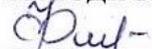


Муниципальное казенное учреждение
«Ольгинский отдел народного образования»

Муниципальное бюджетное учреждение дополнительного образования
«Ольгинский центр детского творчества»

«СОГЛАСОВАНО»

Председатель муниципального
методического актива

 /О.С. Фищенко/

Протокол от «03» декабря 2025 г. № 3

«УТВЕРЖДАЮ»

директор МБУДО

«Ольгинский ЦДТ»

 /К.А. Луцай/

Приказ от «03» декабря 2025 г. № 83



В мире мультимедиа

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа
технической направленности

Возраст обучающихся: 8-11 лет

Срок реализации: 6 месяцев

Фищенко Олеся Сергеевна
педагог дополнительного образования

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.

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 11 лет.

Особенности организации образовательного процесса

Срок освоения программы – 6 месяцев. Объем программы – 72 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 6 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 11 лет.

Задачи программы:

Воспитательные:

– Воспитывать в детях личностные качества.

Развивающие:

– Развивать у обучающихся воображение и мышление.

– Развивать критическое мышление и коммуникативные навыки.

Обучающие:

– Знакомить с принципами и приемами графического дизайна;

– Обучить работать в компьютерных программах MovaviVideoEditorPlus, Adobe After Effects, Adobe Illustrator;

– обучить создавать анимационный дизайн к видеопродуктам.

Раздел 1.3 Содержание программы

Учебный план

№ п/п	Название раздела	Количество часов			Форма аттестации/ контроль
		Всего	Теория	Практика	
1	Инструктаж по технике безопасности.	2	2	-	Опрос

	Введение в программу. Входной контроль				
2	Конструктор мультфильмов	10	2	8	Беседа, педагогическое наблюдение, практическое задание, анализ работы
3	Рисуем мультик	16	2	14	Беседа, педагогическое наблюдение, практическое задание, анализ работы.
4	Фотография и видеосъемка	16	2	14	Беседа, педагогическое наблюдение, практическое задание, анализ работы.
5	Работа в Movie Maker	17	2	15	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:		72	12	60	

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 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:

- личностные качества, такие как: самостоятельность; аккуратность; ответственность; умение работать в междисциплинарных командах.

Метапредметные результаты:

У обучающихся будут развиты:

- творческое воображение и креативность мышления, алгоритмическое и образное мышление, внимательность, наблюдательность и память;

- умения думать, исследовать, общаться и взаимодействовать при создании мультфильмов.

Предметные результаты:

Обучающийся будет знать:

- теоретические основы и способы создания современного медиаконтента;
- приёмы работы в компьютерных программах графического дизайна: MovaviVideoEditorPlus, Adobe After Effects, Adobe Illustrator, возможности программ монтажа видео;

Обучающийся будет владеть:

- навыками операторской работы (умение пользоваться штативом и камерой, правильно её ориентировать, настраивать свет и композицию кадра);
- практическими навыками графического оформления мультфильма.

РАЗДЕЛ №2. ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ УСЛОВИЯ

2.1 Условия реализации программы

1. Материально-техническое обеспечение:

- учебный кабинет, оборудованный в соответствии с санитарно-гигиеническим требованиями. Оборудование кабинета: столы, стулья, компьютер, мультстудия СПАФ 32М, мультстудия СКАФ 33, световой планшет, кольцевая лампа, штатив;
- 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		6 месяцев
Продолжительность учебного года, неделя		24
Количество учебных дней		24
Продолжительность учебных периодов	1 полугодие	-
	2 полугодие	13.01.2026 - 23.06.2026
Возраст детей, лет		8-11
Продолжительность занятия, час		3
Режим занятия		3 часа 1 раз в неделю
Годовая учебная нагрузка, час		72

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 11.11.2025.