

государственное бюджетное образовательное учреждение  
Самарской области средняя общеобразовательная школа №22  
городского округа Чапаевск Самарской области

Проверено  
Заместитель директора по УВР  
Сухобрус О.С.

\_\_\_\_\_  
(подпись)  
« 30 » августа 2024 г.

Утверждаю  
Директор ГБОУ СОШ №22  
Уваровский М.Ю.

\_\_\_\_\_  
(подпись)  
« 30 » августа 2024 г.

### ПРОГРАММА

Предмет (курс) Компьютерная анимация и мультипликация  
Класс 6

Рассмотрена на заседании МО \_\_\_\_\_  
(название методического объединения)

Протокол № 1 от « 30 » 08 \_\_\_\_\_ 20\_24\_ г.

Председатель МО Суворова Л.Е. \_\_\_\_\_  
(ФИО) (подпись)

## ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Программа разработана в соответствии с требованиями Федерального государственного образовательного стандарта, с учетом возрастных и психологических особенностей детей старшего дошкольного возраста. На сегодняшний день все актуальнее звучит вопрос о новых технологиях, которые способствуют формированию таких качеств личности, как инициативность, способность творчески мыслить и находить нестандартные решения. Одним из важных мотивов занятий с детьми дошкольного возраста является интерес. Интерес – это активная познавательная направленность на предмет, явление или деятельность, связанная с положительным эмоциональным отношением к ним. Предметом такой заинтересованности может стать создание мультипликационного фильма. Всем известно, что анимация – один из любимых жанров у детей. А раннее приобщение ребенка к применению компьютерных технологий имеет ряд положительных сторон, как в плане развития его личности, так и для последующего изучения школьных предметов и в дальнейшей профессиональной подготовке, облегчая социализацию ребенка, вхождение его в информационное общество. В этом заключается новизна программы. Дети с интересом осваивают новые технологии, им это интересно, для них это актуально и ново.

Основное направление деятельности – создание короткометражных мультфильмов методом кадровой съёмки с применением цифровых технологий в различных техниках (пластилиновая, бумажная перекладка, объёмная анимация и другие). Поскольку мультипликация находится на стыке таких видов искусства, как кинематограф, театр, комикс, изобразительное искусство и музыка, то и программа включает разнообразные виды деятельности: рисование, литературное творчество, лепку, аппликацию и, конечно же, съёмку и монтаж мультфильмов. Дети изучают историю мультипликации – от оптических игрушек до современных мультфильмов, знакомятся с техниками мультипликации, с законами монтажа и средствами выразительности, применяемыми в мультипликации, учатся работать с цифровым фотоаппаратом и микрофоном, монтировать мультфильм на компьютере с помощью программы Windows Movie Maker. Рисуют афиши и пригласительные на показ своих мультфильмов.

Программа рассчитана на 1 год обучения. Занятия будут проходить 1 раз в неделю с сентября по май. Количество часов в год составляет 34 часа.

Программа кружка предусматривает индивидуальные, групповые, фронтальные формы работы с детьми.

Фронтальная форма работы – это демонстрация таблиц, рисунков, наглядного материала, а также различных технических приёмов работы с пояснением всей группе.

Индивидуальная форма работы предполагает дополнительное объяснение задания отстающим детям.

В ходе групповой работы детям предоставляется возможность самостоятельно построить свою работу на основе принципа взаимозаменяемости, ощутить помощь со стороны друг друга, учесть возможности каждого на конкретном этапе деятельности. Всё это способствует более быстрому и качественному выполнению задания. Групповая работа позволяет выполнить наиболее сложные и масштабные работы с наименьшими материальными затратами. Особым приёмом при организации групповой формы

работы является ориентирование детей на создание «творческих пар» или подгрупп с учетом их возраста и опыта работы в кружке.

Для реализации программы будут использоваться следующие методы работы:

а) методы организации и осуществления деятельности (словесные, наглядные, практические, самостоятельной работы и работы под руководством педагога); б) методы стимулирования и мотивации учения (методы формирования интереса — познавательные игры, создание ситуаций успеха);

в) методы контроля и самоконтроля (фронтальный и дифференцированный, текущий и итоговый).

Каждое занятие по теме программы, как правило, включает теоретическую часть и практическое выполнение задания.

**Цель программы:** Вызвать у детей потребность в познавательной, творческой и речевой активности через участие в создании собственного медиа продукта (мультфильма)

Задачи программы:

Формирование навыков сотрудничества детей;

Воспитание культуры зрительного восприятия;

Развитие видов детской деятельности (коммуникативной, продуктивной, познавательно-исследовательской);

Развитие творчества детей;

Развитие эмоциональной сферы детей.

Предполагаемый результат: участвуя в работе, дети сами создают героев мультфильма, приобретают навыки коллективной и проектной работы, ведь автор мультфильма – это не только художник, или скульптор, но еще и сценарист, и режиссер, и актер, и даже драматург и музыкант.

Каждый из членов студии мультипликации сможет моделировать как реальный, так и фантастический мир; придумывать персонажей, различных по пластике, характеру, настроению; создавать музыкальные анимационные фильмы.

В ходе работы предусматриваются различные формы как индивидуального творчества ребёнка, так и его сотрудничества, и сотворчества со сверстниками и взрослыми – педагогами и родителями.

Программный материал реализуется в процессе организации художественной деятельности детей, речевых игр, творческой речевой деятельности (сочинение сказки и создание по ее мотивам мультфильма, составление рассказов из личного опыта), через ознакомление с компьютерной техникой, овладение навыками анимационных техник. Занятия проводятся один раз в неделю по 30 минут.

**Планируемые результаты:**

	Стартовый	Основной	Углубленный
Метапредметные	<ul style="list-style-type: none"> <li>- проявление навыка самообслуживания;</li> <li>- умение эмоционально воспринимать действительность;</li> <li>- проявление способности контролировать свои учебные действия</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- умение контролировать учебные действия;</li> <li>- проявление креативности (фантазии, вкуса);</li> <li>- участие в совместной деятельности с педагогом в планировании деятельности</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- способность экспериментировать в процессе творчества;</li> <li>- проявление фантазии и эстетического вкуса;</li> <li>- умение самостоятельно планировать свою деятельность</li> </ul>
Личностные	<ul style="list-style-type: none"> <li>- достаточно высокий уровень адаптированности детей;</li> <li>- проявление трудолюбия, аккуратности, усидчивости, терпения, умения доводить до конца начатое дело;</li> <li>проявление интереса к познанию анимационного творчества.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- наличие устойчивой мотивации к познанию и творчеству;</li> <li>- формирование культуры взаимоотношений;</li> <li>- проявление устойчивого интереса к познанию создания мультфильма</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- наличие устойчивой мотивации к самореализации и творчеству;</li> <li>- проявление элементов экономического мировоззрения;</li> <li>- проявление устойчивого интереса к познанию техник создания и съемок мультфильма;</li> <li>- осознание гражданской, национальной идентичности;</li> <li>- сформировано умение добиваться успеха и правильно относиться к успехам и неудачам</li> </ul>

Регулятивные	<ul style="list-style-type: none"> <li>– сформировано умение понимать причины успеха/неуспеха учебной деятельности;</li> <li>– сформировано умение конструктивно действовать даже в ситуациях неуспеха;</li> <li>– сформировано умение адекватно воспринимать предложения и оценку педагогов, товарищей и родителей.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– сформировано умение планировать, контролировать и оценивать учебные действия в соответствии с поставленной задачей и условиями её реализации в процессе познания;</li> <li>– сформировано умение самостоятельно учитывать выделенные педагогом ориентиры действия в новом материале;</li> <li>– сформирован навык вносить коррективы в действие после его завершения на основе оценки и учета характера сделанных ошибок;</li> <li>– сформирована готовность оценивать свой труд, принимать оценки одноклассников, педагогов, родителей.</li> </ul>	-
Коммуникативные	<ul style="list-style-type: none"> <li>– сформировано умение сотрудничать со взрослыми и сверстниками в разных социальных ситуациях;</li> <li>сформировано умение приходить к общему решению в совместной работе (сотрудничать с одноклассниками)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– сформировано умение учитывать разные мнения и интересы и обосновывать свою позицию;</li> <li>– сформировано умение находить выходы из спорных ситуаций</li> </ul>	-

## Содержание программы

### «Теоретические основы мультипликации».

Вводное занятие. Теоретические основы мультипликации.

### «Создание мультипликации на бумаге»

Выбор сюжета и сценария для нового мультфильма. Операции с предметами. Работа с фотоаппаратом. Создание анимации на бумаге . Знакомство с Windows Movie Maker. Озвучивание и создание простейшего мультфильма. Выпуск анимационного фильма.

### «Пластилиновая анимация»

Написание сценария. Распределение ролей. Изготовление героев и декорации. Покадровая съемка сюжета. Озвучивание и создание простейшего мультфильма. Выпуск анимационного фильма.

## ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН

№ п/п	Дата	Наименование тем	Количество часов
			в нед.
<b>1.</b>		<b>«Теоретические основы мультипликации»</b>	
1.1.		Вводное занятие.	1
1.2.		«Теоретические основы мультипликации».	1
<b>2.</b>		<b>«Создание мультипликации на бумаге»</b>	
2.1.		Выбор сюжета и сценария для нового мультфильма.	1
2.2.		Операции с предметами.	3
2.3.		Работа с фотоаппаратом. Создание анимации на бумаге .	2
2.4.		Знакомство с Windows Movie Maker.	2
2.5.		Озвучивание и создание простейшего мультфильма.	4

2.6.		Выпуск анимационного фильма.	3
<b>3.</b>	<b>«Пластилиновая анимация»</b>		
3.1.		Написание сценария. Распределение ролей.	1
3.2.		Изготовление героев и декорации.	6
3.3.		Покадровая съемка сюжета.	3
3.4.		Озвучивание и создание простейшего мультфильма.	4
3.5.		Выпуск анимационного фильма.	3
<b>ИТОГО:</b>			<b>34</b>