

Муниципальное бюджетное образовательное учреждение  
Основная общеобразовательная школа №2  
Забайкальский край

Принято методическим советом школы протокол № 1 от « <u>25</u> » <u>августа</u> 2023г.	Согласовано Зам. директора образовательной организации Ю.С.Гладышева протокол № 1 от « <u>25</u> » <u>августа</u> 2023г.	Утверждаю Директор _____Ю.А. Исламгулова протокол № 1 от « <u>25</u> » <u>августа</u> 2023г.
---	---	---

Дополнительная общеобразовательная  
(общеразвивающая) программатехнической  
направленности

**«Юный мультипликатор»**

возраст обучающихся 11-12лет

Срок реализации: 1 год

Автор-составитель:  
Урываева Нина Валерьевна,  
педагог дополнительного образования

Нерчинск, 2023г

## 1.1. Пояснительная записка

Рабочая программа дополнительного образования «Юный мультипликатор» составлена в соответствии с требованиями нормативных документов:

- ФЗ РФ от 29.12.2012 г. № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»
- Указ Президента РФ от 7.05.2012 г. № 599 «О мерах по реализации государственной политики в области образования и науки»
- Концепция развития дополнительного образования детей, утверждена распоряжением Правительства РФ от 4 сентября 2014 г. № 1726-р
- Приказ Минобрнауки РФ от 29.08.2013 г. № 1008 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»
- Примерные требования к содержанию и оформлению образовательных программ дополнительного образования детей (письмо Минобрнауки РФ от 11.12.2006 № 06-1844)
- Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 4.07.2014 г. № 41 «Об утверждении СанПиН 2.4.4.3172-14 «Санитарно-эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации режима работы образовательных организаций дополнительного образования детей»
- Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ, Письмо Минобрнауки РФ от 18.11.2015
- основной образовательной программой основного общего образования МБОУ ООШ №2 г. Нерчинска
- учебным планом МБОУ ООШ №2 на 2023-2024 уч. Год
- годовым учебным календарным графиком МБОУ ООШ № 2 г. Нерчинска на текущий учебный год

**Направленность программы:** техническая.

Содержание программы имеет особенности, обусловленные, во-первых, задачами развития, обучения и воспитания обучающихся, заданными социальными требованиями к уровню развития их личностных и познавательных качеств; во-вторых, предметным содержанием системы общего образования; в-третьих, психологическими возрастными особенностями обучаемых.

Программа направлена на творческую работу с применением одного из направлений компьютерных технологий, а именно мультимедийных технологий и графики. Все чаще возникает потребность в самопрезентации, защиты своей творческой деятельности, наглядного представления информации для окружающих. Составление самопрезентации способствует самоанализу собственной деятельности, стремление обогатить большим количеством информации свою презентацию, что имеет большое воспитательное значение. Знакомство с презентациями ровесников способствует расширению кругозора детей, их представление о возможностях досуговой деятельности.

Занятия способствуют развитию и поддержке интереса обучающихся к деятельности определенного направления, дает возможность расширить и углубить знания и умения и создает условия для всестороннего развития личности. Занятия кружка являются источником мотивации учебной деятельности обучающихся, дают им глубокий эмоциональный заряд.

**Отличительные особенности программы**

Важная особенность программы- мотивационная направленность на любимый всеми детьми жанр киноискусства – мультфильмы. Программу отличает практическая направленность и творческий подход.

В содержание программы включены 4 раздела: «Мультипликация в графической программе», «Мультипликация в программе Microsoft Power Point», «Мультипликация в программе Windows Movie Maker» и «Мультипликация во флеш-технологии». Занятия отличаются уровнями сложности работы с разделами программы. В течении каждого занятия идёт разбор и объяснение определённых действий в программе совместно с обучающимися. Главным условием каждого занятия является эмоциональный настрой, расположенность к размышлениям и желание творить.

Большое воспитательное значение имеет подведение итогов работы, анализ, оценка. Наиболее подходящая форма оценки – презентации, защита работ, показ мультипликаций перед зрителями. В течение учебного года обучающиеся принимают участие в различных образовательных и интеллектуальных мероприятиях на различных уровнях.

### **Адресат программы**

Программа рассчитана на обучающихся 5 классов, ещё не обладающих определенным багажом знаний, умений и навыков по направлению компьютерных технологий. Занятия строятся соответственно возрастным особенностям: определяются методы проведения занятий, подход к распределению заданий, организуется индивидуальная и коллективная работа.

### **Объём и срок освоения программы**

программа рассчитана на 102 академических часа.

### **Форма обучения**

На занятиях используются такие формы обучения, как

- фронтальная;
- коллективная;
- групповая;
- индивидуальная.

В работе объединений по программе используются *формы проведения учебного занятия*, классифицируемые по основной дидактической цели

1. Вводное учебное занятие
  2. Учебное занятие изучения нового материала
  3. Учебное занятие закрепления изученного материала
  4. Учебное занятие применения знаний и умений
  5. Учебное занятие проверки и коррекции знаний и умений
- Комбинированное учебное занятие

### **Режим занятий, периодичность и продолжительность занятий**

Занятия проводятся 2 раза в неделю по 1,5 часа. Учебное помещение соответствует требованиям СанПиНа.

Методы организации занятий: лекции и семинары с элементами дискуссии, создание эвристических ситуаций, практическая работа, коллективное выполнение работы.

## **1.2. Цель и задачи программы**

**Цель:** развитие интеллектуальных способностей и познавательных интересов, в том числе, к профессиям связанным с информационными технологиями, мультипликацией и дизайном.

### **Задачи:**

- создать условия для интеллектуального развития обучающихся;
- способствовать формированию и развитию навыков и приёмов разработки и создания компьютерной анимации и флэш-мультфильмов;
- воспитывать культуру мышления и мировоззренческую культуру обучающихся.

### 1.3.Содержание программы

#### Учебный план

№ п/п	Наименование темы	Теория	Практика	Общее кол-во часов
1	Вводное занятие	1	1	2
2	Мультипликация в графической программе	6	10	16
3	Мультипликация в программе Microsoft Power Point	10	42	52
4	Мультипликация в программе Windows Movie Maker	4	8	12
5	Мультипликация во флеш-технологии	12	42	52
6	Заключительное занятие	2		2
Итого часов:				136

#### Содержание учебно- тематического плана

##### 1.Вводное занятие:

- Техника безопасности;
- Усвоение знаний в работе с компьютером

##### 2. Мультипликация в графической программе:

- Знакомство с графическим редактором Paint. Рабочее поле Paint, инструменты, палитра.
- Создание рисунков. Конструирование с помощью Paint.Просмотр компьютерных рисунков(слайд- шоу).
- Работа с внешними устройствами. Программы для создания мультипликационных изображений.Работа с Gif-аниматором.
- Просмотр мультфильмов

##### 3.Мультипликация в программе Microsoft Power Point:

- Знакомство с интерфейсом MS Power Point.
- Конструктор слайдов.
- Настройка эффектов анимации.Вставка рисунка, диаграммы, графика, звука, гиперссылки.
- Демонстрация презентации. Теория создания слайдфильмов.
- Создание самопрезентации (презентации о самом себе).
- Демонстрация самопрезентации.Создание слайд фильма.
- Конкурс слайдфильмов.

##### 4. Мультипликация в программе Windows Movie Maker

- Интерфейс программы, инструменты. Монтаж фильма
- Сохранение фильма. Запись фильма на диск. Создание мультфильма.

##### 5. Мультипликация во флеш- технологии.

- Понятие флэш-анимации и мультипликации.
- Основные форматы флэш- анимации и звуковых файлов.
- Знакомство с программой Macromedia Flash.
- Интерфейс программы Macromedia Flash, инструменты.
- Формат цвета, цветовые эффекты. Модификация графических объектов. Форматы файлов, работа с файлами.
- Покадровая анимация. Панель Timeline. Работа со слоями.
- АнимациявоFlash. Символы «кнопка» и «клип». Основы языка. Создание мультфильма. Демонстрация мультфильма.

## 6. Заключительное занятие

- Подведение работы кружка за год

### 1.4. Планируемые результаты

Формирование компетенции осуществлять **универсальные действия**.

- личностные (самоопределение, инициативность, любознательность, развитие познавательных интересов, интеллектуальных и творческих способностей);
- регулятивные (самоорганизация, целеполагание, планирование, прогнозирование, контроль, коррекция, оценка);
- познавательные (развитие логико-алгоритмического и системно-комбинаторного мышления; общеучебное и общекультурное умение работы информацией);
- коммуникативные (сотрудничество и оказание взаимопомощи, доброжелательное и уважительное общение со сверстниками и взрослыми; формирование собственного мнения и позиции, аргументация своей позиции и координация её с позициями партнёров в сотрудничестве при выработке общего решения в совместной деятельности)

*Должны знать:*

- основы компьютерной технологии;
- основные правила создания мультимедийных презентаций в графической программе;
- принципы работы с интерфейсами программ MS Power Point, Windows Movie Maker, Macromedia Flash;
- основы принципов анимации.

*Должны уметь:*

- соблюдать простейшие правила безопасности при работе с компьютером;
- работать с программами для создания мультимедийных изображений;
- поэтапно решать проектные задачи, осуществлять самостоятельный поиск и систематизацию интересующей информации;
- создавать покадровую анимацию, мультфильмы.

## 2. Комплекс организационно-педагогических условий

### 2.1 Календарный учебный график

№	Название темы занятия	Количество часов
	<b>Введение</b>	<b>2</b>
1	Введение в информационную культуру. Техника безопасности в компьютерном классе	2
	<b>Мультимедиа в графической программе</b>	<b>16</b>
2	Знакомство с графическим редактором Paint. Рабочее поле Paint, инструменты, палитра. Создание рисунков	2
3	Создание рисунков	2
4	Конструирование с помощью Paint	2
5	Конструирование с помощью Paint	2
6	Просмотр компьютерных рисунков (слайд-шоу). Работа с внешними устройствами	2
7	Программы для создания мультимедийных изображений	2

8	Работа с Gif-аниматором	2
9	Работа с Gif-аниматором. Просмотр мультфильмов	2
	<b>Мультипликация в программе Microsoft Power Point</b>	<b>52</b>
10	Знакомство с интерфейсом MS PowerPoint. Конструктор слайдов. Настройка эффектов анимации	2
11	Вставка рисунка, диаграммы, графика, звука, гиперссылки	2
12	Демонстрация презентации	2
13	Теория создания слайдфильмов	2
14	Создание самопрезентации (презентации о самом себе)	2
15	Создание самопрезентации (презентации о самом себе)	2
16	Создание самопрезентации(презентации о самом себе)	2
17	Создание самопрезентации(презентации о самом себе)	2
18	Создание самопрезентации(презентации о самом себе)	2
19	Создание самопрезентации(презентации о самом себе)	2
20	Демонстрация самопрезентации	2
21	Создание слайдфильма	2
22	Создание слайдфильма	2
23	Создание слайдфильма	2
24	Создание слайдфильма	2
25	Создание слайдфильма	2
26	Создание слайдфильма	2
27	Создание слайдфильма	2
28	Создание слайдфильма	2
29	Создание слайдфильма	2
30	Создание слайдфильма	2
31	Создание слайдфильма	2
32	Создание слайдфильма	2
33	Создание слайдфильма	2
34	Создание слайдфильма	2
35	Конкурс слайдфильмов	2
	<b>Мультипликация в программе Windows MovieMaker</b>	<b>12</b>
36	Интерфейс программы, инструменты. Монтажфильма	2
37	Монтажфильма	2
38	Сохранение фильма. Запись фильма на диск. Создание мультфильма	2
39	Создание мультфильма	2
40	Создание мультфильма	2
41	Создание мультфильма	2
	<b>Мультипликация во флеш-технологии</b>	<b>52</b>

42	Понятие флэш-анимации и мультипликации. Основные форматы флэш-анимации и звуковых файлов. Знакомство с программой Macromedia Flash. Интерфейс программы Macromedia Flash, инструменты	2
43	Формат цвета, цветовые эффекты. Модификация графических объектов	2
44	Модификация графических объектов	2
45	Форматы файлов, работа с файлами	2
46	Покадровая анимация. Панель Time line	2
47	Работа со слоями	2
48	Анимация во Flash	2
49	Анимация во Flash	2
50	Символы «кнопка» и «клип»	2
51	Основы языка Action Script	2
52	Основы языка Action Script	2
53	Создание мультфильма	2
54	Создание мультфильма	2
55	Создание мультфильма	2
56	Создание мультфильма	2
57	Создание мультфильма	2
58	Создание мультфильма	2
59	Создание мультфильма	2
60	Создание мультфильма	2
61	Создание мультфильма	2
62	Создание мультфильма	2
63	Создание мультфильма	2
64	Создание мультфильма	2
65	Создание мультфильма	2
66	Создание мультфильма	2
67	Демонстрация мультфильма	2
68	<b>Заключительное занятие</b>	<b>2</b>
Итого		136

## **2.1 Формы аттестации**

### **Формы оценки уровня достижений обучающегося**

Основными критерием эффективности занятий по данной программе является оценка знаний и умений воспитанников; используются следующие формы контроля:

- вводный (устный опрос);
- текущий (практические задания, упражнения, тест)
- тематический (индивидуальные задания: создание рисунков, gif-анимации на различные тематики, самопрезентация);
- итоговый (коллективные творческие работы, создание мультфильмов).

### **Формы фиксации образовательных результатов**

#### **Для фиксации образовательных результатов в рамках курса используются:**

- самопрезентация учащихся;
- отзывы обучающихся по итогам занятий и итогам обучения.

## **2.2 Оценочные материалы**

### **Фонд оценочных средств для проведения промежуточной аттестации обучающихся по дисциплине**

Для контроля знаний используется рейтинговая система. Усвоение теоретической части курса проверяется с помощью тестов. Каждое практическое занятие оценивается определенным количеством баллов. В рамках курса предусматривается проведение нескольких тестов и, следовательно, подсчет промежуточных рейтингов (количество баллов за тест и практические задания). Итоговая оценка выставляется по сумме баллов за все тесты и практические занятия по следующей схеме

- менее 50% от общей суммы баллов (синий кружок)
- от 50 до 70% от общей суммы баллов (зеленый кружок)
- от 70 до 100% от общей суммы баллов (красный кружок)

Итоги реализации программы оцениваются по результатам участия воспитанников в анимационных конкурсах различного уровня, размещения интересных работ в Интернете.



## Критерии оценки ЗУН обучающихся

Оценки	Низкий	Средний	Высокий
<b>Оцениваемые параметры</b>			
<i>Уровень теоретических знаний</i>			
	Обучающийся знает фрагментарно изученный материал. Изложение материала сбивчивое, требующее корректировки наводящими вопросами.	Обучающийся знает изученный материал, но для полного раскрытия темы требуется дополнительные вопросы.	Обучающийся знает изученный материал. Может дать логически выдержанный ответ, демонстрирующий полное владение материалом.
<i>Уровень практических навыков и умений</i>			
Работа с ПК, техника безопасности	Требуется постоянный контроль педагога за выполнением правил по технике безопасности при работе с ПК	Требуется периодическое напоминание о том, как работать с оборудованием.	Четко и безопасно работает с ПК
Способность работы с графическими программами	Не способен выполнить работу по образцу. Не владеет рабочими инструментами графической программы.	Выполняет работу по образцу при подсказке педагога	Хорошо владеет рабочими инструментами графической программы. Легко создаёт творческие работы по образцу
Степень самостоятельности и при работе с графическими программами	Учащийся затрудняется работать самостоятельно. Нуждается в постоянных пояснениях педагога.	После пояснений педагога способен к самостоятельным действиям.	Самостоятельно создаёт творческую работу
<i>Качество выполнения работы</i>			
	Результат творческой деятельности требует серьёзной доработки.	Результат работы требует незначительной корректировки	Результат творческой деятельности не требует исправлений. Может являться образцом успешной работы.

### **2.3. Условия реализации программы**

**Материально-техническое обеспечение программы:**

- Персональные компьютеры с установленными графическими программами для создания Мультипликаций;
- Мультимедийный проектор с экраном.

### **2.4. Методические материалы**

В объединении «Юный мультипликатор» планируется проводить занятия в классической и нетрадиционной форме. Основной формой работы является учебно-практическая деятельность, а также следующие формы работы с обучающимися:

- практические занятия;
- тематическая дискуссия;
- защита творческой работы;
- презентация (вида деятельности) / самопрезентация.

Достижение поставленных целей и задач программы осуществляется в процессе сотрудничества обучающихся и педагога. Организация учебного процесса осуществляется с помощью следующих методов: словесные, наглядные (демонстрационные), практические, частично- поисковые, исследовательские.

*Перечень дидактических материалов:*

методические разработки, видеофильмы, компьютерные программы, образцы готовых творческих работ.

*Материально-технические средства и оборудование, необходимые для работы в объединении «Юный мультипликатор»:*

оборудование: ПК с установленными графическими программами MS Power Point, Windows MovieMaker», Macromedia Flash, фотоаппарат

### **Формы организации**

#### **образовательного процесса**

На занятиях по данной программе используются такие формы обучения, как

- фронтальная
- коллективная
- групповая (работа с группой, парой)
- индивидуальная (работа с одним обучающимся)

В работе объединений по программе используются **формы проведения учебного занятия**, классифицируемые по основной дидактической цели

1. Вводное учебное занятие
2. Изучения нового материала
3. Закрепления изученного материала
4. Практическое занятие с применением знаний и умений
5. Проверка и коррекция знаний и умений
6. Комбинированное учебное занятие

### **3. Список литературы**

**Для учителя:**

- 1) Горячев А.В. Конструктор мультфильмов «Мульти- Пульти» справочник-практикум/А. В. Горячев, ЕМ. Островская. — М.: Баласс, 2007.

- 2) Анофриков П.И. Принцип работы детской студии мультипликации Учебное пособие. Детская киностудия «Поиск» / П.И. Анофриков. - Новосибирск, 2011.

*Для учащихся:*

- 1.Бабиченко Д. Н. «Искусство мультипликации». М. Искусство, 2011г.
- 2.Иванов-Вано И. П. «Рисованный фильм». М. 2020 г.
4. Красный Ю., Курдюкова Л. «Мультфильм руками детей». М., 2014г.

*Интернет-ресурсы:*

- 1.Интернет- ресурс wikipedia.org
2. Мастер-класс для педагогов "Создание мультфильмов вместе с детьми" (Фестиваль педагогических идей «открытый урок» <http://festival.1september.ru/articles/643088>
- 3.Проект пластилиновый мультфильм [http://www.docme.ru/doc/272791/proekt-plastilinoj-mul\\_tfil\\_m](http://www.docme.ru/doc/272791/proekt-plastilinoj-mul_tfil_m) «Пластилиновый мультфильм»
4. <http://uchitel39.ru/tvorchestvo/proekty/proekt-plastilinoj-multfilm>
- 5.[http://vestnik.yspu.org/releases/uchenuj-praktikam/1\\_1/](http://vestnik.yspu.org/releases/uchenuj-praktikam/1_1/)















