

Муниципальное автономное общеобразовательное учреждение  
«Нижемуллинская средняя школа»

**РАССМОТРЕНО**

на заседании педагогического  
совета МАОУ «Нижемуллинская  
средняя школа»

**УТВЕРЖДАЮ**

Директор  
МАОУ «Нижемуллинская  
средняя школа»



/ Павлова С.В. \_

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА**  
**по курсу внеурочной деятельности**  
**Клуб «Мультипликация»**  
для обучающихся 1 классов (7 лет) и 2, 3 классов (8-9 лет)  
НОО  
на 2022-2023 учебный год

Учитель: Гордеева Надежда Викторовна

## Пояснительная записка

*Все дети обожают мультфильмы!  
Мультфильмы - это яркие краски и волшебные сказки, это веселые герои и захватывающие приключения, это целый мир увлекательных историй, новых друзей, невероятных тайн и сногшибательных открытий. А еще дети любят рисовать и конструировать. Каждый ребенок по своей натуре - творец, художник, конструктор. Нарисовать картинку, построить домик из кубиков, собрать модель самолета или машинки - как это интересно! А что если мы дадим детям возможность самим конструировать мультфильмы?*

Мастерство создания анимационных мультфильмов – один из интереснейших видов творческой работы ребёнка за компьютером. Сегодня мультипликация уже перестала быть просто впечатляющим зрелищем, которое можно лишь воспринимать с окружающих человека экранов. Она – элемент "новой грамотности". Потребность в этой "новой грамотности" порождает новые образовательные запросы – грамоте надо учить и учиться.

Данная рабочая программа дополнительного образования рассчитана на детей 7 лет и для детей 8-9 лет продолжающих занятия. И предназначена для ознакомления детей с историей развития анимации и технологией создания анимационных фильмов.

**Актуальность программы** заключается в реализации системно-деятельностного подхода на практике, что позволяет сформировать ИКТ - компетентности, которые являются фундаментом для формирования универсальных учебных действий необходимых в современных условиях. Программа осуществляет освоение умений работать с информацией (сбор, получение, преобразование, создание новых объектов) и использовать инструменты ИКТ (текстовые и графические редакторы, видеоредакторы и др.). Информационный компонент отражает основные аспекты технико-технологической картины мира. Деятельностный компонент- это практическое овладение учащимися алгоритмами созидательной, преобразующей, творческой деятельности. При этом основными критериями

успешности обучения детей, а также умения открывать знания, пользоваться различными источниками информации для решения насущных проблем.

Анимация, как синтетический вид искусства, позволяет развивать способности детей в самых разнообразных видах творчества: изобразительном, прикладном, музыкальном, драматическом, техническом. Одним из результатов обучения является детский авторский анимационный фильм, в процессе создания которого ребёнок получает необходимые знания, умения, навыки, и применяет их на практике. В связи с этим концепция преподавания подразумевает комплексное освоение детьми различных дисциплин. Особенность данной программы заключается в том, что значительная часть часов отводится на освоение знаний и умений прикладного творчества (технологии изготовления кукол и декораций из различных материалов, технике рисования), формированию технической и компьютерной грамотности (обучению работе на компьютере, звукозаписи, работе с фотоаппаратом, веб-камерой, осветительной техникой и т.п.)

Процесс создания творческих работ воспитывает у учащихся усидчивость и развивает их творческий поиск. Подталкивает на создание работ воспитывающего характера, создание проектов, которые можно использовать для проведения классных часов, внеклассных мероприятий и т.д., учит находить и использовать в своей работе необходимую информацию.

### **Вводная характеристика предмета**

На занятиях кружка дети познакомятся с историей возникновения и развития анимационного искусства, видами анимации, технологией создания анимационного фильма, профессиями создателей мультфильмов, освоят приёмы работы с компьютером и фотокамерой, научатся создавать куклы мультипликационных героев в различных техниках из различных материалов, ознакомятся с основными приёмами рисования мультипликационных героев. Дети шаг за шагом научатся создавать собственный проект. Такие занятия создадут условия для самостоятельной творческой деятельности, позволяют раскрыть особенности каждого учащегося, почувствовать себя более успешными.

Мультипликация – это групповой творческий процесс, который учит детей обсуждать проекты, работать в коллективе (прислушиваться к мнению товарищей, отстаивать свое мнение). 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.

**Данная программа предназначена для детей 7 и 8-9 лет.** Занятия проводятся 1 раз в неделю по 1 академическому часу для первой и второй смены. Общее количество часов 34 ч в каждой группе.

### **Учебный график**

1. Продолжительность реализации программы «Клуб Мультипликация» в МАОУ «Нижнемуллинская средняя школа»:
  - продолжительность – 34 часов.
2. Количество детей в группе —8. Количество групп – 3.
3. Регламентирование образовательного процесса на неделю:
  - 1 занятие в неделю по 1 академическому часу каждое
  - Регламентирование образовательного процесса на день:
    - 1 занятие в день по 1 академическому часу.
4. Продолжительность занятий 40 мин.

**Цель:** Развитие творческих, коммуникативных и интеллектуальных способностей детей младшего школьного возраста, формирование их активной жизненной позиции, социализация, посредством включения в различные виды деятельности, в процессе создания анимационных фильмов.

### **Задачи:**

#### *Обучающие:*

- Дать знания по истории развития и созданию анимации (компьютерной, рисованной, объемной);
  - Дать представление о создании литературных сценариев и работе режиссера.
- Обучать основным навыкам работы на компьютере, с фотокамерой, монтажу простейших анимационных фильмов;
- Обучать работе со звукозаписывающей аппаратурой;
- Обучать технологии создания кукол и декораций из различных материалов;
- Обучать простейшим приёмам рисования;

#### *Развивающие:*

- Развивать уровень владения устной речью, коммуникативные навыки;
- Пробуждать у детей стремление к саморазвитию и самовоспитанию;

- Активизировать мышление и воображение детей;
- Мотивировать детей на саморазвитие, ориентировать на профессиональный выбор.

*Воспитательные:*

- Формировать бережное отношение к собственному здоровью и стремление к здоровому образу жизни;
- Содействовать выработке у ребенка собственной позиции по вопросам морально – нравственной направленности и общественной жизни;
- Способствовать развитию патриотических чувств и утверждению семейных ценностей.

### **Планируемые результаты**

#### **Личностные универсальные учебные действия**

**У обучающихся будут сформированы:**

- широкая мотивационная основа художественно-творческой деятельности, включающая социальные, учебно-познавательные и внешние мотивы;
- адекватное понимание причин успешности/неуспешности творческой деятельности;

***Обучающиеся получают возможность для формирования:***

- *внутренней позиции обучающегося на уровне понимания необходимости творческой деятельности, как одного из средств самовыражения в социальной жизни;*
- *устойчивого интереса к новым способам познания;*
- *адекватного понимания причин успешности/неуспешности творческой деятельности;*

#### **Регулятивные универсальные учебные действия**

***Обучающиеся научатся:***

- принимать и сохранять учебно-творческую задачу;
- планировать свои действия;
- осуществлять итоговый и пошаговый контроль;
- адекватно воспринимать оценку ;
- различать способ и результат действия;
- вносить коррективы в действия на основе их оценки и учета сделанных ошибок;

***Обучающийся получит возможность научиться:***

- *проявлять познавательную инициативу;*
- *самостоятельно учитывать выделенные учителем ориентиры действия в незнакомом материале;*

- *преобразовывать практическую задачу в познавательную;*
- *самостоятельно находить варианты решения творческой задачи.*

### **Коммуникативные универсальные учебные действия**

#### ***Учащиеся смогут:***

- допускать существование различных точек зрения и различных вариантов выполнения поставленной творческой задачи;
- учитывать разные мнения, стремиться к координации при выполнении коллективных работ;
- формулировать собственное мнение и позицию;
- договариваться, приходить к общему решению;
- соблюдать корректность в высказываниях;
- задавать вопросы по существу;
- использовать речь для регуляции своего действия;
- контролировать действия партнера;

#### ***Обучающийся получит возможность научиться:***

- *учитывать разные мнения и обосновывать свою позицию;*
- *с учетом целей коммуникации достаточно полно и точно передавать партнеру необходимую информацию как ориентир для построения действия;*
  - *владеть монологической и диалогической формой речи.*
  - *осуществлять взаимный контроль и оказывать партнерам в сотрудничестве необходимую взаимопомощь;*

### **Познавательные универсальные учебные действия**

#### ***Обучающиеся научатся:***

- осуществлять поиск нужной информации для выполнения художественно-творческой задачи с использованием учебной и дополнительной литературы в открытом информационном пространстве, в т.ч. контролируемом пространстве Интернет;
- использовать знаки, символы, модели, схемы для решения познавательных и творческих задач и представления их результатов;
- анализировать объекты, выделять главное;
- осуществлять синтез (целое из частей);
- обобщать (выделять класс объектов по к/л признаку);
- устанавливать аналогии.

#### ***Обучающиеся получат возможность научиться:***

- *осуществлять расширенный поиск информации в соответствии с исследовательской задачей с использованием ресурсов библиотек и сети Интернет;*

- *осознанно и произвольно строить сообщения в устной и письменной форме;*

- *использованию методов и приёмов художественно-творческой деятельности в основном учебном процессе и повседневной жизни.*

**Предметными результатами** работы в творческом объединении являются доступные по возрасту начальные сведения о технике, технологиях и технологической стороне создания анимационных фильмов, знания о истории развития и видах анимационного искусства, об основах культуры труда, элементарные умения предметно-преобразовательной деятельности, знания о различных профессиях, связанных с созданием анимационных фильмов, элементарный опыт творческой и проектной деятельности.

**В процессе обучения дети научатся:**

- Правильно включать и выключать компьютер;
- Делать простые фотоснимки с помощью фотоаппарата;
- Рисовать простые «двухфазовки»;
- Сочинять тексты-сценарии из минимум 10-ти предложений;
- Рисовать простые рисунки.
- Создавать из различных материалов (бумаги, пластилина и др.) образы героев мультфильмов и декорации;
- Познакомиться с технологическими приемами обработки различных материалов;

***Получат возможность:***

- *Познакомиться с историей развития и видами анимационного искусства; технологическими приемами обработки различных материалов;*
- *Развить воображение, образное мышление, интеллект, фантазию, техническое мышление, конструкторские способности, сформировать познавательные интересы;*
- *Познакомиться с новыми инструментами для обработки материалов или с новыми функциями уже известных инструментов; использовать ранее изученные приемы в новых комбинациях и сочетаниях;*

**Итоги** реализации программы могут быть представлены

- через презентации проектов;
- через выставки детских работ;
- через создание анимационных поздравительных открыток к праздникам.

- Через участие в конкурсах различного уровня.

**Тематическое планирование**

<b>Тема раздела</b>	<b>Содержание</b>	<b>Количество часов</b>
<b>Тема: Введение</b>	Инструктаж по ТБ и ППБ. Из истории киноискусства. Знакомство с планом работы объединения на текущий год. История возникновения и развития анимации	1
<b>I. Рисованная анимация 33 ч (для группы первого года обучения)</b>		
<b>Тема: История возникновения рисованной анимации</b>	История рисованной анимации, виды. Знакомство с мультфильмами в данной технике.	1
<b>Тема: Работа над мультфильмом в технике рисованная перекладка</b>	Работа над коллективным проектом в технике рисованная перекладка. Создание марионеток. Особенности работы с фоном и деталями при съемке в плоскости. Прикладное творчество. Работа на компьютере. Обучение работе с фотокамерой. Силуэтный мультфильм.	32
<b>II. Пластилиновый мультфильм 33 ч (для группы продолжающей занятия)</b>		
<b>Тема: Производство объемных анимационных фильмов</b>	Инструктаж по ТБ и ППБ. Понятия: съемочный процесс, съемочная группа; идея, сюжет, сцена; анимационный станок; фон, объект, крупный план, средний план, общий план. Прикладное творчество Работа на компьютере. Обучение работе с фотокамерой Звукозапись	33
<b>Итоговое занятие</b>	Подведение итогов, выставка работ.	1

**Календарно-тематическое планирование кружка  
«Клуб «Мультипликация»»**

<b>№ п.п</b>	<b>Тема</b>	<b>Содержание</b>	<b>Теория</b>	<b>Практика</b>	<b>Примечания</b>	<b>Дата</b>
1-2	Введение. Рассказ об истории возникновения и развития анимации.	Игры на знакомство. Инструктаж по ТБ и ППБ Ознакомление в игровой форме с историей возникновения	Из истории киноискусства, анимация, мультипликация, мультипликационные герои.	Знакомство с планом работы объединения на текущий год. Игры – знакомства.		



		ия и развития анимации, выявление первоначальных знаний по теме «анимационное искусство». Знакомство с планом работы объединения на текущий год.				
<b>I. Рисованная анимация 33 ч (для группы первого года обучения)</b> <b>История рисованной анимации 1 ч</b> <b>Практическая работа над проектами в технике рисованная перекладка 31 ч</b>						
3	1	Рисованная мультипликация как вид анимационного искусства.	Ознакомление с историей возникновения и развития рисованной мультипликации как вид анимационного искусства. Основные правила создания. Уолт Дисней и его персонажи.	Рисованная мультипликация как вид анимационного искусства.	Рисование фона к анимационной открытке ко Дню учителя.	

4	2	Ознакомление с историей развития и технологией создания плоскостной (перекладной анимации). Упражнение в анимировании объектов	Ознакомление с историей развития и технологией создания плоскостной (перекладной анимации). Упражнение в анимировании объектов.	История развития и технология создания плоскостной (перекладной анимации)	Упражнение в анимировании объектов. Съемка мультипликационной открытки ко Дню учителя		
5	1	Первые мультфильмы.	Технология изготовления бумажных двухфазовок. Изготовление таумотропа	Технология изготовления динамических игрушек - таумотропов. Способы изготовления бумажных двухфазовок.	Изготовление из бумаги и листов блокнота/тетради двухфазовок. Изготовление таумотропа.		
6	2 8	Техника рисованная перекладка	Ознакомление со всеми этапами работы над мультфильмом.	Написание сценария. Работа с раскадровкой. создание фона. Образ и характер героя. Правила работы с бумагой и картоном. Основы работы с фотоаппаратом.	Практическая работа над созданием мультфильма. Все этапы от написания сценария до озвучивания.		
7		Силуэтная мультипликация. Создание образов силуэтной мультипликации (для 1 класса)	Силуэтная мультипликация как вид анимационного искусства. История развития силуэтного искусства. Создание образов силуэтной мультипликации	Правила работы с бумагой и картоном. Технология изготовления силуэтных кукол и декораций.	Создание образов силуэтной мультипликации. Работа над мультфильмом.		

			ации. Работа над мультфильмом в технике силуэтная анимация.			
--	--	--	----------------------------------------------------------------	--	--	--

**Создание пластилинового мультфильма 33 ч (для группы продолжающих обучение)  
Тема: Производство объемных анимационных фильмов.**

1	1	«Пластилиновая ворона». Лепка пластилиновых героев и их оживление	История мультфильма «Пластилиновая ворона» Просмотр мультфильма, его обсуждение. Знакомство с создателями мультфильма. Лепка пластилиновых героев и их оживление	История мультфильма «Пластилиновая ворона» Знакомство с создателями мультфильма.	Работа с пластилином. Лепка героев по собственному замыслу.		
2	2	Изготовление пластилиновых кукол к выбранному фильму	Освоение процесса изготовления пластилиновых кукол (героев). Ознакомление с технологией изготовления пластилиновой куклы и декораций.	Технология работы с пластилином в мультипликации. Правила лепки.	Работа с пластилином. Лепка героев по собственному замыслу.		
3	30	Работа над коллективным/индивидуальным проектом.	Создание мультфильма в объемной технике или смешанной.	Особенности съемки объемных мультфильмов.	Практическая работа на всех этапах создания мультфильма.		

1	Итоговое занятие.	Итоговый мониторинг					