

Принято на заседании
Педагогического Совета
Образовательного учреждения
ГБОУ лицея №329
Протокол №1
от 29 августа 2025 года

УТВЕРЖДАЮ
Директор ГБОУ лицея №329
О. А. Беляева
Приказ №54 от 29.08.2025 года

**Государственное бюджетное общеобразовательное учреждение
лицей №329 Невского района Санкт-Петербурга**

Рабочая программа

«Художник-мультипликатор»
(курса, предмета, дисциплины (модуля))

(указание учебного предмета)

Срок реализации рабочей программы 1 год
Самарина Татьяна Юрьевна

(Ф.И.О. учителя)

Санкт-Петербург
(наименование города)

2025
(год составления программы)

Пояснительная записка

Рабочая программа курса внеурочной деятельности «Художник -мультипликатор» имеет общекультурную, проектную направленность и направленность технического творчества. Курс носит практико-ориентированный характер и направлен на овладение учащимися технологий создания мультипликации, развитие их индивидуальных творческих способностей. Наблюдения показывают, что дети всегда стремятся к познанию, к новому и интересному. Им хочется попробовать себя в самых различных направлениях и достигать высот здесь и сейчас. Поэтому создание мультфильмов – творческий и увлекательный процесс, развивающий мышление и воображение, мелкую моторику, усидчивость, терпение, расширяющий кругозор ребёнка в контексте современных технологий и повышающий коммуникативные навыки, развивает речь, внимательность, логику, ответственность, умение общаться в команде- помогут детям реализовать свои творческие идеи и замыслы. Дети получают возможность освоить набор компетенций по технологии создания мультфильмов и воплотить в жизнь собственные интересные идеи в форме проектной деятельности в разновозрастной команде от 8 до 10 человек. Обучающиеся, освоив курс мультипликации, смогут провести тематические мастер-классы для своих младших товарищей, одноклассников, родителей, где смогут не только продемонстрировать свои умения создавать мультфильмы, но и научить других.

Цели программы:

1. Создание условий для формирования у детей младшего школьного возраста творческих и интеллектуальных способностей через просмотр, проигрывание и создание аудио -визуальных произведений экранного искусства (мультипликаций).
2. Формирование познавательного интереса и мотивации к художественным, техническим и социальным видам творчества.

Задачи программы:

Обучающие задачи:

- познакомить младших школьников с основными видами мультипликации, уметь различать рисованную, пластилиновую и кукольную виды анимации;
- познакомить с основными этапами, с технологическим процессом создания мультфильма;
- научить выстраивать сюжетную линию мультфильма к сказкам, стихотворным произведениям, собственным историям с помощью сюжетных карточек;
- научить придумывать короткие сюжеты для создания мультипликационных зарисовок;
- освоить различные виды анимационной деятельности с использованием разнообразных приемов и различных художественных материалов;
- освоить работу с микрофоном и научиться озвучивать мультфильмы;
- освоить работу с техническими средствами: камерой, фотоаппаратом, компьютером;

- освоить работу с программным обеспечением для анимационной деятельности;
- познакомить учащихся с процессами разработки и изготовления кукол, фонов и декораций, создания схем-рисунков и съёмки кадров;

Воспитывающие задачи:

- создавать условия для воспитания трудолюбия, самостоятельности, инициативности, настойчивости, умения контролировать свои действия;
- воспитывать эстетический вкус младших школьников;
- воспитывать культуру зрительского восприятия;
- способствовать созданию коллектива, который становится развивающей обогащающей средой, где каждый – личность, а все вместе – участники детских творческих проектов.
- повышать культурный уровень, формировать познавательные интересы;

Развивающие задачи:

- способствовать развитию интеллекта и интегративных творческих способностей детей;
- развивать интерес к лучшим образцам мультипликации и желание к самостоятельному творчеству;
- развивать художественные навыки и умения;
- развивать художественно-эстетический вкус, фантазию, изобретательность, чувства композиции, цвета, формы, логическое мышление и пространственное воображение;
- развивать эмоциональный интеллект благодаря просмотру известных детских мультфильмов и проигрыванию эмоциональных состояний героев;
- создавать условия для раскрытия личностного потенциала каждого ребенка;
- создавать творческую атмосферу для развития любознательности.

Актуальность программы.

21 век – век компьютерных технологий, повышая роль медиаобразования в образовательной деятельности, мы даем возможность ребенку осваивать и использовать современные технологии. Сегодня дети не мыслят себя без компьютера, проводя много часов в социальных сетях и Интернете, но мало кто из них владеет компьютерной техникой и современными технологиями так, чтобы это действительно могло стать полезным для жизни, творчества и, возможно, для выбора дальнейшей профессии. Поэтому сегодня как никогда актуален вопрос: как включить в дошкольное и школьное образование информационно-коммуникационные технологии с наибольшей пользой и с наименьшими рисками.

Современная мультипликация является неотъемлемой частью становления личности ребенка, определяя основные направления его социального и культурного развития. В настоящее время мультипликация в образовательном процессе рассматривается как развивающий, образовательный и воспитательный элемент.

Детская мультипликация существенно отличается от многих предлагаемых современным детям «развлечений», в основе которых лежит потребление созданного кем-то продукта именно тем,

что является в своей основе творческим процессом, имеющим свой конечный продукт – созданный своей творческой мыслью и своими руками, и ребенок является его автором и непосредственным создателем. При этом сам мультипликационный фильм является не целью, а только лишь инструментом в развитии ребенка.

Технологии детской мультипликации – это особый вид современной креативной ИТ индустрии, который имеет большие перспективы развития в образовании, так как способствует формированию качеств и компетенций, необходимых ребенку для будущей успешной адаптации к условиям современной экономики, где все больше становятся востребованными креативные мультифункциональные специалисты.

Детская мультипликация, как уникальный вид творчества делает возможным:

- Сохранение детской непосредственной креативности и формирование на ее основе истинных творческих способностей и талантов;
- Формирование критического мышления;
- Развитие эмоционального интеллекта;
- Приобретение интегративных компетенций через освоение различных видов творческой активности: художественного, литературного, технического творчества, ИТ технологий.
- Опыт создания собственных творческих продуктов, в том числе через участие в проектной деятельности;

Включение технологий мультипликационной деятельности в образовательный процесс сегодня становится возможным благодаря созданию специализированного оборудования и технологий, созданных специально для детей дошкольного и младшего школьного возраста.

Особенности анимационной деятельности в младшем школьном возрасте

Программа анимационной деятельности ориентирована на потребность младших школьников в познавательной и исследовательской деятельности и опирается на различные виды творческой и познавательной активности, которые осваивают дети в этом возрасте. Это, такие виды творческой деятельности как рисование, лепка, аппликация, конструирование. Освоение работы с современными техническими средствами и программным обеспечением. А также литературное творчество, которое выражается в сочинении историй и сказочных сюжетов. Через творчество ребенок учится выражать себя, свой взгляд на мир и события в нем. А также приобретает опыт участия в различных проектах, в том числе и социальных, получая, таким образом, возможность получать необходимое в этом возрасте признание взрослых и сверстников.

Мультипликация по своей сути очень близка детскому миру, потому что в мультипликации всегда есть место игре, полету детской фантазии и абсолютно нет ничего невозможного. Для этого возраста характерно восприятие окружающего мира в единстве познавательной и эмоциональной сферы. Дети стремятся все одушевить, оживить буквально все окружающее. Это качество соответствует сути самой анимационной деятельности, подкрепляя естественный, природный интерес ребенка.

Познавая явления окружающего мира, дети дошкольного возраста выражают это очень эмоционально и ярко. Это явление получило название непосредственной детской креативности. Впоследствии эту способность смотреть на вещи как бы впервые, сохраняют лишь немногие люди, которые становятся изобретателями, учеными, художниками. В основном, она не востребована и теряется в период младшей школы, где в обучении используются левополушарные методики, использующие логику. Поддерживая и сохраняя природную детскую креативность, как в дошкольном, так и в младшем школьном возрасте, мы имеем возможность сформировать на ее основе истинные способности и таланты ребенка, а также способность к креативному мышлению. Креативное мышление сегодня имеет большую ценность, как личностная компетенция.

Важнейшим инструментом в познании мира для ребенка является игра. Перевоплощаясь, оживляя своих героев, наделяя их определенными качествами, ребенок проигрывает новые модели окружающей действительности, учится понимать и оценивать ее, устанавливает с ней многочисленные связи, строит взаимоотношения между персонажами, что очень важно для дальнейшей жизни. Можно сказать, что детская мультипликация способствует эмоциональному развитию ребенка, так учит осознавать свои эмоциональные состояния, распознавать эмоции других, передавать их с помощью героев.

Технологии предусматривают освоение процессов создания объектов для анимационной деятельности из различных доступных для этого возраста развивающих материалов: пластилина или пластичной массы, картона, цветной бумаги, LEGO конструирования, используется кукольная и предметная анимация. Детская мультипликация включает в себя огромное количество различных видов творческой деятельности, которое может варьироваться в зависимости от интересов ребенка.

Суть мультипликации состоит в возможности «оживления» любых изображаемых объектов. С помощью технологий StopMotion и покадровой съемки создается движение предметов в кадре. Это позволяет самостоятельно создать любые изображения и показать процессы, которые с ними происходят. Этот процесс настолько привлекателен для любого ребенка, что создает дополнительную мотивацию для освоения любой темы или материала.

Данные технологии могут найти применение во всех областях знаний, которые осваивает ребенок в процессе обучения. Это может быть ознакомление со сказками, литературными произведениями, историческими событиями. Возможно наблюдение за явлениями природы, воспроизведенное с помощью анимации. Это может быть изучение букв и цифр, других символов, с которыми можно создавать различные забавные игровые истории, способствующие усвоению материала. С помощью анимации можно показать различные процессы и явления: как растет росток из семечка, как хлеб оказывается на нашем столе, как происходит круговорот воды в природе, изучать явления макро- и микро-космоса от вселенной до клетки. Изучать правила дорожного движения. С помощью мультипликации можно изучать эмоции и их проявления в различных ситуациях.

В процессе создания мультфильма происходит глубокое, разностороннее изучение предмета или процесса, который ребенок анимирует, глубокое эмоциональное погружение в предмет. Для того, чтобы собрать материал для мультфильма, необходимо изучить информацию (прочитать литературное произведение или научную статью), проанализировать информацию, выделить главное. Сформулировать основную идею, которая будет отражена в мультфильме. Собрать библиотеку образов персонажей или изучаемых объектов и среды их обитания, узнать об их образе жизни, проявлениях. Формирование умений и навыков поиска и переработки информации, ее

использование в процессе создания собственных учебных и социальных проектов - важная деятельность, которая лежит в основе любого процесса обучения.

Детская мультипликация уникальна еще тем, что включает в себя огромное число различных видов деятельности. Работа над мультфильмом позволяет детям попробовать себя в качестве сценариста, режиссера, актера, художника-аниматора, художника-декоратора, аниматора, оператора фото-, видео- и аудио- техники, монтажера видео- и аудио- материалов. Как правило, сами сюжеты мультфильмов заставляют детей осваивать новые виды продуктивной деятельности. То есть, дети могут познакомиться с самыми различными способами творческой деятельности, получают много новой необыкновенно интересной и полезной информации.

Основное направление программы – создание короткометражных мультфильмов методом кадровой съёмки с применением цифровых технологий в различных техниках (пластилиновая, бумажная перекладка, объёмная анимация и другие). Поскольку мультипликация находится на стыке таких видов искусства, как кинематограф, изобразительное искусство и музыка, то и данная программа включает разнообразные виды деятельности: рисование, литературное творчество, лепку, аппликацию. На занятиях юные мультипликаторы познают секреты производства рисованных, пластилиновых, кукольных мультфильмов, а также узнают о том, как придумываются и оживают любимые персонажи.

Занятия по программе знакомят детей с профессиями художника, режиссера, сценариста, оператора, художника-мультипликатора и др. и дают возможность на занятиях, пробовать себя в разных ролях.

Формы и режим занятий

Форма занятий групповая. Занятия проходят в группах от 8 до 10 человек.

Программа реализуется с детьми 7-10 лет.

Рабочая программа курса рассчитана на 34 часа в год.

Ожидаемые результаты и способы проверки результативности

Результатом каждого занятия является определенная творческая работа ребенка. Задачи программы предполагают развитие различных видов творческой активности, и соответствуют возрастным психологическим особенностям младших школьников. А также предполагает создание творческих проектов – мультипликационных этюдов от задумки до реализации. Педагог создает условия для того, чтобы развить эти компетенции их в каждом ребенке, заинтересовать каждым видом творческой активности и процессом создания мультфильма в целом, побудить к творчеству, создать атмосферу радости, удовольствия, доброжелательности и уважения к труду.

В результате освоения программы дети получают определенные умения и навыки

- Знакомы с основными видами мультипликации, умеют различать рисованную, пластилиновую и кукольную виды анимации;
- Знакомы с основными этапами, с технологическим процессом создания мультфильма;
- Создают под руководством взрослого персонажей из пластилина, бумаги, других материалов;

- Создают под руководством взрослого фоны и декорации для мультфильма;
- Придумывают сюжеты к мультипликационным историям, используют сюжетные карточки и рисунки-схемы для обозначения сюжетной линии;

у детей должны быть развиты:

- интерес к занятиям и созданию произведений анимационного творчества;
- интерес к лучшим образцам мультипликации и желание к самостоятельному творчеству;
- элементарные художественные навыки и умения;
- умение различать и проигрывать различные эмоциональные состояния персонажей;
- сформированы начальные навыки коллективного взаимодействия,
- сформированы основы культуры речи и эстетического восприятия.

Определение результатов освоения программы каждым ребенком осуществляется:

- начальный контроль проводится с целью определения уровня развития детей в начале учебного года;
- текущий контроль с целью определения степени усвоения обучающимися учебного материала проводится в рамках каждого занятия (ответы обучающихся на вопросы по теме занятия, рассказа ребенка о сделанной творческой работе и обсуждения выполненных работ);
- промежуточный контроль осуществляется с целью определения результатов обучения по итогам создания творческого проекта;
- итоговый контроль проводится с целью определения изменения уровня развития детей, их творческих способностей на конец срока реализации программы.

Формы подведения итогов реализации программы

По окончании каждого творческого проекта, результатом становится создание мультипликационного этюда. На открытом занятии, где могут присутствовать родители, дети вместе смотрят созданный ими мультфильм, подводят итоги, обсуждают результаты.

Программа предполагает организацию Выставки творческих работ (персонажей и декораций, созданных детьми) по итогам учебного года и участие в тематических мероприятиях, на которых происходит демонстрация творческих детских проектов.

Содержание занятий

Детская мультипликация включает в себя огромное число различных видов творческой художественной и технической деятельности, которые дети осваивают в процессе создания мультфильма. Это художественное и литературное творчество, навыки работы с техническими средствами: фотоаппаратом, видеокамерой, микрофоном, компьютером.

1. Создание сценария

Работа над мультфильмом начинается с создания сценария. Сценарий создается по заданному алгоритму. Это стимулирует детей придумывать истории, наблюдать за событиями и людьми, задумываться над тем, какие чувства и переживания за ними стоят. Литературное детское творчество выражено в умении сочинить историю и зафиксировать ее письменно в определенной форме – в виде сценария.

2. Раскадровка

На основании сценария создается “раскадровка” - серия схем-рисунков, которые будут показывать все, что будет происходить в кадре от начала до конца истории. Каждый рисунок соединяется с текстом и словами персонажей в соответствии с последовательностью событий.

3. Создание персонажей и декораций

Создание персонажей и декораций - это возможность активизировать художественные способности ребенка. Персонажи мультфильма и декорации выполняются в той технике, которая выбрана для создания мультфильма.

При организации творческой деятельности детей используются различные темообразующие факторы, это могут быть:

- Учебные тематические сюжеты, разработанные в рамках учебной программы;
- Придумывание нового финала или финалов известной сказки;
- Создание мультфильма по сюжету детских стихотворений, сказок (используются, в том числе, произведения автора) ;
- Создание мультфильмов, посвященных родным и близким, а также календарным праздникам, сезонным событиям;
- Создание анимированных открыток, поздравлений;
- Сочинение сказок, историй и создание по их мотивам мультфильмов;

Используемые виды анимации:

- Пластилиновая объемная анимация - это вид анимации, в которой персонажи мультфильма создаются в виде объемных пластилиновых фигур.
- LEGO анимация - это вид анимации, в котором персонажи мультфильма и декорации создаются с использованием LEGO-технологий.
- Кукольная и предметная анимация – это вид анимации, в котором в качестве персонажей выступают игрушки, куклы, в том числе и рукотворные, другие предметы.
- Пластилиновая и бумажная перекладка – это вид анимации, в которой персонажи создаются в виде плоских пластилиновых или бумажных фигур, которые затем перемещаются на плоской поверхности Мультстола.

Условия и особенности реализации программы

Все дети в этом возрасте нуждаются как во внимании, поддержке и доброжелательности педагога, так и в элементах соревновательности при создании индивидуальных и групповых проектов. Без этого невозможно создать на занятии творческую атмосферу, функциональный комфорт, и как следствие положительные эмоции ребенка, интерес к занятиям, удовольствие от самостоятельного творчества. Реализация программы требует от педагога умения заинтересовывать детей к самостоятельному поиску информации, созданию идей, постановке целей и умения их достигать. Важно создавать творческое пространство, демонстрировать принципы сотрудничества, прививать навыки общения и взаимодействия.

Программа может реализовываться в образовательном учреждении как одним, так и несколькими педагогами, работающими с детьми.

Занятия проходят в просторном помещении, специально оборудованном для занятий анимационной деятельностью. Помещение поделено на зоны, в одной части располагается специализированное оборудование для анимационной деятельности, проектор и экран. В другой части располагаются столы для индивидуальной или групповой творческой работы. Шкаф для демонстрационных и раздаточных материалов. В помещении поддерживается чистота и порядок. Кабинет оборудован раковиной, где ребята могут помыть руки после занятий рисованием и лепкой. Кабинет достаточно освещен.

Все разделы и темы учебно-тематического плана обеспечены необходимым наглядным и дидактическим материалом. Педагогом подготовлены для занятий методические пособия, дидактические игры, наглядный и раздаточный материал, имеются инструменты и материалы для каждого ребенка, необходимые для выполнения творческой работы или технической задачи.

Материалы и оборудование, необходимые для занятий.

Требования к помещению и оборудованию для мультстудии:

- Помещение должно иметь возможность затемнения от прямых солнечных лучей.
- Столы или парты.

Создание мультфильмов происходит при помощи специализированного оборудования для анимационной деятельности.

- Мультстол с фото-видео-камерой для перекладки.
- Мультстол с фото-видео-камерой для объемной анимации.
- Песочница со штативом для песочной анимации.
- Компьютер с большим монитором (диагональ от 19 см),
системные требования:
Windows 10, 8.1, 8 (x32/x64).
Процессор с частотой минимум 1,8 ГГц.
Оперативная память минимум 2Гб. (рекомендуем 4-6 Гб).
- Проектор и настенный экран для демонстрации мультфильмов.
- При создании мультфильмов используется специализированное программное обеспечение для анимационной деятельности. Программа для осуществления покадровой съемки AnimaShooter, и программа для монтажа аудио- и видео- материалов Movavi.

Материалы и инструменты хранятся в кабинете, где проходят занятия.

- Бумага А4 и А3, картон, цветная бумага, хромакей.
- Краски гуашь, кисти №8 и №5, тряпочки и губки.
- Стаканы-непроливайки для воды, палитры для красок.
- Клей ПВА, жесткие кисти для клея.
- Цветная бумага.
- Пластилин 18 цветов, стеки.
- Цветные карандаши, толстые фломастеры.
- Масляная пастель 18 цветов.
- Набор ткани различной текстуры.

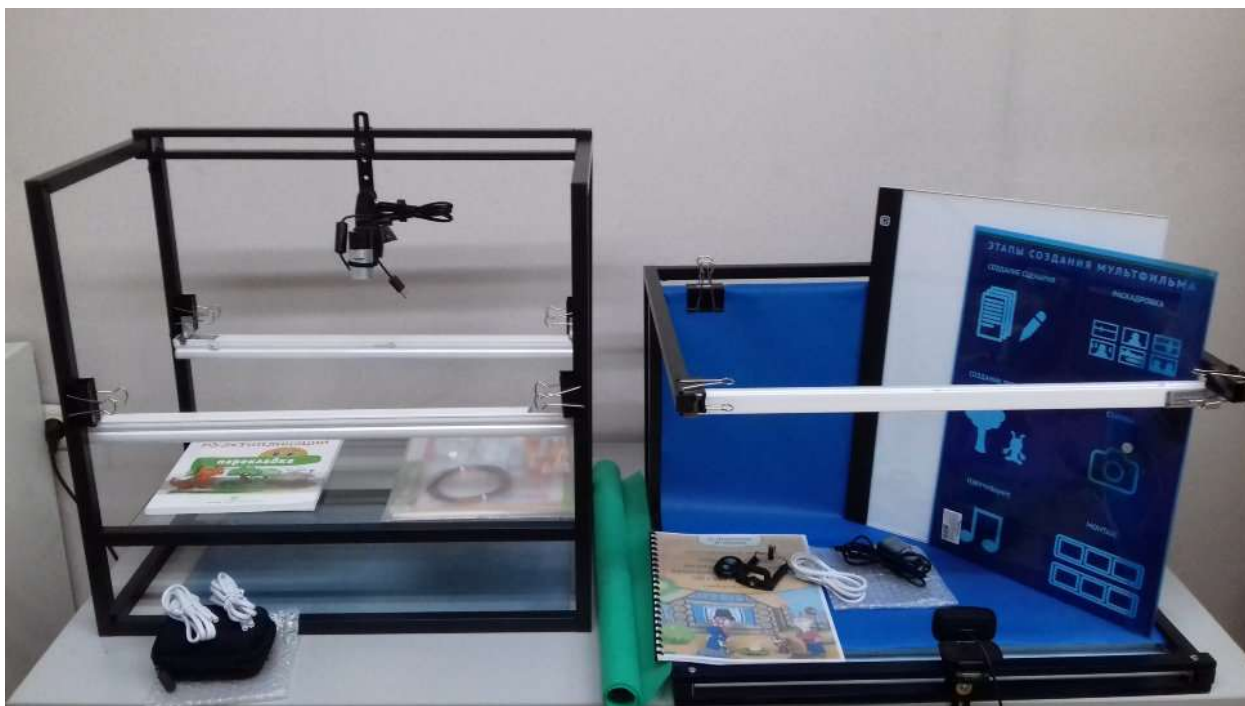
- Природные материалы.

Литература

1. Энциклопедия отечественной мультипликации / Сост. С.В. Капков; оформ. В. Меламед. – М.: Алгоритм, 2006.
2. Милюкова Л. Сверх кино. Современная российская анимация. – СПб., 2013.
3. Норштейн Ю. Снег на траве. – М.: Красная площадь, 2008.
4. Красный Ю.Е., Курдюкова Л.И. Мультфильм руками детей. – М.: Просвещение, 1990.
5. Аромштам М.С. Дети смотрят мультфильмы: психолого-педагогические заметки. Практика «производства» мультфильмов в детском саду. – М.: Чистые пруды, 2006.
6. Бурухина А.Ф. Мультфильмы в воспитательно-образовательной работе с детьми // Воспитатель дошкольного образовательного учреждения. – 2012. – №10.
7. Классик по имени Леся в стране Мультипликации: альбом / Авт. Текста Н.Н. Абрамова. – М.: Ключ-С, 2010.
8. Горохова О.Б. Школа рисования. Рисуем мультики. Ребятам о зверятах. – СПб.: Нева; Олма-Пресс, 2001.
9. Водинская М.В., Шапиро М.С. Развитие творческих способностей ребенка на занятиях изобразительной деятельностью М.; 2012.
10. Горяева Н.А. Первые шаги в мире искусства /под ред. Б.М. Неменского. – М.: Просвещение, 2011.
11. Данилова Л., Михайлова Н. Школа рисования - «Нева», С-Пб; 2005.
12. Дрезнина М.Г. Каждый ребенок – художник. Обучение дошкольников рисованию - «Ювента», М.; 2002.
13. Дронова Т.Н., Якобсон С.Г. Обучение детей рисованию, лепке, аппликации в игре. М., «Просвещение», 1992.
14. Карленок И.В. Секреты лепки из пластилина. Шаг за шагом. – М.: Эксмо, 2015.
15. Орен Р. Секреты пластилина. – М.: Махаон; Азбука-Аттикус, 2014.
16. Новацкая М. Пластилиновая азбука. Лепим и учимся читать. – СПб.: Питер, 2014.
17. Пунько Н. Веселая азбука в стихах (с дидактическими играми для малышей). – М.: Шико Дизайн, 2014.
18. Пунько Н. Дунаевская О. «Секреты детской мультипликации: перекладка», М., Линка-пресс, 2017 г.
19. Пунько Н. Дунаевская О. «Секреты детской мультипликации: кукольная анимация», М., Линка-пресс, 2021 г.
20. Байбородова Л. В., Серебренников Л. Н. Проектная деятельность школьников в разновозрастных группах. Серия: Работаем по новым стандартам. М.: Просвещение, 2014. -160
21. Иванова Е.О., Осмоловская И.М. Теория обучения в информационном обществе. Серия: Работаем по новым стандартам. М.: Просвещение, 2014. -192 с.

Оборудование для анимационной деятельности с детьми

Мульт-лаборатория «ТРАНСФОРМЕР» для перекладной и кукольной анимации



Программное обеспечение:

AnimaShooter, покадровая съемка



Movavi, видеоредактор

