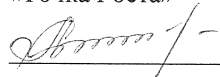


**Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение
«Ольховская средняя школа»
Ольховского муниципального района Волгоградской области
(МБОУ «Ольховская СШ»)**

СОГЛАСОВАНО

Руководитель центра

«Точка Роста»



А.Ю. Сивкова

« 8 » августа 2025 г.

УТВЕРЖДЕНО

Директор школы



Г.М. Кадыкова

Приказ № _____

от « _____ » августа 2025 г.

**Дополнительная общеобразовательная программа
общеразвивающей направленности**

«Мультстудия»

**Целевая аудитория: обучающиеся 1-4 классов
Срок реализации: 2025-2026 учебный год**

**Составитель программы:
Донченко Татьяна Владимировна
Учитель начальных классов
высшей квалификационной
категории**

с. Ольховка 2025 г.

І. Пояснительная записка.

Рабочая программа по внеурочной деятельности Мультистудия составлена в соответствии с требованиями федерального государственного образовательного стандарта начального общего образования.

В мире современных технологий компьютерная анимация становится все популярнее. Сегодня мультипликация уже перестала быть просто впечатляющим зрелищем, которое можно лишь воспринимать со всё большего числа окружающих человека экранов. Она – элемент "новой грамотности". Все большее число учащихся проявляют желание творить свою виртуальную реальность, используя различные компьютерные технологии. 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. Потребность в этой "новой грамотности" порождает новые образовательные запросы – грамоте надо учить и учиться. По счастью, для освоения мультипликации в школе есть добротная основа. Наша задача – помочь включиться в процесс освоения этой новой мультимедийной грамотности. Как показывает опыт уже многих школ, учителя и ученики могут сами делать для себя мультфильмы как в качестве развлечения, так и в качестве учебных пособий. А некоторые хотя и не могут пока, но хотят это делать. И этот общий интерес и желание – тоже добрая основа для освоения мультипликационной грамотности. Данная программа предназначена не только для знакомства с компьютером как техническим инструментом, но, в первую очередь, как с инструментом для самовыражения. На занятиях дети смогут сочетать свои умения рисовать, лепить из пластилина, сочинять веселые и поучительные истории и умения использовать компьютерные технологии для творчества.

Внеурочная деятельность «Мультистудия» предназначена для работы с детьми, которые хотят не просто играть или набирать текст на компьютере, а желающими реализовать свои творческие способности, утвердиться в каком-либо деле. Выполняя практические задания, учащиеся развиваются, создают сами творческие проекты. В процессе создания творческих работ учащиеся смогут освоить работу с дополнительным оборудованием: сканером, микрофоном; научатся быстро ориентироваться в системе, приложениях и программах, научатся работать с цифровыми фото и видеокамерами. Работая над мультимедийными проектами и представляя их, используя видеопроектор и интерактивную доску, дети освоят новейшие технологии. Основное направление программы – художественно-эстетическое. Программа нацелена на создание короткометражных мультфильмов с помощью видеоредактора Pinnacle Studio 16 с использованием разных видов анимации: пластилиновая, кукольная, бумажная, песочная и т. д.

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.

Принцип наглядности применяется в целесообразном привлечении органов чувств к восприятию и переработке учебного материала. В процессе обучения детям даётся возможность наблюдать, практически работать над созданием творческого проекта.

В процессе реализации данной программы ярко выражен *принцип сознательности и активности учащихся в обучении* согласно которому обучение эффективно тогда, когда ученики проявляют познавательную активность, являются субъектами деятельности. Это выражается в том, что учащиеся осознают цели учения, планируют и организуют свою работу, умеют себя проверить, проявляют интерес к знаниям, ставят проблемы и умеют искать их решения. Основным опорой идёт на интересы учащихся и одновременное формирование мотивов учения, среди которых на первом месте – познавательные интересы, профессиональные склонности. Стимулируются коллективные формы работы, взаимодействие учеников в процессе обучения.

В соответствии с *принципом прочности результатов обучения* формируется позитивное отношение, интерес к изучаемому материалу.

Данная программа внеурочной деятельности предполагает использование самых разнообразных форм организации обучения в соответствии с *принципом рационального сочетания коллективных и индивидуальных форм и способов учебной работы*.

Данная программа **рассчитана на 1 год, 34 учебных часа и предназначена для учащихся 3-6 классов.** Занятия проходят 1 раз в неделю.

II. Ожидаемые результаты реализации программы

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;

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

Метапредметные:

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: 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 видеоцепочки как сообщение в сочетании с собственной речью; приобретёт навыки покaдровой съёмки и монтажа кадров с заданной длительностью, освоит операции редактирования видеоряда: разделение видеофрагмента, удаление видеофрагмента, наложение титров, спецэффектов, голосового и музыкального сопровождения;

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

Универсальные учебные действия:

В результате изучения данной темы:

Учащиеся научатся:	Учащиеся получают возможность научиться:
· 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; 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;

Создание и презентация групповых и индивидуальных творческих проектов (23 ч.)

Работа над созданием проектов-мультфильмов: Обсуждение и выбор темы проекта. Проработка сюжета. Разработка сценария. Создание набросков-планов на бумаге.

Проработка образов и изготовление персонажей. Создание декораций.

Подбор освещения, компоновка кадра. Организация фиксации. Процесс съемки. Обсуждение фотографий с художественной и смысловой точек зрения, создание коллекции фотографий к проекту.

Видеосъемка сюжетов для групповых и индивидуальных проектов. Отсмотр материала.

Формирование фильма из последовательности кадров. Открытие созданных файлов; раскадровка имеющихся файлов-кадров, их повторение в циклическом порядке.

Монтаж фото и видео материалов по сценарному плану. Установление временных рамок воспроизведения.

Аудиозапись рассказа, соответствующего видеоряду.

Создание заставок, титров, звукового и музыкального сопровождения.

Формирование проигрываемого видео-файла.

Работа над созданием проектов – мультфильмов.

Защита проектной работы. Обсуждение готовых работ, размещение в информационной среде (в том числе участие в различных конкурсах).

3	Работа в киностудии Pinnacle Studio	4	1	3	- Участие в индивидуальной и коллективной проектной деятельности по алгоритму решения предметной, метапредметной, личностной задач; - осуществление самоконтроля предметных, метапредметных действий, мобилизующих и реализующих личностные качества с учетом задания учителя; - определять проблемы собственной деятельности; - устанавливать причины возникновения проблем в осуществлении деятельности; - определять объект и аспект анализа; - определять компоненты анализа; - определять причинно-следственные компоненты анализа; осуществлять наблюдение. Умение работать в инструментальных компьютерных средах для работы с информацией разного вида. Аккуратность и собранность при работе с техникой. Самостоятельность при выполнении заданий. Умение принимать и сохранять учебную задачу, определять последовательность выполнения действий. Навыки создания анимационных объектов в подходящей для среднего школьного возраста компьютерной программе. Навыки показовой съёмки и монтажа кадров с заданной длительностью. Освоить операции редактирования видеоряда: разделение видеофрагмента, удаление видеофрагмента, наложение титров, спецэффектов, голосового и музыкального сопровождения.
4	Создание и презентация групповых итоговых творческих проектов.	23		23	Создание завершённых групповых творческих проектов с использованием освоенных инструментальных компьютерных сред. Сотрудничество в коллективной информационной деятельности. Позитивное восприятие компьютера как помощника в учёбе, как инструмента творчества, самовыражения и развития. Понимание необходимости оценки и самооценки выполненной работы по предложенным критериям. Установка на позитивную социальную деятельность в информационном обществе.

					Стремление выразить свои творческие способности в мультипликации, фото и видеосъёмке. Аккуратность и собранность при работе с техникой. Умение принимать и сохранять учебную задачу, планировать своё действие в соответствии с поставленной задачей и условиями её реализации; вносить необходимые коррективы в действие после его завершения на основе его оценки и учёта характера сделанных ошибок. Умение договариваться и приходить к общему решению в совместной деятельности, в том числе в ситуации столкновения интересов, учитывать и координировать в сотрудничестве отличные от собственной позиции других людей. Навыки неписьменного повествования языком компьютерной анимации и мультипликации. Умение осуществлять под руководством учителя элементарную проектную деятельность в малых группах: разрабатывать замысел мультфильма, искать пути его реализации, воплощать его в продукте, демонстрировать готовый продукт 1. Через включение в коллективный диалог, индивидуальный, коллективный проект участвовать в создании и реализации коммуникации как интеоризации: оформлять свои мысли в устной и письменной речи с учетом учебных и жизненных ситуаций; • читать вслух и про себя тексты учебников, других источников, понимать прочитанное. 2. Через включение в коллективный диалог, индивидуальный, коллективный проект участвовать в создании и реализации коммуникации как интеракции: • понимать возможности различных позиций и точек зрения на какой либо предмет или вопрос; • уважать позицию других людей, отличную от собственной; • учитывать разные мнения и уметь обосновать собственное • презентация индивидуального проекта; • выступление на научно-практической конференции; • проведение виртуальной экскурсии; мастер-класса и др.
Всего:	34	5	29		

IV. Тематическое планирование с определением основных видов деятельности

	Название темы (раздела)	Всего часов	теория	практика	Основные виды деятельности
1	Всё о мультимедии	4	3	1	Практические занятия с использованием элементов игр, дидактических и раздаточных материалов, сказок, инсценирование, ролевая игра – <i>первичное проектирование индивидуального маршрута восполнения проблемных зон</i> с целью научиться: • определять проблемы собственной предметной, метапредметной деятельности; • устанавливать причины возникновения проблем в осуществлении коммуникации; • определять объект и аспект анализа результатов предметной, метапредметной деятельности, требующей актуализации личностных качеств; • определять компоненты анализа; осуществлять наблюдение за собственной предметной и метапредметной деятельностью, мобилизующей и реализующей личностные качества. Осуществлять поиск необходимой информации для выполнения учебных заданий с использованием Internet.
2	Фотография и видеосъемка	3	1	2	Умение работать с различными видами информации (в том числе текстовой, графической, звуковой, видеоинформацией), навыки работы с цифровым фотоаппаратом и видеокамерой. Аккуратность и собранность при работе с техникой. Самостоятельность при выполнении заданий. Умение 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

- | | |
|--|--|
| | <ul style="list-style-type: none"> · выполнению инструкций, точному следованию образцу и простейшим алгоритмам; · организации компьютерного рабочего места, соблюдение требований безопасности гигиены в работе со средствами ИКТ. |
|--|--|

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 организации занятий:

виртуальная экскурсия с использованием презентации и видеоурока «В мире мультипликации», просмотр мультфильмов с обсуждением, беседы, демонстрация-объяснение, практические занятия (компьютерный практикум), фото и видеосъёмки на природе или персонажей с декорацией, проект, презентация, ТКД, церемония.

Формы подведения итогов: презентация и защита готовых групповых проектов.

Итог программы – групповой проект «Мультфильм».

III. Содержание программы «Мультстудия»

Всё о мультипликации(4 ч.)

Вводная тема: «Путешествие в мир мультипликации». Вводная беседа о правилах поведения в кабинете информатики. Инструктаж по технике безопасности. Гимнастика для глаз и рук. Немного об истории анимации.

Все об анимации: кто рисует мультики - человек или компьютер? Компьютерная анимация. Основные способы создания компьютерной анимации: покадровая рисованная анимация, конструирование анимации, программирование анимации.

Примеры программ для создания анимации.

Парад мультпрофессий: какие именно специалисты трудятся над созданием мультфильмов.

Фотография и видеосъёмка (3 ч.)

Работа с фотоаппаратом и видеокамерой: знакомство с цифровым фотоаппаратом и видеокамерой; технические особенности фотоаппарата и видеокамеры, их возможности, функции.

Особенности фотографии, создание различных изображений. Копирование фотографий на ПК.

Особенности видеосъёмки, видеосъёмка сюжетов. Копирование видеофайлов на ПК.

Работа в киностудии Pinnacle Studio 16 (4 ч.)

Работа в видеоредакторе: открытие созданных файлов в киностудии; раскадровка имеющихся файлов-кадров, их повторение в циклическом порядке;

установление временных рамок воспроизведения; наложение звука, титры, запись и сохранение клипа. Воспроизведение.

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, видеоинформацией) 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 мини-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 понимания 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.

Принципы обучения

Обучение по данной программе направлено на цели всестороннего развития личности, на формирование не только знаний и умений, но и определенных нравственных и эстетических качеств, которые служат основой выбора жизненных идеалов и социального поведения, что соответствует *принципу развивающего и воспитывающего обучения*.

В соответствии с *принципом научности* содержание программы знакомит учащихся с объективными научными фактами, теориями, законами, отражает современное состояние наук.

Процесс обучения по данной программе стимулирует учеников использовать полученные знания в решении практических задач, анализировать и преобразовывать окружающую действительность, вырабатывая собственные взгляды по *принципу связи обучения с практикой*.

Принцип систематичности и последовательности предполагает преподавание и усвоение знаний по программе внеурочной деятельности в определенном порядке, системе, логичности построения содержания, а также процесса обучения.

В соответствии с *принципом доступности* программа учитывает особенности развития учащихся, материал анализируется с точки зрения их возможностей и такой организации обучения, чтобы они не испытывали интеллектуальных, моральных, физических перегрузок.

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.

Мотивация и ценность для ребёнка:

Важной особенностью программы является её мотивационная направленность на любимый всеми детьми жанр киноискусства - мультфильмы: дети ещё не умеют говорить, читать, но уже с удовольствием их смотрят. И естественным становится желание детей самим создать мультфильм, узнать о том, как создаются любимые мультфильмы, познакомиться с именами известных мультипликаторов, научиться самим делать анимацию.

Ребята смогут удовлетворить собственные эстетические предпочтения в ходе подбора изображений и музыкального сопровождения. Обучающиеся получают 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. Мотивационную роль играет возможность освоения любимого детского жанра видеопродукции, возможность попробовать себя в разных ролях: кукольника, декоратора, режиссёра, оператора, актёра, озвучивающего персонажи, и т.д. Ребята смогут освоить привлекательную технологию компьютерной анимации и получить возможность её самостоятельного использования для решения творческих задач, как предметных, так и личных.

Цель:

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.