятельного использования для решения творческих задач, как предметных, так и личных.

Основная деятельность: создание мультфильмов путём формирования последовательностей отдельных кадров – снимков физической реальности, а также, путём непосредственного пространственно-временного редактирования; создание видеосочинения с аудиосопровождением и текстовым сопровождением в соответствии с поставленной учебной задачей.

**Возраст обучающихся, для которых предназначена дополнительная общеразвивающая программа – 7-10 лет.**

**Сроки реализации дополнительной образовательной программы.**

Программа рассчитана на 7 месяцев – всего 56 часов за период обучения.

**Формы обучения и режим занятий**

Данная программа реализуется в очной форме обучения.

**Формы занятий** – групповая.

**Тип занятий** – комбинированные.

**Формы проведения занятий** – лекции, демонстрация-объяснение, практические занятия, фото и видеосъемки на природе или персонажей с декорацией.

**Занятия проводятся** 2 раза в неделю по 1 часу. 1 час – 45 минут.

**Язык обучения** – русский.

**Ожидаемые результаты, способы определения их результативности.**

**Предметные результаты:**

В процессе обучения дети получают:

Знания:

- особенности работы за клавиатурой
- Особенности работы с графикой
- Работа в программе Istopmotion
- Возможности редактирования в программе Paint и Movie Maker
- Основные элементы компьютеров.

Умения:

- Монтаж видеоклипов
- Быстрая работа за компьютерной клавиатурой
- Выполнять логические упражнения в программе Scratch
- Подбирать нужный видеоматериал для заданной педагогом темы

научатся работать с разными программами и оборудованием (Word, Movie Maker, Internet, видеокамера, цифровая камера, принтер, сканер, планшет и т.д.)

будут применять на практике знания, умения и навыки по математике, информатике, технологии, ИЗО и литературе. учатся организовывать свою деятельность (ставить цель, планировать, контролировать и оценивать)

осознают, что компьютер предназначен не только для развлечений (человек - потребитель), а также для самореализации (человек - созидатель)

познакомятся с разными видами искусства, такими, как кинематограф, театр, комиксы, изобразительное искусство

познакомятся с разными видами деятельности: конструирование, лепка, рисование, съёмка, монтаж, озвучка.

### ***Личностные результаты:***

- Навыки самостоятельной работы.
- Дисциплинированность, общая организованность.
- Уверенность в работе с компьютером. Личностные: у обучающегося будут сформированы: широкая мотивационная основа творческой деятельности, включающая социальные, учебно-познавательные и внешние мотивы; ориентация на понимание причин успеха в создании мультфильма; учебнопознавательный интерес к новому учебному материалу и способам решения новой частной задачи; получит возможность для формирования выраженной устойчивой учебно-познавательной мотивации учения и адекватного понимания причин успешности/ не успешности учебной деятельности.

### ***Метапредметные:***

*Регулятивные:* обучающийся научится принимать и сохранять учебную задачу, планировать своё действие в соответствии с поставленной задачей и условиями её реализации в сотрудничестве с педагогом; вносить необходимые коррективы в действие после его завершения на основе его оценки и учёта характера сделанных ошибок; получит возможность научиться самостоятельно учитывать выделенные педагогом ориентиры действия в новом учебном материале.

*Коммуникативные:* обучающийся научится договариваться и приходить к общему решению в совместной деятельности, в том числе в ситуации столкновения интересов; получит возможность научиться



учитывать и координировать в сотрудничестве отличные от собственной позиции других людей.

**Познавательные:** обучающийся научится осуществлять поиск необходимой информации для выполнения учебных заданий с использованием учебной литературы, освоит навыки неписьменного повествования языком компьютерной анимации и мультипликации; получит возможность научиться осуществлять расширенный поиск информации с использованием ресурсов библиотек и Интернета, осознанно и произвольно строить речевое высказывание в устной и письменной форме; осуществлять синтез как составление целого из частей, самостоятельно достраивая и восполняя недостающие компоненты.

**Предметные:** обучающийся научится осуществлять под руководством педагогом элементарную проектную деятельность в малых группах: разрабатывать замысел мультфильма, искать пути его реализации, воплощать его в продукте, демонстрировать готовый продукт; определять последовательность выполнения действий; приобретёт навыки создания анимационных объектов в подходящей для младшего школьного возраста компьютерной программе; создавать собственный текст на основе художественного произведения, репродукции картин, по серии иллюстраций к произведению; создавать видеочепочки как сообщение в сочетании с собственной речью; приобретёт навыки покадровой съёмки и монтажа кадров с заданной длительностью, освоит операции редактирования видеоряда: разделение видеофрагмента, удаление видеофрагмента, наложение титров, спецэффектов, голосового и музыкального сопровождения; получит возможность научиться создавать иллюстрации, диафильмы и видеоролики по содержанию произведения.

### ***Способы определения результативности***

Возможно использование следующих методов отслеживания результативности:

Педагогическое наблюдение.

Педагогический анализ результатов опросов, тестов, контрольных тематических заданий, активности обучающихся на занятиях.

### ***Виды контроля***

Время проведения	Цель проведения	Формы контроля
Начальный или входной контроль		
В начале учебного года	Определение уровня развития обучающихся, их творческих способностей	Беседа
Текущий контроль		
В течение всего учебного года	Определение степени усвоения обучающимися учебного материала. Определение готовности обучающихся к восприятию нового материала. Повышение ответственности и заинтересованности обучающихся в обучении. Выявление обучающихся, отстающих и опережающих обучение. Подбор наиболее эффективных методов и средств обучения.	Педагогическое наблюдение, практические задания
Промежуточный или рубежный контроль		

Время проведения	Цель проведения	Формы контроля
По окончании изучения темы или раздела. В конце месяца, полугодия.	<p>Определение степени усвоения обучающимися учебного материала.</p> <p>Определение результатов обучения.</p>	практические задания
В конце учебного года или программы обучения		
В конце учебного года или программы обучения	<p>Определение изменения уровня развития обучающихся, их творческих способностей.</p> <p>Определение результатов обучения. Ориентирование обучающихся на дальнейшее (в том числе самостоятельное) обучение.</p> <p>Получение сведений для совершенствования образовательной программы и методов обучения.</p>	защита итоговых проектов

**Формы подведения итогов реализации** дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы – подведение итогов работы по программе проходит в форме защиты итоговых проектов, групповой проект «Коллекция мультиков».

**Система оценивания** предметных результатов

Оценке подлежит уровень теоретической и практической подготовки обучающихся. Эффективность обучения определяться следующим образом:

80-100% - высокий уровень освоения программы;

60-80% - уровень выше среднего;

50-60% - средний уровень;

30-50% - уровень ниже среднего;

меньше 30% - низкий уровень.

## УЧЕБНЫЙ ПЛАН

№ п/п	Название темы	Всего	Теория	Практика	Форма аттестации/контроля
1	Вводное занятие.	1	1	-	Беседа
2	Знакомство с техникой для создания анимации	3	1	2	практические задания
3	Формирование компаний	2	1	1	практические задания
4	Создание сценария	4	2	2	практические задания
5	Создание иллюстраций к фильму	4	1	3	практические задания
6	Создание героев фильма	6	1	5	практические задания
7	Подготовка к съемке фильма	2		2	практические задания
8	Съемка фильма	10	1	9	практические задания

№ п/п	Название темы	Всего	Теория	Практика	Форма аттестации/ контроля
9	Озвучивание персонажей	10	1	9	практические задания
10	Обработка фильма	10	1	9	практические задания
11	Презентация фильма	2	1	1	защита итоговых проектов
12	Работа над ошибками	2	1	1	
	<b>ИТОГО:</b>	<b>56</b>	<b>12</b>	<b>44</b>	

## СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

### **1. Вводное занятие.**

Обучающиеся на занятии проходят технику безопасности на уроке.

### **2. Знакомство с техникой для создания анимации**

На занятии обучающиеся знакомятся с техническим оснащением кружка.

Педагог рассказывает как пользоваться штативом, видеокамерой, компьютерной съёмкой, рассказывает как работать в программе istopmotion.

### **3. Формирование компаний**

На занятиях обучающиеся формируют компании обучающихся, с кем хотели бы снимать мультипликацию.

### **4. Создание сценария**

На занятиях обучающиеся изучают основы написания сценария. Проводится работа над ошибками для того, чтобы добиться лучшего результата в написании сценарий. Моделируется съёмка в сложных местах сценария

### **5. Создание иллюстраций к фильму**

Обучающиеся создают иллюстраций к мультфильму на бумаге формата А 3

### **6. Создание героев фильма**

Обучающиеся создают героев из пластилина или конструируют из материалов различного конструктора

### **7. Подготовка к съёмке фильма**

Педагог детально рассказывает и показывает как нужно готовить рабочее пространство для съёмки мультфильма!

### **8. Съёмка фильма**

Обучающиеся работают над съёмкой мультфильма. Педагог следит чтобы съёмка мультфильма проходила согласен правилам.

### **9. Озвучивание персонажей**

Обучающиеся распределяют роли между своей компанией, читают сценарий перед озвучиванием. Педагог объясняет детям как проходит озвучивание

### **10. Обработка фильма**

Педагог обрабатывает ролик, корректирует его во время звукозаписи

### **11. Презентация фильма**

Педагог вместе с обучающимися демонстрирует работы на конкурсах городского и международного уровня, показывает обучающимся школы, детским садам.

### **12. Работа над ошибками**

Педагог проводит работу над ошибками с обучающимися для того, чтобы улучшать взаимодействие и профессионализм команд обучающихся.

## **Календарный учебный график**

№ занятия	месяц	Тема занятия	Кол-во часов
1	нояб	Вводное занятие.	1
2-4	нояб	Знакомство с техникой для создания анимации	3
5-6	нояб	Формирование компаний	2
7-10	нояб дек	Создание сценария	4
11-14	дек	Создание иллюстраций к фильму	4
15-20	дек янв	Создание героев фильма	6
21-22	янв	Подготовка к съемке фильма	2
23-	янв	Съемка фильма	10



№ занятия	месяц	Тема занятия	Кол-во часов
32	фев		
33-42	март апр	Озвучивание персонажей	10
43-52	апр май	Обработка фильма	10
53-54	май	Презентация фильма	2
55-56	май	Работа над ошибками	2

## МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ПРОГРАММЫ

Данный курс, включает в себя специально подобранные упражнения и задания для развития творческих мыслительных способностей и обеспечивает обучающихся и педагогов материалом для преодоления стереотипов и шаблонов мышления. Оптимальным условием выступает планомерное, целенаправленное предъявление их в системе, отвечающей следующим требованиям: познавательные задачи строятся на междисциплинарной, интегрированной основе и способствовать развитию психических свойств личности – памяти, внимания, мышления, логики; задачи должны подбираться с учетом рациональной последовательности их предъявления; система познавательных задач должна вести к формированию беглости мышления, гибкости ума, любознательности, умению выдвигать и разрабатывать гипотезы.

При работе по данной программе появляется возможность закреплять и углублять знания, полученные по разным предметам. На практических занятиях реализуется принцип межпредметных связей. Это достигается на основе двух методологических подходов.

Первый заключается в том, что освоение любой программной среды осуществляется в процессе реализации (решения) конкретной задачи. Второй подход определяется тем, что большое внимание уделяется исследованию. С этой целью обучающиеся занимаются моделированием объектов, процессов, явлений из любых предметных областей в ранее освоенной программной среде. Следует отметить продуктивный характер подобной деятельности, в основу которой заложена ориентация на исследование и творчество.

В качестве основной формы организации учебных занятий используется выполнение обучающимися практических работ за компьютером (компьютерный практикум). Роль педагога состоит в небольшом по времени объяснении нового материала и постановке задачи, а

затем консультировании обучающихся в процессе выполнения ими практической работы.

Начало работы заключается в ознакомлении детей с техникой безопасности при работе в кабинете информатики. Обучающиеся уже освоили работу в графическом редакторе PAINT. Дети могут рисовать и сохранять файлы в графическом редакторе, создавать анимации из созданных ими же рисунков. Далее дети учатся создавать сначала маленькие рисованные фильмы, а затем более сложные, большие по времени произведения и озвученные. Для этого следует научить работать в Movie Maker. Здесь больше возможности проявить себя в подаче материала, творческом оформлении. Кроме этого, создавая проект по какому-либо предмету, обучающийся глубже вникает и в другие предметы, например, географии или биологии. Озвучивая свои проекты, обучающиеся учатся читать тексты четко, эмоционально. К тому же появляется необходимость освоить работу со сканером, звукозаписью.

Кроме разработки проектов под руководством педагога, обучающимся предлагаются практические задания для самостоятельного выполнения.

## СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Красный, Юрий Ешуанович. Мультфильм руками детей: Кн. для учителя / Ю. Е. Красный, Л. И. Курдюкова. - М. : Просвещение, 2015.
2. Красный, Ю.Е. «Первые встречи с искусством», (в соавторстве с А.Артболевской, В.Левиным и Л.Курдюковой). - М, «Искусство в школе», 2015.
3. Е. Г. Макарова. Как вылепить отфыркивание. В 3 т. Т.1. Освободите слона. – М.: Самокат, 2015.
4. Е. Г. Макарова. Движение образует форму. – М.: Самокат, 2015.
5. А. А. Мелик-Пашаев, З. Н. Новлянская. Художник в каждом ребенке.– М.: Просвещение, 2015.
6. А. А. Мелик-Пашаев, З. Н. Новлянская. Ступеньки к творчеству.– М.: Издательство: Бином. Лаборатория знаний, 2015.