

# МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ

## МБОУ «Гимназия №2»

РАССМОТРЕНО

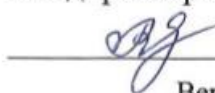
на заседании кафедры  
учителей начальных  
классов



Пашкова Г.А.  
Приказ №1 от 22.08. 2023 г.

СОГЛАСОВАНО

зам.директора по НМР



Вертикова Т.А.  
Приказ №1 от 23. 08.2023 г

УТВЕРЖДЕНО

директор МБОУ  
"Гимназия №2"



Никитина Л.Н.  
Приказ № 62од  
От 01.. 09.2023 г

## РАБОЧАЯ ПРОГРАММА КУРСА ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

### «СТУДИЯ МУЛЬТИПЛИКАЦИИ»

для обучающихся 1-4 классов

## **ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА**

---

Программа курса разработана в соответствии с требованиями Федерального государственного образовательного стандарта начального общего образования (стандарты второго поколения), а также основной образовательной программой начального общего образования. Программа разработана с учетом особенностей первой ступени общего образования, возможностей применения ИКТ не только в учебном процессе, но и в реализации проектной деятельности. Программа учитывает возрастные, общеучебные и психологические особенности младшего школьника.

На сегодняшний день все актуальнее звучит вопрос о новых технологиях в обучении, в связи с концепцией «Наша новая школа». В настоящее время школа способствует формированию таких качеств личности, как инициативность, способность творчески мыслить и находить нестандартные решения. Именно эти качества востребованы обществом в настоящее время.

Главной целью учителя является развитие творческой, конкурентно способной личности. Для этого необходимо создавать благоприятное пространство, способствующее успешному развитию каждого ребенка, через мотивацию учения, воспитание интереса к познавательной деятельности на уроках с применением ИКТ- технологий и выработку потребности и умения учиться.

В настоящее время нововведения стали реальностью повседневной жизни современной школы. Основной задачей является решение не «заставлять выучить», а «помочь развиваться». Внедрение ИКТ на всех уроках даёт возможность преподавателям осознать место и роль компьютера в учебном процессе, оценить возможности новых компьютерных технологий как средства обучения.

Одним из важных мотивов учения младших школьников является интерес. Интерес - это активная познавательная направленность человека на тот или иной предмет, явление или деятельность, связанная с положительным эмоциональным отношением к ним. А стимулятором деятельности выступает личная заинтересованность ученика. Она состоит из реальных предметных, учебных, творческих действий в принятии решений по преодолению препятствий.

Интерес характеризуется познавательной активностью. Ученик ищет интересующую его информацию, посвящает свободное время предмету познавательного интереса. Направляя интерес детей, их личную заинтересованность к этому предмету, учитель тем самым повышает познавательную активность. Предметом такой заинтересованности может стать создание мультипликационного фильма. Сегодня мультипликация уже перестала быть просто впечатляющим зрелищем, которое можно лишь воспринимать со всё большего числа окружающих человека экранов. Она – элемент "новой грамотности". По мере компьютеризации нашей жизни, по мере наполнения школ современной техникой, всё больше и больше появляется людей, осознающих образовательные и просто коммуникационные возможности новых технологий и их большую доступность. И эти технологические изменения приводят постепенно к изменениям в самих наших представлениях о том, что такое грамотный человек. Понятие грамотности во всё большей степени включает в себя, кроме традиционных чтения и письма, ещё и умение набирать текст на клавиатуре, записывать звук, создавать цифровую фотографию и видео, работать с электронными документами. Мультипликация, безусловно, один из активных элементов в этом ряду мультимедийных возможностей.

Создание мультфильма на уроках - это, по сути, проектное обучение. Личностный смысл деятельности ученика повышает его мотивацию в учении и развивает его творческий потенциал.

## **ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА ПРОГРАММЫ КУРСА «СТУДИЯ МУЛЬТИПЛИКАЦИИ»**

**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 учащегося, даёт почувствовать себя более успешными. Программа осуществляет освоение умений работать с информацией (сбор, получение, преобразование, создание новых объектов) и использовать инструменты ИКТ (текстовый 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, информатику, технологию, литературу, окружающий мир.

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 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.

## **ЦЕЛИ ИЗУЧЕНИЯ КУРСА «СТУДИЯ МУЛЬТИПЛИКАЦИИ»**

Создание благоприятного пространства, расширяющего возможности для самореализации личности и способствующего успешному развитию творческого потенциала каждого ребенка в процессе выполнения творческой проектной деятельности группового характера по созданию мультфильмов.

Воспитание интереса обучающихся к познавательной, информационной и коммуникационной деятельности в процессе изучения компьютерных технологий, возможностей фотосъемки, видеосъемки, мультипликации.

Формирование конструкторских и исследовательских навыков активного творчества с использованием современных технологий. Развитие навыков планирования деятельности в процессе выполнения творческого проекта.

Формирование художественной, информационной культуры и эстетического чувства, художественного вкуса и творческого воображения обучающихся.

Формирование первоначальных представлений о профессиях связанных с мультипликацией, в которых информационные технологии играют ведущую роль.

### **Задачи:**

#### *Образовательные:*

- ознакомиться со способами организации и поиска информации об истории анимации и мультипликации, способах создания анимации и профессиях, связанных с мультипликацией;
- овладеть умением работать с различными видами информации (в том числе текстовой, графической, звуковой, видеoinформацией) в

процессе формирования навыков работы с цифровым фотоаппаратом и видеокамерой;

- освоить инструментальные компьютерные среды для работы с информацией разного вида (текстами, изображениями, анимированными изображениями, сочетаниями различных видов информации в одном информационном объекте);
- создать завершённые групповые творческие проекты с использованием освоенных инструментальных компьютерных сред (создать мультфильм, видеоклип, анимационную работу и т.п.).

*Развивающие:*

- воспитать ценностные основы информационной культуры, уважительного отношения к авторским правам;
- практически применить сотрудничество в коллективной информационной деятельности;
- развивать интеллектуальные, коммуникативные способности личности;
- воспитать позитивное восприятие компьютера как помощника в учёбе, как инструмента творчества, самовыражения и развития;
- формировать понимание необходимости оценки и самооценки выполненной работы по предложенным критериям;
- сформировать широкую мотивационную основу творческой деятельности, включающая социальные, учебно-познавательные и внешние мотивы.

*Воспитательные:*

- воспитать у ребят установки на позитивную социальную деятельность в информационном обществе;

- воспитать у детей стремления выразить свои творческие способности в мультипликации, фото и видеосъёмке;
- воспитать самостоятельность при выполнении заданий;
- воспитать аккуратности и собранности при работе с техникой.

## **МЕСТО КУРСА «СТУДИЯ МУЛЬТИПЛИКАЦИИ» В ПЛАНЕ ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ**

Курс внеурочной деятельности «Студия мультипликации» позволяет реализовать межпредметные связи с учебными предметами «Технология», «Математика», «Окружающий мир», «Литературное чтение», «Русский язык».

Программа курса предназначена для организации внеурочной деятельности, направленной на реализацию особых интеллектуальных и социокультурных потребностей обучающихся .

**Сроки реализации.** Программа рассчитана на 1 год обучения.

**Режим занятий:** 1 год обучения - 1 раза в неделю по 1 академическому часу (34 часа в год).

Предусмотрено резервное учебное время, которое может быть использовано участниками образовательного процесса в целях формирования вариативной составляющей содержания конкретной рабочей программы .В резервные часы входят некоторые часы на повторение, проектные занятия и занятия, посвящённые презентации продуктов проектной деятельности При этом обязательная часть курса, установленная примерной рабочей программой, и время, отводимое на её изучение, должны быть сохранены полностью

## ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ОСВОЕНИЯ КУРСА «СТУДИЯ МУЛЬТИПЛИКАЦИИ»

---

### ЛИЧНОСТНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

У обучающегося будут сформированы: широкая мотивационная основа творческой деятельности, включающая социальные, учебно-познавательные и внешние мотивы;

ориентация на понимание причин успеха в создании мультфильма;

учебно-познавательный интерес к новому учебному материалу и способам решения новой частной задачи;

Обучающийся получит возможность для формирования выраженной устойчивой учебно-познавательной мотивации учения и адекватного понимания причин успешности/ неуспешности учебной деятельности.

### МЕТАПРЕДМЕТНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

Регулятивные: обучающийся научится принимать и сохранять учебную задачу, планировать своё действие в соответствии с поставленной задачей и условиями её реализации в сотрудничестве с учителем;

вносить необходимые коррективы в действие после его завершения на основе его оценки и учёта характера сделанных ошибок;

получит возможность научиться самостоятельно учитывать выделенные учителем 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 Internet, 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 РЕЗУЛЬТАТЫ**

Обучающийся научится осуществлять под руководством учителя 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 среднего школьного возраста компьютерной программе;

создавать собственный текст сценария; создавать видеочепочки как сообщение в сочетании с собственной речью;

приобретёт навыки покадровой съёмки и монтажа кадров с заданной длительностью, освоит операции редактирования видеоряда: разделение видефрагмента, удаление видефрагмента, наложение титров, спецэффектов, голосового и музыкального сопровождения;

получит возможность научиться создавать иллюстрации, диафильмы и видеоролики по содержанию произведения.

## УЧЕБНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН ОБУЧЕНИЯ

№ п/п	Тема занятия	Количество часов		
		Всего	Теория	Практика
1.	Инструктаж по технике безопасности. Вводное занятие.	<b>1</b>	1	0
2.	Начало работы по созданию группового мультфильма (сценарий, раскадровка, освещение, декорации, съемка, звук, монтаж).	<b>5</b>	2	3
3.	Съемка фрагментов мультфильма.	<b>10</b>	1	9
4.	Слияние полученных фрагментов в единый мультфильм.	<b>3</b>	1	2
5.	Оформление мультфильма.	<b>7</b>	2	5
6.	Создание простейшей короткометражной анимации.	<b>6</b>	0	6
7.	Подведение итогов.	<b>2</b>	1	1
<b>Итого</b>		<b>34</b>	<b>8</b>	<b>26</b>

## **СОДЕРЖАНИЕ КУРСА «СТУДИЯ МУЛЬТИПЛИКАЦИИ»**

---

### **Тема «Создание рисунков»**

Компьютерная графика. Примеры графических редакторов. Панель инструментов графического редактора. Основные операции при рисовании: рисование и стирание точек, линий, фигур. Заливка цветом. Другие операции.

В результате изучения данной темы **учащиеся смогут научиться:**

- ▶ выполнять основные операции при рисовании с помощью одной из компьютерных программ;
- ▶ сохранять созданные рисунки и вносить в них изменения.

### **Тема «Создание мультфильмов и живых картинок»**

Анимация. Компьютерная анимация. Основные способы создания компьютерной анимации: покадровая рисованная анимация, конструирование анимации, программирование анимации. Примеры программ для создания анимации (Перволото 3.0, Лого Миры3.0, Scratch). Основные операции при создании анимации. Этапы создания мультфильма.

В результате изучения данной темы **учащиеся смогут научиться:**

- ▶ выполнять основные операции при создании движущихся изображений с помощью одной из программ;
- ▶ сохранять созданные движущиеся изображения и вносить в них
- ▶ изменения.

**При выполнении проектных заданий** школьники будут учиться придумывать рисунок, предназначенный для какой-либо цели, и создавать его при помощи компьютера. В результате работы над созданием мультфильмов у детей сформируются следующие **универсальные учебные умения и навыки:**

- ▶ умение самостоятельно и мотивированно организовывать свою познавательную деятельность (от постановки цели до получения и оценки результата);

- ▶ участие в проектной деятельности, в организации и проведении учебно-исследовательской работы;
- ▶ создание собственных произведений, в том числе с использованием мультимедийных технологий.

### **Тема «Создание мультфильмов в программе «Конструктор мультфильмов».**

В результате с работой в данной программе у учащихся происходит:

- ▶ развитие логического мышления – для того, чтобы создать свой мультфильм, нужно продумать его сюжет, выбрать декорации, героев, расставить их по своим местам, заставить двигаться.
- ▶ развитие воображения – в распоряжении ребенка различные герои, музыка, смешные звуки. Все эти отдельные образы необходимо преобразовать в целостное и законченное действие, сочинить собственную сказку.
- ▶ знакомство с технологией создания мультфильмов – мультипликатору предоставляется настоящая студия мультипликации, в которой он сможет смонтировать мультфильм, озвучить его, добавить титры и записать на диск.
- ▶ формирование чувства композиции и художественно-графических умений, навыков конструирования и проектирования – параллельно с работой за компьютером учащимся необходимо смоделировать будущий мультфильм, нарисовать эскизы и будущих героев.
- ▶ приобщение к творческому процессу и развитие терпения и трудолюбия – на создание простейшего мультфильма уйдет минут 20, но для того, чтобы сделать законченный мультфильм, необходимо много потрудиться.
- ▶ развитие базовых пользовательских навыков работы на компьютере и освоение средств информационных технологий.

## **Тема «Натурная мультипликация».**

Обсуждение темы проекта. Составление плана рассказа и видеоряда, иллюстрирующего рассказ. Организация фиксации. Обсуждение фотографий с художественной и смысловой точек зрения, создание коллекции фотографий к проекту. Монтаж фото и видео материалов по сценарному плану. Аудиозапись рассказа, соответствующего видеоряду. Обсуждение готовых работ, размещение в информационной среде.

В результате изучения данной темы **учащиеся смогут научиться:**

- ▶ создавать информационные объекты как иллюстрации к художественным текстам в виде натурной мультипликации с собственным озвучиванием.
- ▶ создавать плана проведения натурной мультипликации.
- ▶ освоить технологии обработки фото и видео информации.

## **Тема: «Пластилиновая мультипликация».**

### **Цель:**

создание короткометражных пластилиновых мультфильмов

### **Задачи:**

- ▶ развитие творческих способностей детей
- ▶ развитие мелкой моторики рук
- ▶ развитие навыка работы в команде

### **Результаты обучения:**

- ▶ участие в создании пластилинового мультфильма
- ▶ навыки работы в творческом коллективе с распределением ролей и задач
- ▶ раскрытие творческого потенциала ребенка;
- ▶ развитие навыков работы в команде;
- ▶ проявление индивидуальности ребенка;
- ▶ повышение общего культурного уровня;
- ▶ развитие чувства кадра, композиции, цвета, масштаба;
- ▶ прививание понятий о нравственности;

В результате обучения младших школьников созданию мультфильмов формируются **универсальные учебные действия**.

**Личностные универсальные учебные действия:**

- ▶ внутренняя позиция школьника на уровне положительного отношения к школе, ориентации на содержательные моменты школьной действительности;
- ▶ широкая мотивационная основа учебной деятельности
- ▶ способность к самооценке на основе критерия успешности деятельности;
- ▶ ориентация в нравственном содержании и смысле поступков как собственных, так и окружающих людей;
- ▶ установка на здоровый образ жизни;
- ▶ чувство прекрасного и эстетические чувства на основе знакомства с мировой и отечественной художественной культурой;

**Регулятивные универсальные учебные действия:**

- ▶ умение принимать и сохранять учебную задачу;
- ▶ умение планировать свое действие в соответствии с поставленной задачей и условиями ее реализации, в том числе во внутреннем плане;
- ▶ умение осуществлять итоговый и пошаговый контроль по результату;
- ▶ умение вносить необходимые коррективы в действие после его завершения на основе его оценки и учета характера сделанных ошибок;

**Познавательные универсальные учебные действия:**

- ▶ осуществление поиска необходимой информации
- ▶ построение речевого высказывания в устной и письменной форме;
- ▶ формирование смыслового чтения художественных и познавательных текстов, выделение существенной информации из текстов разных видов;
- ▶ осуществлять анализ объектов с выделением существенных и несущественных признаков;

**Коммуникативные универсальные учебные действия:**

- ▶ умение учитывать разные мнения и стремиться к координации различных позиций в сотрудничестве;

- ▶ умение договариваться и приходить к общему решению в совместной деятельности, в том числе в ситуации столкновения интересов;
- ▶ умение строить понятные для партнера высказывания, учитывающие, что партнер знает и видит, а что нет;
- ▶ умение контролировать действия партнера;
- ▶ умение адекватно использовать речевые средства для решения различных коммуникативных задач, строить монологическое высказывание, владеть диалогической формой речи.

## КАЛЕНДАРНО-ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ ВО 2 КЛАССЕ

№	Тема	Количество часов	Дата по плану	Дата по факту
1	Вводное занятие: «Путешествие в мир мультипликации».Инструктаж по технике безопасности.	1	06.09	06.09
2	Знакомимся с цифровым фотоаппаратом.	1	13.09	13.09
3	Беседа на тему «Выбор сюжета для пластилинового мультфильма».	1	20.09	20.09
4	Сказка оживает.Жили-были дед и баба...	1	27.09	27.09
5	Озвучиваем мультфильм.Наш первый фильм!	1	04.10	04.10
6	Песочный мультфильм.Волшебный песок.	1	11.10	11.10
7	Строили мы, строили и город Лего построили.Приключения в стране Лего.	1	18.10	18.10
8	Приступаем к съемке.	1	25.10	25.10
9	Что такое перекладка.	1	08.11	08.11
10	Мы писатели.	1	15.11	15.11
11	Мы декораторы.	1	22.11	22.11
12	Мы аниматоры.	1	29.11	29.11
13	Мы звукорежиссеры	1	06.12	06.12
14	Мы зрители.	1	13.12	13.12
15	Создание мультфильмов в любой технике и с любыми материалами по желанию детей.	1	20.12	20.12
16	Представление работ.	1	27.12	27.12
17	Представление работ.	1	10.01	10.01
18	Оригами - перекладка	1	17.01	17.01
19	Работа над сценарием Раскадровка мультфильма Создание хореографических элементов	1	24.01	24.01
20	Съемка мультфильма	1	31.01	31.01
21	Съемка мультфильма	1	07.02	07.02
22	Съемка мультфильма	1	14.02	14.02



23	Съемка мультфильма	<i>1</i>	<i>21.02</i>	<i>21.02</i>
24	Монтаж мультфильма	<i>1</i>	<i>28.02</i>	<i>28.02</i>
25	Монтаж мультфильма	<i>1</i>	<i>06.03</i>	<i>06.03</i>
26	Монтаж мультфильма	<i>1</i>	<i>13.03</i>	<i>13.03</i>
27	Представление работ	<i>1</i>	<i>20.03</i>	<i>20.03</i>
28	Разработка персонажей мультфильма. Написание сценария	<i>1</i>	<i>03.04</i>	<i>03.04</i>
29	Декорации	<i>1</i>	<i>10.04</i>	<i>10.04</i>
30	Декорации	<i>1</i>	<i>17.04</i>	<i>17.04</i>
31	Декорации	<i>1</i>	<i>24.04</i>	<i>24.04</i>
32	Принципы монтажа и программы	<i>1</i>	<i>15.05</i>	<i>15.05</i>
33	Подведение итогов	<i>1</i>	<i>22.05</i>	<i>22.05</i>
34	Подведение итогов			

## **УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО ПРОЦЕССА**

---

### **Методические материалы для учителя:**

методические материалы;

демонстрационные материалы по теме занятия;

методическое видео с подробным разбором материалов, рекомендуемых для использования на занятии

### **Цифровые образовательные ресурсы и ресурсы сети Интернет:**

образовательная платформа

### **Учебное оборудование:**

ноутбук;

мультстудия;

веб-камера;

настольная лампа.