

**Кинельское управление Министерства образования Самарской области  
Государственное бюджетное общеобразовательное учреждение Самарской области средняя  
общеобразовательная школа № 11 г. Кинеля  
структурное подразделение дополнительного образования детей «Вдохновение»**

---

Принята на заседании  
Педагогического совета Учреждения  
от "12" мая 2025 г.  
Протокол № 9

Утверждена:  
Приказом № 328-ОД  
от « 04 » июня 2025 г.  
Директор ГБОУ СОШ №11 г.Кинеля  
О.А. Лозовская

**Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа  
"МУЛЬТСТУДИЯ"**

**техническая направленность**

Возраст обучающихся: 10-12 лет  
Срок реализации: 1 год

Разработчики:  
**Ананьева Людмила Александровна,**  
педагог дополнительного образования

г. Кинель 2025 г.

## **Пояснительная записка**

Важной особенностью программы «Мультстудия» является ее 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.

Программа составлена в соответствии с требованиями:

- Федеральный закон от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;
- Указ Президента Российской Федерации «О национальных целях развития Российской Федерации на период до 2030 года»;
- Концепция развития дополнительного образования до 2030 года (утверждена распоряжением Правительства РФ от 31.03.2022 № 678-р);
- Стратегия развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года (утверждена распоряжением Правительства Российской Федерации от 29.05.2015 № 996-р);
- План мероприятий по реализации в 2021 - 2025 годах Стратегии развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года (утвержден распоряжением Правительства Российской Федерации от 12.11.2020 № 2945-р);
- Приказ Министерства образования и науки Российской Федерации от 23.08.2017 № 816 «Об утверждении Порядка применения организациями, осуществляющими образовательную деятельность, электронного обучения, дистанционных образовательных технологий при реализации образовательных программ»;
- Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 27 июля 2022 г. № 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;
- Приказ Министерства просвещения РФ от 03.09.2019 № 467 «Об утверждении Целевой модели развития региональных систем дополнительного образования детей»;
- Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28.09.2020 № 28 «Об утверждении СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»
- Стратегия социально-экономического развития Самарской области на период

до 2030 года (утверждена распоряжением Правительства Самарской области от 12.07.2017 № 441);

- Письмо Министерства образования и науки РФ от 18.11.2015 № 09-3242 «О направлении информации» (с «Методическими рекомендациями по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы)»);
- Письмо министерства образования и науки Самарской области от 30.03.2020 № МО-16-09-01/434-ТУ (с «Методическими рекомендациями по подготовке дополнительных общеобразовательных общеразвивающих программ к прохождению процедуры экспертизы (добровольной сертификации) для последующего включения в реестр образовательных программ, включенных в систему ПФДО»).

Программа **технической направленности**, нацелена на создание короткометражных мультфильмов с помощью конструктора мультфильмов «Студия Мульти- Пульти», а также в видеоредакторе Movie Maker с использованием разных видов анимации: пластилиновая, кукольная, бумажная, песочная и т. д.

**Основная деятельность обучающихся:** 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. 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. Выполняя практические задания, обучающиеся развиваются, создают сами творческие проекты. В процессе создания

творческих работ обучающиеся осваивают работу не только в предложенных программах и приложениях, но и с периферийными устройствами: сканером, микрофоном, с цифровыми фото и видеокамерами.

**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, почувствовать себя более успешными. 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.

**Цель программы:** развитие художественного творчества детей средствами создания короткометражных мультфильмов в онлайн-сервисах, в программах-конструкторах мультфильмов, с помощью видеоредактора MovieMaker и графических редакторов Paint и Gimp.

Для достижения поставленной цели необходимо решить следующие **задачи:**

*Образовательные:*

- расширение представления школьников о возможностях компьютера, областях его применения;
- расширение базы для ориентации учащихся в мире современных профессий, знакомство на практике с деятельностью художника, дизайнера, сценариста, оператора;
- овладение умением работать с различными видами информации, в том числе графической, текстовой, звуковой, приобщение к проектнотворческой 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.);
- создание условий для самостоятельной творческой деятельности; формирование первоначальных представлений о профессиях, в которых информационные технологии играют ведущую роль; 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 учебе, как инструмента творчества, самовыражения и развития.

*Развивающие:*

- развитие интеллектуальных способностей и познавательных интересов школьников;
- развитие художественного вкуса, трудовой и творческой активности,
- формирование навыков сознательного и рационального использования компьютера в своей повседневной, учебной, а затем профессиональной деятельности;

*Воспитательные:*

- формирование творческого подхода к поставленной задаче;
- формирование установки на позитивную социальную деятельность в информационном обществе, на недопустимость действий, нарушающих правовые и этические нормы работы с информацией;
- ориентация на выбор информационно-технологического профиля обучения.

**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.

**Формы занятий:** лекции, беседы, демонстрация, самостоятельная практическая работа, проектно-исследовательская деятельность. Большая часть учебного времени выделяется на практические упражнения и самостоятельную работу. Задания носят творческий характер и рассчитаны на индивидуальную скорость выполнения.

Данный курс, включает в себя специально подобранные упражнения и задания для развития творческих мыслительных способностей и обеспечивает учащихся и учителей 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.

**Возраст обучающихся** — 10-12 лет; содержание изучаемого материала одинаково для обучающихся любого возраста, но осуществляется разноуровневое обучение, которое проявляется в дифференциации методов обучения, через систему различных заданий, согласно возрасту обучающихся.

**Срок реализации программы** - 1 года.

В объединение принимаются все желающие, специального отбора не производится.

**Режим занятий.**

Занятия для обучающихся проводятся согласно расписания. Расписание занятий составляется с учетом пожеланий родителей (законных представителей), возрастных особенностей детей и установленных санитарно-гигиенических норм.

Учебный процесс состоит из сочетания теоретических и практических занятий. Наполняемость одной группы предусматривает численность группы от 10 до 13 человек.

### **Личностные, метапредметные и предметные результаты освоения учебного курса**

*Предметные:*

Формирование умений формализации и структурирования информации, умения выбирать способ представления данных в соответствии с поставленной задачей с использованием соответствующих программных средств обработки данных; Формирование навыков и умений безопасного и целесообразного поведения при работе с компьютерными программами и в Интернете, умение соблюдать нормы информационной этики и права.

*Метапредметные:*

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

*Регулятивные:* обучающийся научится 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 получит возможность научиться учитывать и координировать в сотрудничестве отличные от собственной позиции других людей.

*Познавательные:* обучающийся 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.

### **В результате изучения данной программы:**

*Обучающиеся научатся:*

- создавать мультфильмы;
- навыкам работы в творческом коллективе с распределением ролей и задач;
- раскрытию творческого потенциала;
- навыкам работы в команде; чувству кадра, композиции, цвета, масштаба;
- создавать десятки кадров для создания мультфильма; вводить рисунки в приложение и настраивать просмотр видеоизображения, сохранять проект как фильм, воспроизводить его;
- работать в группах;
- работать с фотографиями;
- составлять коллажи из фотографий;
- работать с рисованными иллюстрациями, слайдами и мультипликацией, кинокадрами;
- создавать снимки с помощью фотокамеры;
- выполнять съемку видеокамерой;
- копировать файлы с фото и видеокамер на ПК;
- уметь работать с полученными файлами в приложениях;
- выполнять основные операции при создании движущихся изображений с помощью одной из программ;
- сохранять созданные движущиеся изображения и вносить в них изменения.

*Учащиеся получают возможность научиться:*

- самостоятельности, инициативы и творческого подхода;
- умение работать индивидуально и в группе;
- самостоятельно и мотивированно организовывать свою познавательную деятельность (от постановки цели до получения и оценки результата);
- проектной деятельности, организации и проведении учебно-исследовательской работы;
- созданию собственных произведений, в том числе с использованием мультимедийных технологий;

- применять текстовый редактор для набора, редактирования и форматирования простейших текстов;
- применять простейший графический редактор для создания и редактирования рисунков;
- первоначальным умениям передачи, поиска, преобразования, хранения информации, использования компьютера;
- поиску (проверке) необходимой информации в словарях, каталоге библиотеки, на электронных носителях;
- выполнению инструкций, точному следованию образцу и простейшим алгоритмам;
- организации компьютерного рабочего места, соблюдению требований безопасности и гигиены в работе со средствами ИКТ.

### **Критерии и способы определения результативности.**

Критериями определения результативности являются:

*Внешние результаты* реализации программы:

- Достижения обучающихся на районных, областных, всероссийских и международных конкурсах;
- Устойчивый интерес к мультипликации;
- Увеличение направленности и разнообразия проектов.

*Внутренний результат:*

Положительные изменения, происходящие в личности ребенка, саморазвитие, изменения его ценностной ориентации, возможно и будущей профессиональной направленности.

Формы **выявления** результатов: беседа, научно – практические конференции, конкурсы, анкетирование, портфолио обучающихся, опрос, наблюдение, праздничные мероприятия, фестивали и т.д.

Способы и формы **фиксации** результатов: дипломы, анкеты, готовые работы, грамоты, протоколы диагностики, учёт готовых работ.

Способы и формы **предъявления** результатов: конкурсы, праздники, научно – практические конференции, фестивали, проекты различной направленности, публикации статей в СМИ, научных журналах, в сетях Интернет, личных сайтах и т. д.

#### **План анализа результатов:**

- Степень активности учащихся в группах.
- Уровень знаний, умений, показанных учащимися в работе.
- Рекомендации к совершенствованию.
- Оценивание работы каждого с помощью учащихся, выполняющих функции главных редакторов.

**Формы подведения итогов:** презентация и защита готовых групповых проектов.

**Итог программы**—групповой проект «Коллекция мультфильмов».



## Учебно-тематический план

№	Наименование темы	Кол-во часов		
		всего	теория	практика
	<b>Модуль 1. Всё о мультипликации</b>	<b>6</b>	<b>4</b>	<b>2</b>
1	Вводное занятие. Правила ТБ	2	1	1
2	Все об анимации	3	2	1
3	Парад мультипрофессий	1	1	-
	<b>Модуль 2. Технология создания мультфильмов</b>	<b>82</b>	<b>23</b>	<b>59</b>
4	Конструктор мультфильмов «Мульти –Пульти»	13	3	10
5	Работа в среде графического редактора Paint и онлайн конструкторе мультфильмов «Мультатор»	17	4	13
6	Фотография и видеосъёмка	14	4	10
7	Работа в киностудии Movie Maker	8	2	6
8	Создание пластилинового мультфильма	12	4	8
9	Сыпучая анимация	6	2	4
10	Кукольная анимация	12	4	8
	<b>Модуль 3. Работа над созданием проектов-мультфильмов</b>	<b>20</b>	<b>4</b>	<b>16</b>
11	Подготовительный этап по созданию мультфильма	6	2	4
12	Перекладка	12	2	10
13	Итоговое занятие	2	-	2
	<b>Всего</b>	<b>108</b>	<b>31</b>	<b>77</b>

## Содержание

### Модуль 1. Все о мультипликации (6 часа)

#### Тема 1. Вводное занятие

*Теория:* Вводное занятие. Инструктаж по технике безопасности.

*Практика:* Гимнастика для глаз и рук.

#### Тема 2. Все об анимации

*Теория:* История возникновения анимации. Виды мультипликации, особенности создания. Примеры программ для создания анимации.

*Практика:* Создаем свой тауматроп, пробная работа.

#### Тема 3. Парад мультипрофессий

*Теория:* Какие специалисты трудятся над созданием мультфильмов.

### Модуль 2. Технология создания мультфильмов (82 часа)

#### Тема 1. Конструктор мультфильмов «Мульти –Пульти» (13 часов)

*Теория:* Основные операции при создании анимации. Этапы создания мультфильма

*Практика:* Работа с конструктором мультфильмов «Мульти– Пульти». Создаём сюжет мультфильма (в Microsoft Word).

Работа над созданием индивидуальных проектов - мультфильмов. Мультфестиваль.

#### Тема 2. Работа в среде графического редактора Paint и онлайн конструкторе мультфильмов «Мультатор» (17 часов)

*Теория:* Работа в среде графического редактора Paint: инструменты и палитра, их использование. Создание простейшего рисунка и сохранение его в файле. Открытие файла, его редактирование и сохранение под другим именем. Знакомство с онлайн-конструктором мультфильмов

Мультатор

*Практика:* Создание рисунков с помощью готовых форм. Создание сюжетных рисунков с использованием знаний и навыков рисования на компьютере. Создание рисунков с предполагаемыми движущимися объектами (транспорт, человечек, собачка...). Создание мультфильмов с помощью онлайн-конструктора мультфильмов Мультатор.

#### Тема 3. Фотография и видеосъёмка (14 часов)

*Теория:* Работа с фотоаппаратом и видеокамерой: знакомство с цифровым фотоаппаратом и видеокамерой. Технические особенности фотоаппарата и его возможности, функции. Особенности фотографии, создание различных изображений. Копирование фотографий на ПК. Особенности видеосъёмки,

создание различных изображений, видеосъемка сюжетов.

*Практика:* Копирование видеофайлов на ПК. Создание кадров для мультфильма (пластилинового, из обычных предметов, из сыпучих предметов, из

природных материалов).

#### **Тема 4. Работа в киностудии Movie Maker (8 часов)**

*Теория:* Знакомство с программой Movie Maker. Открытие созданных файлов; раскадровка имеющихся файлов-кадров, их повторение в циклическом порядке;

установление временных рамок воспроизведения; запись и сохранение клипа. Воспроизведение.

*Практика:* Звукозапись. Озвучивание мультфильма. Наложение фоновой мелодии и голоса в MovieMaker. Обрезка звука, исчезание. Создание фильма.

#### **Тема 5. Создание пластилинового мультфильма (12 часов)**

*Теория:* Подготовка съемки: выбор сценария, песен, по которым будет создаваться мультфильм.

*Практика:* Лепка героев мультфильма. Рисование фонов. Съемка кадров. Монтаж мультфильма: монтаж сцен, титров, наложение музыкального сопровождения, озвучивание мультфильма.

#### **Тема 6. Сыпучая анимация (6 часов)**

*Теория:* Знакомство с особенностями песочной анимации. Материалы и инструменты для сыпучей анимации. Просмотр примеров.

*Практика:* Отработка способов рисования. Создание анимационной открытки.

#### **Тема 7. Кукольная анимация (12 часов)**

*Теория:* Отличительные особенности создания кукольных мультфильмов. Лего-анимация. Просмотр примеров.

*Практика:* Подготовка к съемке мультфильма: сценарий, раскадровка, фон, реквизит. Съемка мультфильмов с игрушками, из лего-конструктора.

### **Модуль 3. Работа над созданием проектов-мультфильмов (20 часов)**

#### **Тема 1. Подготовительный этап по созданию мультфильма (6 часов)**

*Теория:* Обсуждение и выбор темы проекта. Проработка сюжета. Разработка сценария. Создание набросков-планов на бумаге. Обсуждение фотографий с художественной и смысловой точек зрения, создание коллекции фотографий к проекту.

*Практика:* Проработка образов и изготовление персонажей. Создание декораций.

Подбор освещения, компоновка кадра. Организация фиксации. Процесс

съемки.

## **Тема 2. Перекладка (12 часов)**

*Теория:* Понятие "Перекладка". Пластилиновая и бумажная. Особенности создания. Просмотр примеров. Материалы и инструменты.

*Практика:* Создание мультфильмов в технике "Перекладка". Подготовка к съемке мультфильма: сценарий, раскадровка, фон, реквизит. Съемка.

## **Тема 3. Итоговое занятие (2 часа)**

*Практика:* Мультфестиваль. Защита группового проекта "Коллекция мультфильмов". Обсуждение готовых работ, размещение в информационной среде.

### **Описание учебно-методического обеспечения:**

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. 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
4. З.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. Марк Саймон, Как создать собственный мультфильм. НТ Пресс, Гэри Голдман, «Этапы производства традиционного мультфильма».
6. Интернет ресурсы: Иванов Вано «Рисованный фильм» «Мультатор» - онлайн - конструктор мультфильмов.
7. Мастер-класс для педагогов «Создание мультфильмов вместе с детьми»(Электронный ресурс) Фестиваль педагогических идей «Открытый урок». URL: <http://festival.1september.ru/articles/643088/> (дата обращения:03.06.2019)
8. «Пластилиновый мультфильм»(Электронный ресурс).Учитель для коллег и родителей. URL: <http://uchitel39.ru/tvorchestvo/proekty/proekt-plastilinyj-multfilm> (дата обращения04.06.2019)
9. <https://smallgames.ws/8250-multi-pultikonstruktor-multfilmov.html>
10. <https://pinnacleload.ru/pinnacle-studio16.html>
11. <https://multator.ru/>

### **Описание материально-технического обеспечения программы**

1. Компьютер с ОС Windows 7
2. Цифровой фотоаппарат, видеокамера
3. Интерактивная система для просмотра проектов
4. Графические редакторы Paint, Gimp
5. Видеоредактор MovieMaker
6. Программы-конструкторы мультфильмов
7. Микрофон
8. Сканер
9. Телекоммуникационный блок, устройства, обеспечивающие подключение к сети
10. Нецифровые инструменты для двухмерного и трёхмерного моделирования (бумага, карандаши, краски и кисти, пластилин, различные мелкие объекты для создания декораций, конструктор LEGO и др.)