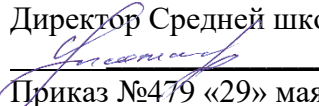


**МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ  
ПРАВДИНСКОГО МУНИЦИПАЛЬНОГО ОКРУГА «СРЕДНЯЯ ШКОЛА П.  
КРЫЛОВО»**

Принята на заседании  
методического (педагогического)  
совета от «29» мая 2023г.  
Протокол № 4

Утверждаю:  
Директор Средней школы п. Крылово  
 /Тюляндин И. П./  
Приказ №479 «29» мая 2023г



**Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая  
программа художественной направленности  
«Мульттеатр»**

Возраст обучающихся: 6-10 лет

Срок реализации: 9 месяцев

Автор программы: Арустамян Рипсимэ Степановна,  
Учитель немецкого языка  
Средняя школа п. Крылово

п. Крылово, 2023.



## ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

### **Описание предмета, дисциплины которому посвящена программа**

Программа «Мульттеатр» направлена на развитие индивидуальных творческих способностей младших школьников, развивает творческие навыки, приобщает ребят к общечеловеческим ценностям, формирует эстетические потребности, ценности и чувства, что обуславливает ее актуальность в условиях современного образования.

### **Раскрытие ведущих идей, на которых базируется программа**

Ведущая идея программы — привлечение внимания младших школьников к созданию пластилиновой анимации.

Данная программа дает возможность не только лепить сказочных героев, но и знакомиться с культурой создания анимаций. Программа «Мульттеатр», ориентирована на развитие фантазии, воображения, творческих способностей детей и ориентирована на формирование ценностного отношения к мультипликации, как культурному наследию. Именно творчество, умение придумывать, создавать новое наилучшим образом формирует личность ребенка, развивает у него самостоятельность и познавательный интерес. Также программа позволяет ученикам, у которых наблюдается проблема организации своего времени, решить данную проблему.

### **Описание ключевых понятий, которыми оперирует автор программы**

Ключевые понятия:

Мультфильм-представляет собой совокупность представлений и идей, взглядов, мнений и убеждений, а также навыков и приемов развития, воспитания и обучения подрастающего поколения.

### **Направленность программы**

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Мульттеатр» имеет художественную направленность.

### **Уровень освоения программы**

Уровень освоения программы – базовый.

**Актуальность образовательной программы** (педагогическая целесообразность образовательной программы; практическая значимость образовательной программы; принципы отбора содержания образовательной программы).

Традиционно обоснование актуальности программы проводится на основе анализа социально-экономической ситуации и вызовов системе образования и социализации человека с выделением существующих проблем и обоснованием вклада реализации предлагаемой программы дополнительного образования детей в их решение.

Первый и самый важный момент в развитии детей – это начало обучения в школе. Младший школьный возраст от 6 - 11 лет - это определенный период в жизни ребенка самого и его семьи. Программа «Мульттеатр» учитывает возрастные особенности детей. Актуальность программы заключается в том, что освоение основных приёмов и принципов создания движущихся изображений - это элемент грамотности современного человека,



становящийся все более нужным и школьнику, и педагогу. Возможность, изучая различные процессы, иметь дело не только с текстами или со статичными картинками, но и с динамическими образами, даёт процессу учения дополнительную выразительность и новые мотивации.

Программа предусматривает занятия с детьми 6-10 лет. Набор в группу осуществляется на основе желания и способностей детей заниматься творчеством, лепкой, рисованием.

**Педагогическая целесообразность образовательной программы** обусловлена развитием не только интеллектуальных и творческих способностей, но и воспитываются замечательные качества личности. Во-первых, оптимизм, потому что с помощью педагога дети учатся организовывать свой досуг весело, интересно, обретают добрый эмоциональный настрой. Во-вторых, деятельная дружеская атмосфера в коллективе поможет пробудить у детей чувство радости от общения друг с другом, интерес к жизни других людей. В-третьих, большое трудолюбие и терпение, т.к. занятие лепкой картин из пластилина требует много усилий.

#### **Практическая значимость образовательной программы**

Практическая значимость программы:

1. Работа над мультфильмами.
2. Проведение детских художественных советов.
3. Участие в фестивалях детской мультипликации.
4. Работа с родителями.
5. Работа со школьными преподавателями.
6. Методическая помощь другим преподавателям.
7. Организация просмотра мультфильма в школе

#### **Принципы отбора содержания образовательной программы.**

Принципы отбора содержания (образовательный процесс построен с учетом уникальности и неповторимости каждого ребенка и направлен на максимальное развитие его способностей):

- принцип единства развития, обучения и воспитания;
- принцип систематичности и последовательности;
- принцип доступности;
- принцип наглядности;
- принцип взаимодействия и сотрудничества;
- принцип комплексного подхода.

#### **Отличительные особенности программы**

Главной особенностью программы является то, что в ней успешно совмещены два любимых детьми вида изобразительной деятельности: лепка и рисование, а также возможность оформлять готовые изделия различным природным и декоративным материалом, создавать из своих поделок как плоские, так и объемные композиции, воплощая в ручном труде всю свою детскую фантазию и воображение. Ведь практически все дети младшего школьного возраста любят рисовать и лепить, но часто стесняются своей



неумелости.

### **Цель образовательной программы.**

Цель дополнительной общеразвивающей программы: создать условия для успешного развития у обучающихся художественного вкуса, эстетического развития личности, пробуждение интереса к искусству, развития фантазии с использованием современных инструментов, методов, новой техники, технологий.

### **Задачи образовательной программы**

#### **Обучающие:**

- познакомить учащихся с основными видами, технологиями мультипликации, освоить пластилиновую анимацию, создавать в разных техниках и озвучить мультфильмы;
- освоить современные инструменты для реализации анимации (фотоаппарат, компьютер, компьютерные программы, звукозаписывающие устройства);
- мотивация детей к познанию;
- познакомить учащихся с технологическим процессом создания мультфильмов, планированием собственной индивидуальной и коллективной работы.

#### **Развивающие:**

- развитие способностей, навыков, умений по предмету, интереса, активизация внимания, мышления, пространственного воображения, образно-логического мышления, памяти, эмоциональной сферы;
- развивать у обучающихся тонкую моторику рук, глазомер, чувство гармонии и красоты, умение строить композицию, организуя смысловые и композиционные связи между изображаемыми предметами.

#### **Воспитывающие:**

- формирование эмоционально-ценностного отношения к миру, воспитание эстетического и художественного вкуса, культуру зрительского восприятия, усидчивость, внимательность, умение работать в коллективе.
- Воспитать качества личности – самостоятельность, ответственность, коллективизм и взаимопомощь, последовательность и упорство в достижении цели, самокритичность.

### **Психолого-педагогические характеристики обучающихся, участвующих в реализации образовательной программы.**

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа предназначена для детей в возрасте 6-10 лет.

Набор детей в объединение – свободный

### **Особенности организации образовательного процесса**

Данная программа реализуется в рамках проекта «Губернаторская

программа «УМная ПРОдленка». Программа объединения предусматривает индивидуальные, групповые, фронтальные формы работы с детьми. Состав группы 10-15 человек.

### **Формы обучения по образовательной программе**

Форма обучения – очная.

### **Режим занятий, периодичность и продолжительность занятий**

Общее количество часов в год – 72 часа. Продолжительность занятий исчисляется в академических часах – 40 минут. Занятия проводятся 2 раза в неделю.

### **Объем и срок освоения образовательной программы**

Срок освоения программы – 9 месяцев.

На полное освоение программы требуется 72 часа.

### **Основные методы обучения**

В основу положен метод деятельности. Это означает, что новое знание не дается детям в готовом виде, а входит в их жизнь как "открытие" закономерных связей и отношений окружающего мира путем самостоятельного анализа, сравнения, выявления существенных признаков и обобщения.

При организации образовательных событий сочетаются индивидуальные и подгрупповые формы деятельности, рефлексивная деятельность, выделяется время для отдыха. У обучающихся повышается познавательная активность, раскрывается их потенциал.

**Планируемые результаты** (знания, умения и навыки, а также компетенции, личностные, метапредметные и предметные результаты, которые осваивают обучающиеся в процессе освоения теоретической и практической части программы. Данные характеристики формулируются с учетом цели и содержания программы). Описание планируемых результатов должно предполагать формулировку характеристик деятельности и отношений обучающегося в сфере личностного, предметного, метапредметного развития, которые будут оцениваться. Важно проанализировать, соотносятся ли они с целями и задачами программы, действительно ли они достижимы в рамках изучения программы. Планируемые результаты должны быть согласованы друг с другом, их не должно быть очень много, так как это затрудняет процесс их измерения. В формулировку результатов должны быть включены глаголы, которые указывают на действия, подвергаемые измерению.

### **Планируемые результаты.**

**Личностными результатами** освоения учащимися содержания программы секции являются следующие умения:

- истории мультипликации;
- свойствах и техниках лепки из пластилина;
- основных анимационных техниках;
- процессе создания пластилиновой анимации;
- закономерности движений героев фильма;
- основных способах создания мультипликационного фильма.;



- оказывать бескорыстную помощь своим сверстникам, находить с ними общий язык и общие интересы.

**Метапредметными результатами** (познавательные, регулятивные, коммуникативные УУД)

— характеризовать явления (действия и поступки), давать им объективную оценку на основе освоенных знаний и имеющегося опыта;

— находить ошибки при выполнении учебных заданий, отбирать способы их исправления;

— общаться и взаимодействовать со сверстниками на принципах взаимоуважения и взаимопомощи, дружбы и толерантности;

— организовывать самостоятельную деятельность с учетом требований ее безопасности, сохранности инвентаря и оборудования, организации места занятий;

— планировать собственную деятельность, распределять нагрузку и отдых в процессе ее выполнения;

— анализировать и объективно оценивать результаты собственного труда, находить возможности и способы их улучшения;

— оценивать красоту созданных персонажей, сравнивать их с эталонными образцами;

— технически правильно выполнять задания, использовать их в игровой и соревновательной деятельности.

**Предметными результатами**

Иметь представление об эстетических понятиях:

- эстетический идеал, эстетический вкус, мера, тождество, гармония, соотношение, часть и целое
- знать особенности материалов (изобразительных и графических), используемых учащимися в своей деятельности, и их возможности для создания образа.
- уметь реализовывать замысел образа с помощью полученных на уроках изобразительного искусства знаний.
- знать виды материалов (пластилин, глина, масса для лепки), их свойства и названия;

**Механизм оценивания образовательных результатов.** Фиксируя планируемые результаты, педагог определяет перечень диагностических методик, с помощью которых данный результат будет замеряться (наблюдение, тестирование, анкетирование, анализ продуктов деятельности, отслеживание творческих достижений коллективов и отдельных обучающихся и т.п.), представляет информацию о форме, порядке и периодичности проведения промежуточной аттестации.

**Механизм оценивания образовательных результатов.**

### 1. Уровень теоретических знаний.

- Низкий уровень. Обучающийся знает фрагментарно изученный материал. Изложение материала сбивчивое, требующее корректировки наводящими вопросами.

- Средний уровень. Обучающийся знает изученный материал, но для полного раскрытия темы требуются дополнительные вопросы.

- Высокий уровень. Обучающийся знает изученный материал. Может дать логически выдержанный ответ, демонстрирующий полное владение материалом.

### 2. Уровень практических навыков и умений.

Работа со спортивным инвентарем, техника безопасности.

- Низкий уровень. Требуется контроль педагога за выполнением правил по технике безопасности.

- Средний уровень. Требуется периодическое напоминание о том, как пользоваться оборудованием.

- Высокий уровень. Четко выполняет задания по созданию анимации.

- Низкий уровень. Не может выполнить задание без помощи педагога.

- Средний уровень. Может принимать участие при напоминании педагогом правил.

- Высокий уровень. Способен самостоятельно активно участвовать в выполнении заданий.

Степень самостоятельности организации создания мультфильма из пластилина

- Низкий уровень. Требуется постоянные пояснения педагога правил организации деятельности.

- Средний уровень. Нуждается в пояснении правил работы, но способен после объяснения к самостоятельным действиям.

- Высокий уровень. Самостоятельно выполняет работу.

### **Формы подведения итогов реализации образовательной программы**

- отчет;

- фотоматериалы;

- готовый мультфильм.

По окончании курса проводится итоговая аттестация учащихся, содержание которой включает в себя учебные задания по изученным темам.

### **Организационно-педагогические условия реализации программы**

#### **Материально-техническое обеспечение**

Компьютер

Фотоаппарат

Шкаф для хранения оборудования и инструментов

Парты/ стулья-

Школьная доска- 1

Мультимедийный проектор -1

Наглядные пособия

**Кабинет, соответствующий санитарным нормам СанПин.**

Пространственно-предметная среда (стенды, наглядные пособия и др.).

**Кадровые.**

Педагог дополнительного образования, реализующий данную программу, должен иметь высшее профессиональное образование или среднее профессиональное образование в области, соответствующей профилю кружка, без предъявления требований к стажу работы, либо высшее профессиональное образование или среднее профессиональное образование и дополнительное профессиональное образование по направлению «Образование и педагогика» без предъявления требований к стажу работы.

**Оценочные и методические материалы.**

Вся оценочная система делится на три уровня сложности:

1. Обучающийся может ответить на общие вопросы по большинству тем, с помощью педагога может провести и объяснить принцип работы одной из игр (на выбор).

2. Обучающийся отвечает на все вопросы, поднимаемые за период обучения. Может самостоятельно провести и объяснить принцип работы одной из игр.

3. Обучающийся отвечает на все вопросы, поднимаемые за период обучения. Может самостоятельно провести и объяснить принцип работы одной из игр. Но располагает сведениями сверх программы, проявляет интерес к теме. Вносит предложения, имеющие смысл.

**Методическое обеспечение**

Обеспечение программы предусматривает наличие следующих методических видов продукции:

- электронные учебники;
- видеоролики;
- информационные материалы на сайте, посвященном данной дополнительной общеобразовательной программе.





## СОДЕРЖАНИЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ

### **1. Введение. История развития. Виды мультипликации.**

Основным аниматором нашей страны являлся В. Старевич – биолог, который задумал создать образовательную ленту про насекомых. В 1912 г. Старевич выполняет документальный кинофильм, в котором были показаны брачные игры жуков. Однако во время съемок он столкнулся с проблемой – когда он устанавливал нужный свет, жуки отказывались двигаться. Тогда для того, чтобы закончить фильм, биолог делает из жуков чучел, крепит к ним ниточки и выполняет съемку киноленты по кадрам. Эта картина была первым кукольным мультфильмом. Старевич выполнил еще несколько подобных кинокартин, на тему насекомых – но теперь он использовал настоящие сценарии (из любовных романов и др.). Данные ленты пользовались бешеной популярностью у зрителей – многие не понимали, как делалась картина, и удивлялись тому, как удалось автору так выдрессировать жуков. Именно Старевич стал автором кинокартины, в которой одновременно использовались и актеры, и анимация.

### **2. Что такое сценарий. Основные части сценария.**

**Экспозиция** - ввод в действие, короткий рассказ о событиях, предшествовавших возникновению конфликта. Экспозиция обычно перерастает в завязку или непосредственное начало действия. Экспозиция и завязка должны быть предельно четкими, лаконичными.

**Завязка** - начало конфликта.

**Кульминация** - наивысшая точка развития конфликта.

**Развязка** - разрешение конфликта.

**Основное действие** - строгая логичность построения и развитие темы.

Каждый эпизод должен быть обусловлен, связан смысловыми «мостиками» с предыдущим и последующим. Классическую структуру программы составляют следующие элементы:

**Пролог** - композиционный прием, показ или демонстрация идей автора, его отношения к событию. Пролог не связан с основным действием, а в экспозиции сюжетное действие берет свое начало.

**Завязка** - начало драматургического конфликта, находит свое развитие в последующих структурных элементах композиционного построения сценария, определяет начало основного действия. Поиск оригинального сюжетного решения завязки - драматургическая проблема. Оригинальное решение завязки во многом определяет последующий ход всей программы.

**Сюжетный ход** - художественный прием, делает драматургическое произведение неповторимым и оригинальным по композиционному построению.

В зависимости от сценарной обработки содержательного материала предполагаются и различаются уровни сценарной записи:

**Сценарный план** - набросок композиционного построения сценария с разработанной темой, идеей, педагогическими задачами, характеристиками

аудитории.

### **3. Технологии лепки.**

Основные приемы: раскатывание, скатывание, сплющивание, прищипывание, оттягивание и заглаживание и др. Овладение ими поможет создавать необходимые формы и придавать фигурам соответствующее положение.

### **4. Сценарий. Герой в мультипликации Разработка авторских героев.**

Поиск образа персонажа является самым ответственным и интересным этапом. В выборе образа необходимо учесть не только личные качества героя, но и его гармоничное сочетание с окружающим миром. Также персонаж должен быть выразительным и "не избитым", обладать определенной долей шарма.

Для начала необходимо изучить вводные материалы (ТЗ, сценарий, литературное и режиссерское описание персонажей), пообщаться с режиссером, который попытается как можно точнее донести свои мысли до художника. Ознакомиться с особенностями стилистики проекта, про которую расскажет художник-постановщик, либо режиссер, если на этапе создания персонажей художника-постановщика на проекте еще нет. По результатам знакомства с проектом стоит сделать ряд зарисовок, отметив для себя какие-то наиболее важные моменты, которые пригодятся в дальнейшей работе с персонажем.

### **5. Раскадровка. Создание эскиза мульт-героя, фона.**

Полное графическое изображение фильма, своего рода, его чертеж, иллюстрация. Некоторые называют раскадровку превуализацией. Все что вы видите до создания самого фильма, с первого до последнего эскиза, героев, интерьер, реквизит, расположение камеры – все это раскадровка.

### **6. Знакомство с программами МультиПульт, Киностудия, АудиоМастер.**

МультиПульт – это программа, работающая исключительно с мультимедийными данными – видеофайлами, аудиофайлами. Программа открывает большие возможности в редактировании этих программ и их монтажа.

Программа предлагает пользователям работу с многочисленным числом аудиодорожек, также и видео-элементов. Имеет эффективные инструменты для обработки подобных файлов, с помощью этой программы можно обрабатывать множество файлов, причем они могут быть все разных форматов. Для более хорошей обработки звука и видео можно устанавливать на разрывах дорожки эквалайзер с компрессором. Также программа может синхронизировать с помощью Midi Time Code, поэтому получается тридцати двух разрядный звук, его дискредитация составляет 192 кГц.

### **7. Знакомство с цифровой техникой. Освещение.**

В мультипликации очень важен свет. Яркий свет привлекает взгляд зрителя. Сцена может быть освещена обычным светом (солнце, луна, простое освещение) или с использованием мощного и дорогостоящего осветительного оборудования. То, как ваша сцена будет освещена, повлияет на эмоциональную реакцию зрителя в вашем мультфильме. Ракурс и направление света даст информацию зрителю о том, какое время суток и где он находится. Художники уже давно поняли, что качество света может спрятать или выделить разные вещи, а также влияет на реакцию человека. Свет играет большую роль, потому что качество освещения повлияет на впечатление о профессионализме снятого фильма, а следовательно, воздействует на общие впечатления зрителя.

#### **8. Фотографирование сцен мультфильма.**

Технология «объемная съемка». Фотографирование персонажей и декораций. Композиция состоит из нескольких слоёв персонажей и декораций, которые располагаются на нескольких стёклах, расположенных друг над другом, камера находится вертикально над стёклами.

#### **9. Технология «перекладка».**

Классическая пластилиновая анимация, схожая по принципу с кукольной анимацией — объёмные, «настоящие» персонажи располагаются в объёмной декорации.

#### **10. Технология «комбинированная анимация».**

Персонажи анимируются по отдельности и снимаются на фоне синего экрана, после чего «вживляются» в снятые отдельно пластилиновые декорации. В данном виде пластилиновой анимации основной объём работы приходится не на работу с пластилином, а на работу с компьютером. В отличие от непрерывного действия съёмочного аппарата, фиксирующего в натурной съёмке изображение намеченного объекта со скоростью 24 кадр/сек, а в нужных случаях (при съёмке рапидным способом) и с большей скоростью, съёмка сцены или эпизода мультипликационного фильма производится с перерывом для подготовки и экспонирования каждого отдельного кадра фильма.

#### **11. Монтаж кадров Vegas pro 2013**

Импортируем в видеоредактор кадры первой сцены мультфильма и начинаем собирать мультфильм. Собираем каждую сцену в отдельном проекте, потом мы объединим собранные сцены, в другой общий проект, где и будет создана общая видеочасть мультфильма. Проигрываем сцену. Смотрим, всё ли корректно движется. Если где-то надо сделать, чтобы движение замедлилось, то просто, в этом месте растягиваем видео с двух кадров до трёх или четырёх кадров. Если наоборот надо, чтобы движение ускорилось, то уменьшаем длину с двух до одного кадра и объект станет

двигаться в два раза быстрее. Так собираем и клеим каждую сцену отдельно.

## 12. Звуковое сопровождение.

Грамотная работа со звуком в фильме любого метра начинается с четкого представления того, какую выразительную роль привнесут речь, шумы, музыка. Выразительность связана и с акустической природой, и ролью в эпизодах, и с опытом зрителя, который сравнивает известное ему с версией в фильме. Далее делается ювелирная работа по сочетанию всех компонентов, отточенность каждого из них, соразмерность элементов и их соответствие друг другу, иными словами - единство движущегося изображения со звуковой пластикой. Не сосуществование, а тесное взаимодействие всех компонентов экранной речи может сделать ее насыщенной по смыслу и эмоционально впечатляющей.

## 13. Создание паспорта Мультфильма.

### УЧЕБНЫЙ ПЛАН

| № | Наименование учебных дисциплин  | Всего час. | Количество часов учебных занятий |                |
|---|---|------------|----------------------------------|----------------|
|   |   |            | Теор. занятия                    | Практ. занятия |
|   | Вводное занятие.<br>Инструктаж по технике безопасности. Знакомство с материалом, оборудованием.<br>(Сентябрь) История развития. Понятие мультипликация.<br>Знакомство с историей и видами мультипликации.<br>Герой в мультипликации.<br>Этапы создания м/ф. | 8          | 1                                | 7              |
|   | Технологии лепки.<br>(Октябрь) Основные приемы: раскатывание, скатывание, сплющивание, прищипывание, оттягивание и заглаживание и др.<br>Овладение ими поможет создавать необходимые формы и придавать фигурам соответствующее положение.                   | 8          | 1                                | 7              |

|   |   |   |   |
|---|---|---|---|
| <p>Сценарий. (Ноябрь) Герой в мультипликации<br/>Разработка авторских героев. Лепка своих героев. Поиск образа персонажа является самым ответственным и интересным этапом. В выборе образа необходимо учесть не только личные качества героя, но и его гармоничное сочетание с окружающим миром.</p>  | 8 | 1 | 7 |
| <p>Раскадровка. Создание эскиза мульт-героя, фона. (Декабрь). Полное графическое изображение фильма, своего рода, его чертеж, иллюстрация. Некоторые называют раскадровку преувеличением. Все что вы видите до создания самого фильма, с первого до последнего эскиза, героев, интерьер, реквизит, расположение камеры – все это раскадровка.</p>   | 8 | 1 | 7 |
| <p>Знакомство с программой монтажа. (Январь). Программа открывает большие возможности в редактировании этих программ и их монтажа. Программа предлагает пользователям работу с многочисленным числом аудиодорожек, также и видео-элементов. Имеет эффективные инструменты для обработки подобных файлов, с помощью этой программы можно обрабатывать множество файлов, причем они могут быть все разных форматов.</p> | 8 | 1 | 7 |



|   |   |   |   |
|---|---|---|---|
| <p>Знакомство с цифровой техникой. Освещение. (Февраль). В мультипликации очень важен свет. Яркий свет привлекает взгляд зрителя. Сцена может быть освещена обычным светом (солнце, луна, простое освещение) или с использованием мощного и дорогостоящего осветительного оборудования. То, как ваша сцена будет освещена, повлияет на эмоциональную реакцию зрителя в вашем мультфильме. Ракурс и направление света даст информацию зрителю о том, какое время суток и где он находится.</p> | 8 | 1 | 7 |
| <p>Фотографирование сцен мультфильма. (Март). Технология «объемная съемка». Фотографирование персонажей и декораций. Композиция состоит из нескольких слоёв персонажей и декораций, которые располагаются на нескольких стёклах, расположенных друг над другом, камера находится вертикально над стёклами.</p>  | 8 | 1 | 7 |
| <p>Технология «перекладка». (Апрель)<br/><br/>Классическая пластилиновая анимация, схожая по принципу с кукольной анимацией — объёмные, «настоящие» персонажи располагаются в объёмной декорации.</p>   | 8 | 1 | 7 |
| <p>Звуковое сопровождение. (Май)</p>  | 8 | 1 | 7 |



|               |   |           |          |           |
|---------------|---|-----------|----------|-----------|
|               | <p>Грамотная работа со звуком в фильме любого метра начинается с четкого представления того, какую выразительную роль привнесут речь, шумы, музыка. Выразительность связана и с акустической природой, и ролью в эпизодах, и с опытом зрителя, который сравнивает известное ему с версией в фильме.</p> <p>Создание паспорта мультфильма.</p> |           |          |           |
| <b>Итого:</b> |   | <b>72</b> | <b>9</b> | <b>63</b> |

## КАЛЕНДАРНЫЙ УЧЕБНЫЙ ГРАФИК

|                                    |   |
|------------------------------------|---|
| Режим деятельности                 | Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа физкультурно-спортивной направленности «До-школьник» |
| Начало учебного года               | 1 сентября  |
| Продолжительность учебного периода | 36 учебных недель   |
| Продолжительность учебной недели   | 5 дней  |
| Периодичность учебных занятий      | 2 раза в неделю   |
| Количество часов                   | 72 часа   |
| Окончание учебного года            | 31 мая  |
| Период реализации программы        | 01.09.2023-31.05.2024   |

### Рабочая программа воспитания содержит:

- цель и особенности организуемого воспитательного процесса;
- формы и содержание деятельности (конкретное практическое наполнение различных видов и форм деятельности., организационная оболочка деятельности, виды и формы индивидуальной или совместной с детьми деятельности, для достижения цели воспитания (ролевая игра или игра по станциям, беседа или дискуссия, поход выходного дня, трудовой десант и т.п.).
- планируемые результаты и формы их проявления;
- календарный план воспитательной работы, разрабатываемый в соответствии с рабочей программой воспитания и конкретизирующий ее применительно к текущему учебному году перечень конкретных дел, событий, мероприятий воспитательной направленности.

В соответствии с основными принципами государственной политики в сфере образования воспитательная работа осуществляется по следующим направлениям организации воспитания и социализации обучающихся:

*Гражданско-патриотическое* – формирование основ гражданственности (патриотизма) как важнейших духовно-нравственных и социальных ценностей, готовности к активному проявлению профессионально значимых качеств и умений в различных сферах жизни общества.

*Нравственное и духовное воспитание* – обучение обучающихся пониманию смысла человеческого существования, ценности своего существования и ценности существования других людей.

*Воспитание положительного отношения к труду и творчеству* – формирование у обучающихся представлений об уважении к человеку труда, о ценности труда и творчества для личности, общества и государства.





*Интеллектуальное воспитание* – оказание помощи в развитии в себе способности мыслить рационально, эффективно проявлять свои интеллектуальные умения в окружающей жизни.

*Здоровьесберегающее воспитание* – демонстрация значимости физического и психического здоровья человека; воспитание понимания важности здоровья для будущего самоутверждения; обучение правилам безопасного поведения обучающихся на улице и дорогах.

*Социокультурное и медиакультурное воспитание* – формирование у обучающихся представлений о таких понятиях как «толерантность», «миролюбие», «гражданское согласие», «социальное партнерство», развитие опыта противостояния таким явлениям как «социальная агрессия»,

«межнациональная рознь», «экстремизм», «терроризм», «фанатизм» (например, на этнической, религиозной, спортивной, культурной или идейной почве).

*Правовое воспитание и культура безопасности* – формирования у обучающихся правовой культуры, представлений об основных правах и обязанностях, о принципах демократии, об уважении к правам человека и свободе личности, формирование электоральной культуры.

*Воспитание семейных ценностей* – формирование у обучающихся ценностных представлений об институте семьи, о семейных ценностях, традициях, культуре семейной жизни.

*Формирование коммуникативной культуры* – формирование у обучающихся дополнительных навыков коммуникации, включая межличностную коммуникацию, межкультурную коммуникацию.

*Экологическое воспитание* – воспитание у обучающихся любви к родному краю как к своей малой Родине.

*Художественно-эстетическое воспитание* – обогащение чувственного, эмоционально-ценностного, эстетического опыта обучающихся; развитие художественно-образного мышления, способностей к творчеству.

## КАЛЕНДАРНЫЙ ПЛАН ВОСПИТАТЕЛЬНОЙ РАБОТЫ

| № п/п | Название мероприятия, события  | Направления воспитательной работы                             | Форма проведения | Сроки проведения |
|-------|--|---|------------------|------------------|
| 1.    | Игры на знакомство и сближение   | Нравственное воспитание                                       | В рамках занятий | Сентябрь - май   |
| 2.    | Беседа о сохранении материальных ценностей, бережном отношении к инвентарю | Гражданско-патриотическое воспитание, нравственное воспитание | В рамках занятий | Сентябрь - май   |

|    |   |  |                  |             |
|----|---|--|------------------|-------------|
| 3. | Участие в соревнованиях различного уровня       | Воспитание интеллектуально-познавательных интересов, здоровьесберегающее воспитание          | В рамках занятий | Октябрь-май |
| 4. | Беседа о празднике «День матери»                | Гражданско-патриотическое, нравственное и духовное воспитание; воспитание семейных ценностей | В рамках занятий | Ноябрь      |
| 5. | Беседа о празднике «День защитника Отечества»   | Гражданско-патриотическое, нравственное и духовное воспитание; воспитание семейных ценностей | В рамках занятий | Февраль     |
| 6. | Беседа о празднике «Международный женский день» | Гражданско-патриотическое, нравственное и духовное воспитание; воспитание семейных ценностей | В рамках занятий | Март        |

Воспитательный компонент осуществляется по следующим направлениям организации воспитания и социализации обучающихся:

- 1) гражданско-патриотическое
- 2) нравственное и духовное воспитание;
- 3) воспитание положительного отношения к труду и творчеству;
- 4) интеллектуальное воспитание;
- 5) здоровьесберегающее воспитание;
- 6) правовое воспитание и культура безопасности;
- 7) воспитание семейных ценностей;
- 8) формирование коммуникативной культуры;
- 9) экологическое воспитание.

Цель – формирование гармоничной личности с широким мировоззренческим кругозором, с серьезным багажом теоретических знаний и практических навыков.

Используемые формы воспитательной работы: викторина, экскурсии, игровые программы.

Методы: беседа, мини-викторина, , наблюдения, столкновения взглядов

и позиций, поисковый.

Планируемый результат: повышение мотивации к занятиям спортом; сформированность настойчивости в достижении цели, стремление к получению результата; умение работать в команде; сформированность нравственного, познавательного и коммуникативного потенциалов личности.

#### Список литературы

##### Нормативные правовые акты

1. Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации» от 29.12.2012 № 273-ФЗ.
2. Указ Президента Российской Федерации «О мерах по реализации государственной политики в области образования и науки» от 07.05.2012 № 599
3. Указ Президента Российской Федерации «О мероприятиях по реализации государственной социальной политики» от 07.05.2012 № 597.
4. Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 27 июля 2022 года № 629 "Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам"
5. Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28.09.2020 № 28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организации воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи».
6. Распоряжение Правительства Российской Федерации от 31.03.2022 года № 678-р «Об утверждении Концепции развития дополнительного образования детей до 2030 года».
7. Приказ Министерства образования Калининградской области от 26 июля 2022 года № 912/1 "Об утверждении Плана работы по реализации Концепции развития дополнительного образования детей до 2030 года, I этап (2022 - 2024 годы) в Калининградской области и Целевых показателей реализации Концепции развития дополнительного образования детей до 2030 года в Калининградской области"

Для педагога дополнительного образования:

8. Маэстри Дж. Секреты анимации персонажей. СПб.: Питер, 2002.;
9. Халас Д., Уайтекер Г. Тайминг в анимации. Пер. с англ. Ф. Хитрук. М.: Магазин Искусства, 2000;
10. Золотарёва, А. В. Дополнительное образование детей: Теория и методика социально-педагогической деятельности [Текст] / А. В. Золотарёва. – Ярославль: Академия развития, 2010. – 304 с.;
11. Куприянов, Б. В. Организация досуговых мероприятий [Текст] :Б. В. Куприянов. - М: Академия, 2014. – 288 с.;
12. Анофриков, П.И. Принцип работы детской студии мультипликации [Электронный ресурс]: Учебное пособие. Детская киностудия «Поиск» / П.И. Ануфриков. – Новосибирск, 2008. — 24 с.;
13. Горичева, В.С. Сказку сделаем из глины, теста, снега, пластилина

- [Электронный ресурс] / В.С. Горичева. – Ярославль, 2004. — 16 с.;
14. Иткин, В.В. Карманная книга мультжюриста. [Электронный ресурс] :Учебное пособие для начинающих мультипликаторов. Детская киностудия «Поиск» / В. Иткин. – Новосибирск, 2006. — 52 с.;
  15. Иткин, В.В. Жизнь за кадром [Электронный ресурс]: методическое пособие, Новосибирск, 2008. —64 с.;
  16. Федотов Г.Я. Послушная глина. М., “АСТ-Пресс”, 1997.
  17. Федотов Г.Я. Послушная глина. М., “АСТ-Пресс”, 1997.;
  18. Шкицкая И.О. Аппликации из пластилина. – Ростов: н. /Д: Феникс, 2008.;
  19. Дашкевич Е.В., Жакова О.В. Пластилиновый мир. – Петербург: “Кристалл”, 2001.
  20. Кэтрин Дьюи. Учимся лепить животных. Мн.: ООО “Попурри”, 200220.Технология организации досуговых мероприятий в образовательных учреждениях [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://www.sibvido.ru/-node/91>

