

**Муниципальное казенное учреждение
«Ольгинский отдел народного образования»**

**Муниципальное бюджетное учреждение дополнительного образования
«Ольгинский центр детского творчества»**

СОГЛАСОВАНО
Председатель муниципального
методического актива
 — О.С. Фищенко
Протокол № 2
«08» августа 2025 г.

УТВЕРЖДАЮ
директор МБУДО
«Ольгинский ЦДТ»
К.А. Луцай/
Приказ от «08» августа 2025 г. № 50



В мире мультимедиа

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа
технической направленности

Возраст обучающихся: 8-10 лет
Срок реализации: 4 месяца

Ноянзина Светлана Александровна
педагог дополнительного образования

пгт. Ольга
2025 год

РАЗДЕЛ № 1. ОСНОВНЫЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ ПРОГРАММЫ

1.1 Пояснительная записка

Актуальность программы: Во многих сферах деятельности человека применяются средства информационных технологий. Рациональное сочетание традиционных образовательных средств с компьютерными технологиями является одним из возможных путей решения задачи модернизации образования.

Мультимедиа — это сумма технологий, позволяющих компьютеру вводить, обрабатывать, хранить, передавать и отображать такие типы данных, как текст, графика, анимация, оцифрованные неподвижные изображения, видео, звук, речь. Процесс составления ярких презентаций, слайд-фильмов, процесс творческий и интересный для обучающихся.

Умение представить себя и свою работу очень важно, поэтому программа данного кружка отражает потребности обучающихся.

Главная задача мультимедиа-презентации – удивить слушателя, заинтересовать его, вызвать нужную эмоцию и донести главные мысли до слушателя. Кружок «В Мире мультимедиа» – это творческое объединение обучающихся по интересам.

В процессе создания творческих работ, обучающиеся смогут освоить работу с дополнительным оборудованием: сканером, микрофоном; научатся быстро ориентироваться в приложениях и программах.

Направленность программы – техническая.

Язык реализации программы – государственный язык РФ – русский.

Уровень освоения программы – стартовый.

Адресат программы: программа рассчитана на обучающихся в образовательных учреждениях пгт. Ольга в возрасте от 8 до 10 лет.

Особенности организации образовательного процесса

Срок освоения программы – 4 месяца. Объем программы – 51 часа.

Количество часов в неделю – 3, 1 раз в неделю по 3 академических часа.

Продолжительность академического часа: 45 минут.

Количество человек в группе: 8.

Форма реализации образовательной программы: традиционная модель реализации программы, которая представляет собой линейную последовательность освоения содержания в течение 4 месяцев в одной образовательной организации.

Набор на программу осуществляется на добровольной основе и не требует наличия дополнительных знаний. Зачисление производится на основании заявления родителя/законного представителя. Количество обучающихся в группе от 8 человек.

1.2. Цель и задачи программы

Цель программы: формирование навыков владения современными компьютерными технологиями посредством создания короткометражных мультфильмов у детей пгт.Ольга в возрасте от 8 до 10 лет.

Задачи программы:

Воспитательные:

- воспитать лучшие качества личности – самостоятельность, ответственность, взаимопомощь при создании короткометражных мультфильмов, последовательность и упорство в достижении цели;
- содействовать развитию интереса обучающихся к мультипликации.

Развивающие:

- способствовать развитию познавательного интереса;
- способствовать развитию воображения, фантазии, художественного вкуса;
- способствовать развитию коммуникабельности;
- способствовать развитию навыков самостоятельной познавательной деятельности.

Обучающие:

- познакомить обучающихся с историей развития анимационного дизайна;
- познакомить с принципами и приемами графического дизайна;

- научить создавать объекты растровой, векторной и двухмерной графики;
- научить создавать анимационную графику;
- научить работать в компьютерных программах MovaviVideoEditorPlus, Adobe After Effects, Adobe Illustrator;
- научить создавать анимационный дизайн к видеопroduктам;
- научить работать с информацией: искать, анализировать, использовать различные информационные ресурсы.

Раздел 1.3 Содержание программы

Учебный план

№ п/п	Название раздела	Количество часов			Форма аттестации/ контроль
		Всего	Теория	Практика	
1	Инструктаж по технике безопасности. Введение в программу. Входной контроль	2	2	-	Опрос
2	Конструктор мультфильмов	8	2	6	Беседа, педагогическое наблюдение, практическое задание, анализ работы
3	Рисуем мультик	10	2	8	Беседа, педагогическое наблюдение, практическое задание, анализ работы.
4	Фотография и видеосъёмка	10	2	8	Беседа, педагогическое наблюдение, практическое задание, анализ работы.
5	Работа в Movie Maker	10	2	8	Беседа, педагогическое наблюдение, практическое задание, анализ работы.
6	Создание групповых и индивидуальных проектов.	9	1	8	Практическое задание, педагогическое наблюдение, анализ работы.
7	Итоговое занятие	2	1	1	Тестирование,

					итоговая работа
	Итого:	51	12	39	

Содержание учебного плана

1. Раздел: Инструктаж по ТБ. Введение в программу. Входной контроль.

Теория: Инструктаж по технике безопасности. Инструктаж о правилах поведения в кабинете.

Введение в программу: «Путешествие в мир мультипликации». История анимации. 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.

2. Раздел: Конструктор мультфильмов

Теория: Работа с конструктором мультфильмов. Создаём сюжет мультфильма (в Microsoft Word). Комбинированный документ «Сказка с картинками». Основные операции при создании анимации. Этапы создания мультфильма. Конструктор мультфильмов. Работа над созданием индивидуальных проектов - мультфильмов.

Практика: Киноискусство – обучающиеся берут на себя разные функции: режиссёра, оператора, сценариста, художника-мультипликатора, самостоятельно пишут сценарий, придумывают сюжет.

При работе за компьютером обучающимся необходимо смоделировать будущий мультфильм, нарисовать эскизы и будущих героев.

3. Раздел: Рисуем мультик

Теория: Работа в среде графического редактора Paint и онлайн конструкторе мультфильмов. Работа в среде графического редактора Paint: инструменты и палитра, их использование; создание простейшего рисунка и сохранение его в файле; (Улыбающаяся рожица с открытыми глазами),

Открытие файла, его редактирование и сохранение под другим именем; (та же рожица, но с закрытыми глазами).

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, человек, собачка...). Сколько кадров нужно для создания рисованных мультфильмов? Создание мультфильмов с помощью онлайн-конструктора мультфильмов.

4. Раздел: Фотография и видеосъёмка

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

Практика: Создание кадров для мультфильма (пластилинового, из обычных предметов, из сыпучих предметов, из природных материалов) – групповые и индивидуальные проекты.

5. Раздел: Работа в Movie Maker

Теория: Работа в видео редакторе Windows Movie Maker. Открытие созданных файлов. Раскадровка имеющихся файлов-кадров, их повторение в циклическом порядке. Установление временных рамок воспроизведения. Запись и сохранение клипа. Воспроизведение.

Практика: Создание усложненного движения (из 3 и более кадров). Постановка проблемы, ее анализ, создание набросков - планов на бумаге. Создание рисунков - кадров и их сохранение. Ввод кадров в Movie Maker, раскадровка, запись, воспроизведение.

6. Раздел: Создание групповых и индивидуальных проектов

Теория: Работа над созданием проектов-мультфильмов. Создание простейшего мультфильма с использованием в рисунке фона-пейзажа. Движение объекта (трактор, машина). Обдумывание проекта, обсуждение, наброски на бумаге.

Практика: Создание рисунков на компьютере, и их сохранение. Копирование части рисунка и его вставка в следующий кадр (движение). Ввод всех созданных кадров в Movie Maker (рисунки, фотографии, видеоролики), создание фильма. Защита проектной работы.

7. Раздел: Итоговое занятие

Практика: Тестирование. Защита итоговых творческих работ.

1.4 Планируемые результаты

Личностного результаты:

У обучающихся будет сформировано:

- самостоятельность в работе, ответственность за свой труд, взаимопомощь при создании мультфильмов;
- интерес к графическому дизайну и желание к самостоятельному творчеству.

Метапредметные результаты:

У обучающихся будут развиты:

- самостоятельной познавательной интерес;
- воображение, фантазия, художественный вкус при создании персонажей из различных материалов;
- коммуникабельность и умение пользоваться компьютерными графическими инструментами для создания и монтажа мультфильма.

Предметные результаты:

Обучающийся будет знать:

- технику безопасности при работе с компьютерной техникой;
- историю развития анимационного дизайна;

Обучающийся будет владеть:

- приемами графического дизайна;
- приёмами работы в компьютерных программах MovaviVideoEditorPlus, Adobe After Effects, Adobe Illustrator;
- способами работы с информацией: искать, анализировать, использовать различные информационные ресурсы

РАЗДЕЛ №2. ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ УСЛОВИЯ

2.1 Условия реализации программы

1. Материально-техническое обеспечение:

- учебный кабинет, оборудованный в соответствии с санитарно-гигиеническими требованиями. Оборудование кабинета: столы, стулья, компьютер, мультстудия СПАФ 32М, мультстудия СКАФ 33, световой планшет;

- учебные принадлежности: пластилин; карандаши; копировальная бумага; шаблоны; краски: акварель, гуашь; кисти;

- учебно-наглядное пособие.

2. Учебно-методическое и информационное обеспечение:

- готовые мультфильмы, созданные педагогом.

- журналы, книги, альбомы.

- видео, фото и интернет-источники.

2.2 Оценочные материалы и формы аттестации

В процессе обучения по данной программе применяются три вида контроля:

1. Текущий. Цель – выявление ошибок и успехов в работе обучающихся.

Применяются **формы аттестации:**

- опрос, беседа - проводится с целью определить глубину освоения знаний (индивидуальный, фронтальный);

- педагогическое наблюдение - при помощи наблюдения педагог составляет суждение об отношении обучающегося к предмету, доступности в понимании, осильности для него в изучении материала.

2. Промежуточный. Проверяется уровень освоения обучающимися программы.

- практическое задание – обучающимся дается индивидуальное или групповое задание, в конце занятия определяется качество выполнения задания;

- анализ работы – дает полное представление о творческом росте ребёнка и выявляют наиболее характерные недостатки, над которыми нужно работать.

3. Итоговый. Определяется уровень умений, знаний и навыков, которые получил обучающийся по освоению всего курса обучения по программе.

- тестирование – задание, состоящее из ряда вопросов и нескольких вариантов ответа на них для выбора в каждом случае одного верного по всем разделам программы;

- итоговая работа – является средством контроля знаний и навыков обучающихся, помогает оценить уровень подготовки;

Во время проведения итогового занятия, определяется, прежде всего, практические умения и навыки обучающихся, которые заносятся в таблицу, позволяющую фиксировать данный аспект освоения программы. Оценка осуществляется по уровням:

- высокий (освоено 80 % - 100 % образовательной программы);
- средний (освоено от 60 % - 70% образовательной программы);
- низкий (освоено менее 60 % образовательной программы).

Формы фиксации результатов Контроль практических умений и навыков обучающихся

№ п/п	Фамилия, имя ребёнка	Уровень освоения программы	Замечания, рекомендации

2.3 Методические материалы

Принципы обучения зависят от общей педагогической концепции деятельности детского творческого объединения.

Принцип воспитывающего обучения – в ходе учебного процесса педагог доносит обучающемуся не только знания, но и формирует его личность. Учебный процесс необходимо строить так, чтобы обучающиеся использовали полученные теоретические знания в решении практических задач, а также умели анализировать и преобразовывать окружающую действительность, вырабатывая собственные взгляды. Содержание учебного процесса необходимо

строить в определенном порядке. Содержание и изучение учебного материала не должно вызывать у ребят интеллектуальных, моральных и физических перегрузок. В ходе учебного процесса нужно максимально включить все органы чувств ребенка, вовлекать их в восприятие и переработку полученной информации. Результатов обучения можно достичь только тогда, когда дети являются субъектами процесса познания, имеют возможность самостоятельно планировать и организовывать свою деятельность, умеют ставить проблемы и искать пути их решения.

Приемы и методы обучения.

Методы обучения - способ организации совместной деятельности педагога и обучающихся, направленный на решение образовательных задач.

Лекции, групповые занятия, индивидуальные занятия, демонстрация-объяснение, практические занятия, фото и видеосъемки на природе, фото и видеосъемка персонажей с декорацией, экскурсии.

Форма организации учебного процесса

1. Индивидуальные занятия.
2. Коллективные занятия.
3. Групповые занятия.

2.4 Календарный учебный график

Этапы образовательного процесса		4 месяца
Продолжительность учебного года, неделя		17
Количество учебных дней		17
Продолжительность учебных периодов	1 полугодие	01.09.2025-30.12.2025
	2 полугодие	-
Возраст детей, лет		8-10
Продолжительность занятия, час		3
Режим занятия		3 часа 1 раз в неделю
Годовая учебная нагрузка, час		51

СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННОЙ ЛИТЕРАТУРЫ:

1. Бэдли Х. Как монтировать любительский фильм. М, Искусство, 2021.
2. Велинский Д.В. Методическое пособие для начинающих мультипликаторов. Детская киностудия. Новосибирск, Поиск, 2024.
3. . Красный Ю.Е. Мультфильм руками детей. М, АСТ-ПРЕСС, 2021.
4. Леготина С.Н. Элективный курс Мультимедийная презентация. Компьютерная графика. Волгоград, ИТД «Корифей», 2021.

Ресурсы Интернета:

1. Информационно-образовательный сайт учителя информатики и ИКТ [Электронный ресурс] <http://www.klyaksa.net.ru>. Дата посещения 11.07.2025.