

Муниципальное дошкольное образовательное бюджетное учреждение  
«Центр развития ребенка - детский сад № 24 «Улыбка»  
Арсеньевского городского округа  
ул. Щербакова, 3а, г. Арсеньев, 692342  
тел/факс: (42361) 4-02-92,  
E-mail: mdou-24@mail.ru



Утверждаю  
Заведующий МДОБУ  
ЦРР – д/с №24 «Улыбка»  
С.А. Швец  
от 01 июня 2022 года

**«Мультстудия»**  
Дополнительная общеразвивающая программа  
технической направленности  
Возраст воспитанников: 5-7 лет  
Срок реализации: 1 год

Воспитатели :  
Семьнина В.С  
Иванько О.Ю.

г.Арсеньев  
2022 год

## **Раздел № 1. ОСНОВНЫЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ ПРОГРАММЫ**

### **1.1 Пояснительная записка**

Программа дополнительного образования «Мультстудия» по содержательной, тематической направленности является технической, по функциональному предназначению досуговой, по форме организации кружковой, по времени реализации одногодичной.

Данная программа составлена на основе программы разработанной детской мультстудии «Kids Animation Desk» - авторы О. А. Осмоловская, А. А. Попова (Москва 2020 г.) Программа знакомит детей с миром мультипликации (анимации). Информации о мире стало много, она стала многообразной и быстро обновляемой. Появилась индустрия информации и индустрии знаний. Новый мир предъявляет иные требования к человеку. Наиболее ценными качествами современности являются: умение решать сложные задачи, критичность при поиске информации, креативность, умение организовать коллективную деятельность, эмоциональный интеллект, умение создавать новые технологии и новые знания. Мультипликация – это универсальный многогранный способ развития ребёнка в современном визуально насыщенном мире. Детская мультипликация – это особый вид искусства, самостоятельный и самоценный, и интернациональный язык общения детей и взрослых всего мира.

Формирование этих компетенций является задачей системы образования в стране. Ведь образование – это зеркало будущего страны. Именно поэтому образовательные организации широко применяют STEAM – образовательную технологию, основанную на обучении с применением междисциплинарного и прикладного подхода. STEAM - образование позволяет использовать научные методы, технические приложения, математическое моделирование, инженерный дизайн, как инструменты развития критического мышления, исследовательских компетенций и навыков работы в группе.

Важной составляющей STEAM – образования является модуль Art-

искусство. Без искусства в образовании не обойтись. Данная программа является воплощением модуля Art-искусство в системе STEAM – образования. Программа позволяет сразу в практической деятельности использовать полученные знания и умения, даёт детям возможность ощутить свою успешность и значимость.

Программа отвечает на вызовы глобальных изменений в социально-экономическом развитии общества и соответствует актуальным запросам российского образования. Обеспечивает условия для развития человеческого потенциала, помогает творческой самореализации и первичной профессиональной ориентации младших школьников.

**Направленность программы** - техническая.

**Уровень освоения программы** – стартовый

**Отличительной особенностью данной программы** является то, что она предполагает комплексное освоение современных технологий в процессе видеосъёмки небольшого фильма. Дети получают представления о том, что у экранных искусств есть свои особые выразительные средства, отличные от средств других видов искусства. Это - сценарий, кадр, план, ракурс, монтаж, звук, цвет, движение и т. д. Программа ценна тем, что дает ребенку возможность создать мультипликационный фильм своими руками, сочинять, проявить себя, свои чувства, умения, фантазию, талант и творчество. В процессе создания мультипликационного фильма у обучающихся развиваются сенсомоторные качества, связанные с действиями руки ребенка, обеспечивающие быстрое и точное усвоение технических приемов в различных видах деятельности, восприятие цвета, ритма, движения, раскрываются коммуникативные способности личности.

Образовательный процесс имеет ряд преимуществ:

- занятия в свободное время;
- обучение организовано на добровольных началах всех сторон (дети, родители, педагоги);
- детям предоставляется возможность удовлетворения своих интересов и сочетания различных направлений и форм занятия.

- Во время занятий предлагаются упражнения, развивающие изобразительные способности. Использование этих развивающих упражнений сделает работу в студии интересной и увлекательной.

- Все встречи основаны на обязательной мотивировке изобразительной деятельности детей и созидательном труде.

**Адресат программы** – учащиеся общеобразовательных учреждений от 5 до 7 лет. В группе занимается 5-6 человек от 5 до 7 лет. Набор детей в группу только для детей МДОБУ ЦРР детский сад №24 «Улыбка» г.Арсеньева.

Занятия проводятся 2 раза в неделю по 30 минут.

Продолжительность образовательного процесса – 1 образовательный год – 36 недель, 72 академических часа.

## **1.2 Цель и задачи программы**

**Цель программы:** развитие творческих способностей личности, посредством освоения технологии анимирования персонажей в процессе создания собственного медиапродукта (мультфильма).

**Задачи:**

**Воспитательные:**

- воспитывать у детей стремления выразить свои творческие способности в мультипликации;
- воспитывать самостоятельность при выполнении заданий;
- воспитывать аккуратность и собранность при работе с техникой.

**Развивающие:**

- развивать умение выражать свои мысли, коммуникабельность.
- развивать мелкую моторику рук;
- развивать внимание и наблюдательность через восприятие и анализ фильмов;
- развивать творческое воображение и фантазию, композиционное и образное мышления, художественный вкус.

## Обучающие:

- ознакомить учащихся с основными видами мультипликации (рисованная, пластилиновая, предметная, анимация с сыпучими материалами) и обучить различным видам анимационной деятельности с применением различных материалов.
- способствовать овладению начальными навыками работы сценариста, режиссёра, оператора, актеров в процессе работы над фильмом;
- формировать начальные навыки фотосъёмки, монтажа, озвучивания фильма.

### 1.3 Содержание программы

№ п/п	Название раздела, темы	Количество часов			Формы аттестации/ контроля
		Всего	Теория	Практика	
<b>1</b>	<b>«Знакомство программой»</b>	<b>6</b>	<b>1</b>	<b>5</b>	
1.1	«Знакомство со студией»	1		1	Игра
1.2	«Интегрированный мастер-класс»	5	1	4	Наблюдение, анализ результатов продуктивной деятельности
<b>2</b>	<b>«Основы режиссуры и анимации»</b>	<b>66</b>	<b>9</b>	<b>57</b>	
2.1	«Ожившие картинки»	8	2	6	Наблюдение, анализ результатов продуктивной деятельности
2.2	«Кукольная анимация «Весёлая история»»	15	2	13	Наблюдение, анализ результатов продуктивной деятельности
2.3	«Песочная анимация»	8	1	7	Наблюдение, анализ результатов продуктивной деятельности
2.4	«Пластилиновая анимация»	10	2	8	Беседа, анализ результатов продуктивной деятельности
2.5	«Рисованная анимация «Волшебные узоры»»	8	1	7	Анализ результатов продуктивной деятельности, беседа
2.6	«Лего- анимация»	3	1	2	Наблюдение Анализ результатов продуктивной деятельности
2.7	«Фестиваль «Мульт- мозаика»	14		14	Анализ результатов продуктивной деятельности, беседа
	<b>Итого:</b>	<b>72</b>	<b>10</b>	<b>62</b>	

### Учебный план 1 года обучения

# Содержания учебного плана 1 года обучения

## 1. Раздел: «Знакомство с программой»

### 1.1 Тема: «Знакомство со студией»

*Практика.* Формирование группы, введение в программу. Микро-игра «Снежный ком».

### 1.2 Тема: «Интегрированный мастер-класс»

*Теория.* Основы объёмной анимации. Основы плоскостной анимации. Алфавит актёрского мастерства. Техника речи.

*Практика.* Игра по станциям «Создаём мультфильм».

## 2. Раздел: «Основы режиссуры и анимации»

### 2.1 Тема: «Ожившие картинки»

*Теория.* Детская мультстудия – пространство для игр и фантазии. Общее знакомство с элементами мультстудии. Мультстол — площадка для игры и место жизни героев. Основные принципы работы на оборудовании мультстудии: что можно и чего нельзя делать при использовании оборудования. Как выглядят герои мультфильма. «Оживление» героев с помощью камеры и изображения на экране компьютера. Техника stop-motion, один из стилей анимации, когда фотокадры соединяются в видеоряд. Знакомство с программным обеспечением.

*Практика.* Просмотр небольших выразительных фрагментов из мультфильмов разных жанров. Обратить внимание на различные анимационные техники: пластилиновая анимация, техника перекладки, кукольные и рисованные мультфильмы. Обсуждение (сравнение, оценка, описание настроения, роли фона и т.п.). Анимирование названия мультстудии. Обогащение словаря: анимация, мультфильм, оператор, режиссер-мультипликатор (аниматор), мультстол, актёр, осветитель.

### 2.2 Тема: «Кукольная анимация «Весёлая история»»

*Теория.* История кукольной анимации. Создание мультфильма начинается с истории, которая творчески развивается в сюжет и фиксируется в сценарии. Раскадровка рассказывает историю в картинках. Знакомство с раскадровкой на основе комиксов. Задачи и возможности общего плана. Фон — среда обитания героев. В мультфильме движения можно придать и персонажам, и

объектам. Движения эти могут быть неравномерными, замедляющимися или наоборот, ускоряющимися.

*Практика.* Выбор простого сюжета на основе хорошо известных сказок или придумывание своего сюжета. Создание раскадровки. Изготовление декораций к мультфильму. Подготовка кукол-героев. Подбор освещения. Съёмка небольшого мультфильма в технике stop-motion. Знакомство с вкладкой ПО «звук»; озвучивание мультфильма. Обогащение словаря: раскадровка, фон, сценарист, общий план, действие, монолог, микрофон.

### **2.3 Тема: «Песочная анимация»**

*Теория.* Песочный планшет – место для сыпучего творчества. Знакомство с выразительными приёмами песочной анимации путём просмотра мультфильмов, выполненных в этой технике. Инструменты создания художественных образов – свет и сыпучие материалы (песок, крупы, кофе...). Примеры создания визуальных образов реального и вымышленного мира на основе музыкального произведения. Влияние характера музыки на особенности художественного образа. музыка – средство передачи настроения. Работа звукорежиссёра при создании мультфильма. Подбор инструментов для создания различных фактур сыпучего рисунка (палочки, грабельки, кисточки...)

*Практика.* Создание фигуративных образов природы (кроны деревьев, кусты, листья, рябь на воде, волны...) под музыку Чайковского П. И. сюита «Времена года». Описание музыкального произведения. Используя абстрактные символические приёмы (цветовые эффекты песочного планшета, и фактуры различных сыпучих материалов), передать осеннее настроение. Освоение ПО, вкладка «звук». Съёмка анимационной зарисовки. Обогащение словаря: песочный планшет, художник-аниматор, звукорежиссёр, звуковая дорожка, звуковой файл.

### **2.4 Тема: «Пластилиновая анимация»**

*Теория.* Персонаж – основная фигура анимации. Воплотить образ и характер будущего персонажа через цвет, наиболее его определяющий, также выразительные скульптурные приёмы. Использование искажённых пропорций уменьшение и преувеличение длины и размера частей тела может

помочь в придании индивидуальности персонажу. Специальные приёмы «оживления» пластилина (каркас, шарниры). Демонстрация движений героев: животных, человечков, птиц. Диалоги персонажей раскрывают сюжет. при передаче характера героя важна интонационная выразительность. Секрет объёмного фона кроется в декорациях. декорации – это художественное воплощение мира мультфильма. с помощью декораций обозначается место и время мультипликационного действия. передаётся настроение и идея фильма. Декорации – это оживляющие фон предметы обстановки.

*Практика.* Придумывание сюжета. Подготовка пластилиновых героев. Подготовка декораций. Съёмка мультфильма по мотивам художественно-литературного произведения и его озвучивание с использованием нескольких звуковых дорожек. Применение съёмки крупным планом. Обогащение словаря: декорации, крупный план, диалог.

## **2.5 Тема: «Рисованная анимация «Волшебные узоры»»**

*Теория.* Традиционная рисованная анимация в лучших образцах. Художник-аниматор. Разнообразие народной росписи, акцент на исполнение узоров в различных техниках. Орнамент – ритмичное повторение элементов. Для создания настроения на творческий процесс подобрать и прослушать музыкальные композиции народной музыки.

*Практика.* Выбор темы. Создание сценария. прорисовка персонажей и фона. Покадровая съёмка действия. Выбор звуков и музыкального сопровождения. Окончательная обработка мультимедийного материала. Просмотр готового мультфильма. Обогащение словаря: композиция, узор, орнамент, подмалёвок, декор, калька, наложение.

## **2.6 Тема: «Лего – анимация»**

*Теория:* Многогранный ЛЕГО мир: знакомство с авторским ЛЕГО мультфильмами. От чего зависит устойчивость моделей (форма и распределение деталей на конструкции). Освещение – важный элемент в ЛЕГО анимации. Секреты полёта предмета в мультфильме.

*Практика:* Обследование и выбор ЛЕГО деталей и способов их креплений. Придумывание сюжета с ЛЕГО-фигурками. Построение декораций фона, подборка героев. Съёмка мультфильма, озвучивание героев. Просмотр



мультфильма. Обогащение словаря: инженер, конструктор, симметрия, глазомер, сюжет.

## **2.7 Тема: Фестиваль «Мульт-мозаика»**

*Практика.* Создание мультфильмов в любой технике и с любыми материалами по желанию детей. Дети вместе с приглашёнными гостями устраивают просмотр мультфильма. совместное обсуждение, голосование. Дети узнают мнение гостей об их мультфильме, а также сами стараются найти удавшиеся и неудавшиеся моменты мультфильма. Обогащение словаря: фестиваль, приглашение, титры.

### **1.4 Планируемые результаты**

#### **Личностные результаты:**

- Обучающийся будет объективно оценивать результаты своей работы и работы других учащихся;
- У обучающегося будет сформировано эмоционально-ценностное отношение к предмету изучения, к творческой созидательной деятельности (мультимедийному творчеству, созданию мультфильма).

#### **Метапредметные результаты:**

- Обучающийся будет знать, как воплощать свои мультимедиа-проекты в жизнь (умение планировать свою деятельность и оценивать свои возможности);
- Обучающийся будет уметь соотносить свои действия с планируемым результатом, самостоятельно определять цели своего обучения (создание мультимедийного проекта);
- Обучающийся приобретет навыки работы в команде (и как руководитель всего съёмочного процесса – режиссёр, и как член команды, выполняющий другую роль: оператора, аниматора, декоратора и других).

#### **Предметные результаты:**

- Обучающийся будет знать терминологию данного курса, профессии, связанные с процессом создания мультфильмов, а также алгоритм создания мультфильма;
- Обучающийся будет владеть начальными навыками работы сценариста, режиссёра, оператора, актёров в процессе работы над фильмом, а также начальными навыками фотосъёмки, монтажа, озвучивания фильма.

## **РАЗДЕЛ № 2. ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ УСЛОВИЯ**

### **2.1 Условия реализации программы**

#### **1. Материально-техническое обеспечение**

Для реализации программных задач понадобится:

- оборудование «Мультстудия «Kids Animation Desk»», которое представляет собой оригинальные станки для полноценной анимации и программное обеспечение к нему (ПК);
- микрофон;
- прибор дополнительного освещения;
- ноутбук или ПК с возможностью выхода в интернет;
- флеш-накопители;
- гуашь и акварельные краски;
- карандаши простые и цветные;
- акварельные карандаши и маркеры;
- пластилин;
- мелки;
- природный и бросовый материал;
- цветная бумага и бумага разной фактуры, картон;
- бумага для рисования и для рисования акварелью различных форматов от А4 до А1;
- клей, ножницы, линейки, кисти.

#### **2. Учебно-методическое и информационное обеспечение**

Для реализации программы детям нужно предложить литературу в соответствии с их возрастом и интересами, журналы комиксов, подборки

авторских работ художников-иллюстраторов, наборы/папки наглядно дидактических материалов народных промыслов любых издательств и образцы изделий.

Предлагается подборка информационных ресурсов, которые являются яркой иллюстрацией пёстрого мира анимации:

### **Кукольная анимация**

- Студия «Союзмультфильм»: «Крокодил Гена» (1969), режиссёр Роман Качанов; «38 попугаев» (1976), режиссёр Иван Уфимцев; «Федорино горе» (1974), режиссёр Наталья Червинская.
- Творческое объединение «ЭКРАН»: «Приключения Незнайки и его друзей. Возвращение» (1973), мультсериал; «Дом для Кузьки» (1984), режиссёр Аида Зябликова.

### **Перекладка или аппликация**

- Студия «Союзмультфильм» «Ёжик в тумане» (1975), «Цапля и журавль» (1974) Режиссёр и художник мультипликатор Юрий Норштейн,

### **Рисованные фильмы**

- Мультфильмы режиссёра Александра Петрова «Корова». «Добро пожаловать», «Старик и море», «Русалка»
- Студия «Союзмультфильм»: «Приключения Буратино» (1959), режиссёры Аван Иванов-Вано и Дмитрий Бабиченко; «Чиполлино» (1961), режиссёр Борис Дёжкин; «Винни-Пух» (1969), режиссёр Фёдор Хитрук; «Незнайка на Луне» российский музыкальный мультсериал (1997-1999)
- «Смешарики» TVSmeshariki  
[https://youtu.be/X524Sk\\_Gpzk](https://youtu.be/X524Sk_Gpzk)

### **Трёхмерная графика**

- «Маша и медведь» - российский мультипликационный сериал, анимационная студия «Анимаккорд»

### **Сыпучая анимация из необычных материалов.**

- Мультик своими руками. URL: <http://le-mult.ru/perekladka>.

### **Stop-motion из непривычных материалов**

- «Осторожно, двери открываются!» режиссер Анастасия Журавлёва, школа-студия «ШАР» <https://www.youtube.com/watch?v=VQKuBFIdu4A>

### **Пластилиновая анимация**

- «Пластилиновая ворона» (1981), «Падал прошлогодний снег» (1983) – творческое объединение «Экран»

## **2.2 Оценочные материалы и формы аттестации**

Мониторинг освоения программного содержания осуществляется на всех этапах её реализации. Основными методами отслеживания результатов является включенное наблюдение, направленное интервью и метод анализа результата продуктивной деятельности ребёнка. В начале образовательного года проводится вводная диагностика для определения подготовленности детей к работе в мульт студии, уровень их заинтересованности. В течение всего процесса реализации программы педагог отслеживает компетенции детей, анализируя деятельность коллектива. Продукты детского творчества, наблюдая и беседуя с учащимися и их родителями. Итоговый мониторинг проходит в мае.

В процессе освоения программного содержания планируется получить следующие продукты детской творческой деятельности: эскизы, концертные номера, мини пьесы, рисунки, малые скульптуры, образцы дизайна и моделирования, анимационные фильмы. Важным критерием успеха при реализации программы станут участие в различных творческих конкурсах и, конечно, победы.

## **2.3 Методические материалы**

На занятиях в каждом разделе программы используются следующие формы обучения: объяснение нового материала, демонстрации, обсуждения, инструктажи, практические занятия, индивидуальная и групповая работа, проектная деятельность. При этом большая часть нового материала (теории) выдаётся во время просмотров мультфильмов и их обсуждения, а также во время практической работы.

### **Принципы и подходы к реализации программы**

- Наглядность: у детей формируются представления в процессе наблюдений, рассматривания картин, наглядных пособий и просмотра видеоматериала.
- Научность: в совместной деятельности с детьми используется научная литература, периодические издания.
- Последовательность: поэтапное формирование мультипликационных умений детей.
- Содействие и сотрудничество детей и взрослых, признание ребенка полноценным участником (субъектом) образовательных отношений.
- Поддержка инициативы детей в различных видах деятельности, сотрудничество с семьей.

Для реализации программы детям нужно предложить литературу в соответствии с их возрастом и интересами, журналы комиксов, подборки авторских работ художников-иллюстраторов, наборы/папки наглядно-дидактических материалов народных промыслов любых издательств и образцы изделий.

**1. Раздел: Введение в программу** предлагается подборка информационных ресурсов, которые являются яркой иллюстрацией пёстрого мира анимации:

### **1.1 Тема: Знакомство со студией**

#### **Трёхмерная графика**

✓ «Маша и медведь» - российский мультипликационный сериал, анимационная студия «Анимаккорд» <https://youtu.be/uCyEN5HXpok>,

□ «Колобок» (2013), проект «Гора самоцветов» - Марина Карпова <https://youtu.be/GCXLxkU0x2I>

### **1.2 Тема: Интегрированный мастер-класс Перекладка или аппликация**

✓ **СТУДИЯ** «Союзмультфильм» «Ёжик в тумане» (1975) <https://youtu.be/UfrQD5wS8-c>,

✓ «ЭКРАН» «Мама для мамонтёнка» сборник (1981) режиссёр Олег Чуркин <https://www.youtube.com/playlist?list=PLm0L5JZwEC7BQ-VUsf31-Z6DZb4Z-qiFd>,

## 2. Раздел: Основы режиссуры и анимации

### 2.1 Тема: «Ожившие картинки»

- Мультитк своими руками <http://le-mult.ru/perekladka>

### 2.2 Тема: Кукольная анимация

#### Кукольная анимация



студия «Союзмультфильм»: «Крокодил Гена» (1969), режиссёр Роман Качанов; «Свирепый Бамбр» (1988) – цикл мультфильмов, режиссёр Наталья Дабижи.

<https://www.youtube.com/playlist?list=PLYymTuJXocGJIoKn8pvCrJSWvB6bK1XV8>

### 2.3 Тема: Песочная анимация

#### Сыпучая анимация из необычных материалов.



«Чинти» Режиссёр Наталья Мирзоян. Россия, 2011.

[https://www.youtube.com/watch?v=MFLSpHtfoq4&feature=emb\\_logo](https://www.youtube.com/watch?v=MFLSpHtfoq4&feature=emb_logo)

### 2.4 Тема: Пластилиновая анимация

#### Пластилиновая анимация



«Пластилиновая ворона» (1981), «Падал прошлогодний снег» (1983) – творческое объединение «Экран» <https://youtu.be/SADHiKBVfE0>

### 2.5 Тема: Рисованная анимация «Волшебные узоры»

Мультфильмы режиссёра Александра Петрова «Корова». «Добро пожаловать», «Старик и море», «Русалка»

### 2.6 Тема: ЛЕГО – анимация

- «ЛЕГО. Фильм» The LEGO Movie (2014) – полнометражный компьютерный анимационный фильм, режиссёры Фил Лорд и Кристофер Миллер (фрагменты) <https://youtu.be/DyYCXLRPeqQ>

## 2.4 Календарный учебный график

Этапы образовательного процесса		1 год
Продолжительность учебного года, неделя		36
Количество учебных дней		72
Продолжительность учебных периодов	1 учебный год	01.09.2022- 31.05.2023

Возраст детей, лет	5-7
Продолжительность занятия, час	1
Режим занятия	2 раза/нед
Годовая учебная нагрузка, час	72

### СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Анофриков П.И. Принцип работы детской студии мультипликации Учебное пособие. Детская киностудия «Поиск» / П.И. Ануфриков. - Новосибирск, 2021.
2. Газизова А.Р., Осинцева В.В., мультипликация как средство художественно-эстетического развития детей старшего дошкольного возраста / в сборнике: Культурогенезные функции образования: развитие инновационных моделей Сборник научных статей. Ответственный редактор – Т.Н. Семёнова. 2017.
3. Горичева В.С., Нагибина Сказку сделаем из глины, теста, снега, пластилина. – Ярославль, 2018.
4. Куприянов, Н.Н. Занятия анимацией – «витамин игры» /Н.Н. Куприянов// Искусство в школе.- 20017.- №. 4.-с.15-16.
5. Осмоловская О.А., Попова А.А., Шубин Д.Н. Методическое пособие Детская мультстудия «Kids Animation Desk» / О.А. Осмоловская, А.А. Попова, Д.Н. Шубин. –М., 2020.
6. Охлопкова С.Ф., Иванов М.А., Мультфильм своими руками / Научно-методический электронный журнал Концепт. 2018.Т. 30.
7. Пунько Н.П., Дунаевская О.В., Секреты детской мультипликации: перекладка: метод. пособие / Н.П. Пунько, О.В. Дунаевская. –М.: линка-Пресс, 2017.