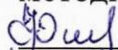


**Муниципальное казенное учреждение
«Ольгинский отдел народного образования»**

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

СОГЛАСОВАНО

Председатель муниципального
методического актива

 - О.С. Фищенко

Протокол от

«03» июня 2026 г. №1

УТВЕРЖДАЮ

Исполняющий обязанности директора

МБУДО «Ольгинский ЦДТ»

 /С.А. Ноянзина/

Приказ от «03» июня 2026 г. № 45



В мире мультимедиа

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа
технической направленности

Возраст обучающихся: 8-11 лет

Срок реализации: 4 месяца

Фищенко Олеся Сергеевна
педагог дополнительного образования

пгт Ольга
2026

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 — 4 месяца. Объём программы — 51 час.

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 видеопroduктам.

Раздел 1.3 Содержание программы

Учебный план

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

	Введение в программу. Входной контроль				
2	Конструктор мультфильмов	6	1	5	Беседа, педагогическое наблюдение, практическое задание, анализ работы
3	Рисуем мультик	12	1	11	Беседа, педагогическое наблюдение, практическое задание, анализ работы.
4	Фотография и видеосъемка	12	1	11	Беседа, педагогическое наблюдение, практическое задание, анализ работы.
5	Работа в Movie Maker	12	1	11	Беседа, педагогическое наблюдение, практическое задание, анализ работы.
6	Создание групповых и индивидуальных проектов.	6	1	5	Практическое задание, педагогическое наблюдение, анализ работы.
7	Итоговое занятие	2	1	1	Тестирование, итоговая работа
Итого:		51	7	44	

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: «В мире мультимедиа». 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, человечек, 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 Ресурсное обеспечение программы

Материально-техническое обеспечение программы

- учебный кабинет, оборудованный в соответствии с санитарно-гигиеническими 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.

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	03.09.2026 - 24.12.2026
	2 полугодие	-
Возраст детей, лет		8-11
Продолжительность занятия, час		3
Режим занятия		1 раз в неделю
Годовая учебная нагрузка, час		51

2.5 Рабочая программа воспитания

Целевые ориентиры воспитания детей

Рабочая программа воспитания является неотъемлемым структурным компонентом дополнительной общеразвивающей программы «В мире мультимедиа». Воспитательная работа органично интегрирована в учебный процесс. Каждое техническое задание (снятие сюжета, моделирование мультфильма) рассматривается как инструмент воспитания личностных качеств.

Воспитательные задачи напрямую усиливают достижение предметных результатов. Техническое творчество требует высокого уровня самодисциплины. Для успешного выполнения практического задания обучающемуся необходима концентрация внимания. Коллективное задание требует навыка сотрудничества и ответственности за свой вклад в общую задачу.

Принципы реализации:

1. Принцип единства обучения и воспитания: любое техническое решение оценивается не только с точки зрения эффективности, но и с точки зрения безопасности и пользы для общества.

2. Деятельностный подход: воспитание происходит непосредственно в процессе созидательного труда, конструирования и экспериментирования.

Специфика программы диктует акцент на дисциплину, точность и ответственность за конечный результат.

Ценностные ориентиры: ответственность и этика командной работы.

Ожидаемая динамика развития обучающихся

Начальный этап: правила безопасности, осознание своей роли в команде, формирование интереса к поиску сюжетов.

Основной этап: развитие волевых качеств (умение доводить работу до конца).

Итоговый этап: готовность к демонстрации результатов своего труда, сформированность ответственности.

Ресурсное обеспечение

Кадровые ресурсы: педагоги, приглашенные специалисты, наставники.

Материально-техническая база: кабинеты, аппаратура для съемки и моделирования сюжета.

Цель – воспитание ответственности, настойчивости и культуры командного взаимодействия, необходимых для успешного формирования базовых навыков.

Задачи рабочей программы воспитания:

1. Формировать ценностное отношение к знанию и опыту.
2. Развивать личностные качества, востребованные в технической сфере: ответственность, настойчивость при решении задач различной сложности, аналитическое мышление и внимание к деталям.
3. Осваивать нормы сотрудничества в процессе коллективного выполнения заданий.
4. Формировать установку на безопасный труд, осознавая личную ответственность за соблюдение норм безопасности.

Планируемые результаты

Обучающиеся будут способны:

- проявлять настойчивость и доводить до результата решение технических задач в процессе работы;
- эффективно взаимодействовать с членами команды и нести ответственность за порученный участок работы при совместной работе;
- соблюдать правила техники безопасности, осознавая личную ответственность за последствия своих действий в процессе работы с техникой.

2.6 Календарный план воспитательной работы

№	Мероприятие	Форма проведения	Объём (час)	Временные границы
1	Проведение инструктажей с учащимися: инструктаж по охране труда по правилам безопасного поведения на дорогах и на транспорте инструктаж по охране труда (вводный) инструктаж по электробезопасности; инструктаж по пожарной безопасности; инструктаж по безопасности во время Новогодних праздников	Беседа	2	Вводное занятие, далее - в течение года
2	Участие в мероприятиях, посвященных Дню окончания Второй мировой войны.	Встреча	1	2 сентября
3	Поздравление работников дошкольного образования	Встреча	2	25 сентября
4	Международный день пожилых людей, беседы с детьми.	Встреча Беседа	2	01 октября
5	День учителя. Поздравления	Встреча	2	05 октября
6	Участие в мероприятиях, посвященных Дню народного единства	Беседа Игра	2	03 ноября
7	День матери России.	Мастер-класс	4	27 ноября
9	Международный день инвалидов. Уроки добра.	Беседа Рефлексия Игра	2	02 декабря
10	Мероприятия в связи с празднованием Нового года и Рождества, конкурс творческих работ	Беседа Мастер-класс Игра	4	28 декабря

СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННОЙ ЛИТЕРАТУРЫ:

1. Бэдли Х. Как монтировать любительский фильм. М, Искусство, 2023.
2. Велинский Д.В. Методическое пособие для начинающих мультипликаторов. Детская киностудия. Новосибирск, Поиск, 2024.
3. . Красный Ю.Е. Мультфильм руками детей. М, АСТ-ПРЕСС, 2022.
4. Леготина С.Н. Элективный курс Мультимедийная презентация. Компьютерная графика. Волгоград, ИТД «Корифей», 2022.

Ресурсы Интернета:

1. Информационно-образовательный сайт учителя информатики и ИКТ [Электронный ресурс] <http://www.klyaksa.net.ru>. Дата посещения 02.06.2026.