

**РОССИЙСКАЯ ФЕДЕРАЦИЯ
КАЛИНИНГРАДСКАЯ ОБЛАСТЬ
АДМИНИСТРАЦИИ ГУРЬЕВСКОГО МУНИЦИПАЛЬНОГО ОКРУГА
МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
«СРЕДНЯЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ШКОЛА П. ВАСИЛЬКОВО
ИМЕНИ ГЕРОЯ СОВЕТСКОГО СОЮЗА ВАСИЛИЯ ФИЛИППОВИЧА МАРГЕЛОВА»**

РАССМОТРЕНО

на Методическом
объединении
Протокол № 1
от «26» августа 2025 г.

СОГЛАСОВАНО

На Педагогическом
совете
Протокол № 1
от «26» августа 2025 г.

УТВЕРЖДЕНО

Директор МБОУ "СОШ
п. Васильково
им. Героя Советского
Союза В.Ф. Маргелова"

М.О. Максимова
Приказ № 75/2
от «26» августа 2025 г.

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА КУРСА ВНЕУРОЧНОЙ
ДЕЯТЕЛЬНОСТИ
Пластилиновая анимация для детей начальной школы
для обучающихся 2 классов**

п. Васильково 2025 г.

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА КУРСА ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ «ПЛАСТИЛИНОВАЯ АНИМАЦИЯ ДЛЯ ДЕТЕЙ НАЧАЛЬНОЙ ШКОЛЫ»

Пластилиновая мультипликация – одна из старейших техник анимации. В мире современных технологий компьютерная анимация становится все популярнее. Все большее число учащихся проявляют желание творить свою виртуальную реальность, используя различные компьютерные технологии. Данная программа предназначена не только для знакомства с компьютером как техническим инструментом, но, в первую очередь, как инструментом для самовыражения. На занятиях дети смогут сочетать свои умения рисовать, лепить из пластилина, сочинять веселые и поучительные истории и умения использовать компьютерные технологии для творчества.

Мультфильмы можно создавать из подручных материалов при помощи фотоаппарата и тут же смотреть их по телевизору. Кроме стандартных рисованных мультфильмов, можно сделать мультфильмы из бумаги, из пластилина и тд. Занятия развивают воображение и усидчивость, знакомят участников с азами мультипликации, а также полученные знания применять на практике. Программа анимации помогает ребенку не только получить некие навыки пластилиновой лепки и работы с видеокамерой, но и приобрести уверенность в том, что он способен к творческой деятельности.

Удивительный рабочий материал – пластилин – позволяет развить нестандартный тип мышления, терпеливость, чувство ответственности. Знание технического процесса съемки и творческой работы над сценарием уже в раннем возрасте обращает внимание на сложность создания мультфильма, что позволяет по-новому взглянуть на существующие мультфильмы. Создавая сказку, привязанную к реальности, методом, казалось бы, элементарной лепки из пластилина, дети получают мультфильм, который самодостаточен как процесс и результат творения, и самооценности, которую можно показать и презентовать всему миру как доказательство своего таланта и своего существования.

Программа предназначена для обучающихся любого возраста проявляющих творческий интерес к созданию мультфильмов и фильмов. Одним из важных мотивов учения обучающихся является интерес. Интерес - это активная познавательная направленность человека на тот или иной предмет, явление или деятельность, связанная с положительным эмоциональным отношением к ним. А стимулятором деятельности выступает личная заинтересованность

ученика. Она состоит из реальных предметных, учебных, творческих действий в принятии решений по преодолению препятствий.

Интерес характеризуется познавательной активностью. Ученик ищет интересующую его информацию, посвящает свободное время предмету познавательного интереса. Направляя интерес детей, их личную заинтересованность к этому предмету, учитель тем самым повышает познавательную активность. Предметом такой заинтересованности может стать создание мультипликационного фильма. Сегодня мультипликация уже перестала быть просто впечатляющим зрелищем, которое можно лишь воспринимать с большего числа окружающих экранов. Она – элемент «новой грамотности». По мере компьютеризации нашей жизни, по мере наполнения школ современной техникой, всё больше и больше появляется людей, осознающих образовательные и просто коммуникационные возможности новых технологий и их большую доступность. И эти технологические изменения приводят постепенно к изменениям в самих наших представлениях о том, что такое грамотный человек. Понятие грамотности во всё большей степени включает в себя, кроме традиционных чтения и письма, ещё и умение набирать текст на клавиатуре, записывать звук, создавать цифровую фотографию и видео, работать с электронными документами. Мультипликация, безусловно, один из активных элементов в этом ряду мультимедийных возможностей.

Создание мультфильма - это, по сути, проектное обучение. Личностный смысл деятельности обучающегося повышает его мотивацию в учении и развивает его творческий потенциал.

Программа является модифицированной. Программа создана на основе программно-методического материала «Азбука кино» под редакцией Л.М. Баженовой, издательство «Просвещение», 2005 г.

Так же используется книга Нелли Больгерт, Сергей Больгерт «Мультстудия «Пластилин». Лепим из пластилина и снимаем мультфильмы своими руками!»

Ведущая идея данной программы – создание студии пластилиновой мультипликации, для воспитания гармонично развитой личности.

**ЦЕЛИ ИЗУЧЕНИЯ КУРСА ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ
«ПЛАСТИЛИНОВАЯ АНИМАЦИЯ ДЛЯ ДЕТЕЙ НАЧАЛЬНОЙ ШКОЛЫ»**
ознакомить учащихся с этапами создания пластилинового анимационного мультфильма: кадровая видеосъемка, монтаж, озвучивание фильма.

Задачи:

- формирование представления о возможностях кадровой видеосъемки, монтажа, озвучивания фильма;
- изучение основных приемов создания пластилиновых мультфильмов;
- изучение компьютерных программ: Windows Киностудия, Pinnacle Studio, Adobe Audition.
- освоение программы для монтажа видео: movavi, inshot.
- формирование художественного вкуса, творческого интереса, креативности мышления, образного и пространственного мышление, фантазию и творческий потенциал;
- предоставить учащимся возможность работы в малых проектных группах, научить прислушиваться к мнению других, корректировать свое поведение, толерантному отношению друг к другу;
- освоение профессиональной деятельности: сценариста, режиссера, оператора;
- создание комфортной среды педагогического общения между педагогом и воспитанниками.

МЕСТО КУРСА ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ «ПЛАСТИЛИНОВАЯ АНИМАЦИЯ ДЛЯ ДЕТЕЙ НАЧАЛЬНОЙ ШКОЛЫ» В ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЕ

Общий объём времени, отводимого на изучение предмета во 2 классе, составляет 34 часа. Во 2 классе урок проводится 1 раз в неделю.

ФОРМЫ ПРОВЕДЕНИЯ ЗАНЯТИЙ КУРСА ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ «ПЛАСТИЛИНОВАЯ АНИМАЦИЯ ДЛЯ ДЕТЕЙ НАЧАЛЬНОЙ ШКОЛЫ»

- о лекция;
- о групповое занятие;
- о индивидуальная работа;
- о практическое занятие.

Занятия разделены на 2 блока: лекционная часть курса и практическая часть курса.

В результате изучения данной темы учащиеся смогут научиться:

- создавать информационные объекты как иллюстрации к художественным текстам в виде натурной мультипликации с собственным озвучиванием.
- создавать плана проведения натурной мультипликации.
- освоить технологии обработки фото и видео информации.

Результаты обучения:

- участие в создании пластилинового мультфильма
- навыки работы в творческом коллективе с распределением ролей и задач
- раскрытие творческого потенциала ребенка;
- развитие навыков работы в команде;
- проявление индивидуальности ребенка;
- повышение общего культурного уровня;
- развитие чувства кадра, композиции, цвета, масштаба;
- прививание понятий о нравственности;
- осуществлять анализ объектов с выделением существенных и несущественных признаков;

СОДЕРЖАНИЕ КУРСА ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ «ПЛАСТИЛИНОВАЯ АНИМАЦИЯ ДЛЯ ДЕТЕЙ НАЧАЛЬНОЙ ШКОЛЫ»

Обсуждение темы проекта. Составление плана рассказа и видеоряда, иллюстрирующего рассказ. Организация фиксации. Обсуждение фотографий с художественной и смысловой точек зрения, создание коллекции фотографий к проекту. Монтаж фото и видео материалов по сценарному плану. Аудиозапись рассказа, соответствующего видеоряду. Обсуждение готовых работ, размещение в информационной среде.

ПЛАНИРУЕМЫЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

ЛИЧНОСТНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

- внутренняя позиция школьника на уровне положительного отношения к школе, ориентации на содержательные моменты школьной действительности;
- широкая мотивационная основа учебной деятельности;
- способность к самооценке на основе критерия успешности деятельности;
- ориентация в нравственном содержании и смысле поступков как собственных, так и окружающих людей;
- установка на здоровый образ жизни;
- чувство прекрасного и эстетические чувства на основе знакомства с мировой и отечественной художественной культурой;

МЕТАПРЕДМЕТНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

Регулятивные универсальные учебные действия:

- умение принимать и сохранять учебную задачу;
- умение планировать свое действие в соответствии с поставленной задачей и условиями ее реализации, в том числе во внутреннем плане;
- умение осуществлять итоговый и пошаговый контроль по результату;
- умение вносить необходимые коррективы в действие после его завершения на основе его оценки и учета характера сделанных ошибок;

Познавательные универсальные учебные действия:

- осуществление поиска необходимой информации
- построение речевого высказывания в устной и письменной форме;
- формирование смыслового чтения художественных и познавательных текстов, выделение существенной информации из текстов разных видов;

Коммуникативные универсальные учебные действия:

- умение учитывать разные мнения и стремиться к координации различных позиций в сотрудничестве;
- умение договариваться и приходить к общему решению в совместной деятельности, в том числе в ситуации столкновения интересов;
- умение строить понятные для партнера высказывания, учитывающие, что партнер знает и видит, а что нет;
- умение контролировать действия партнера;

ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ

2 КЛАСС

№ п/п	Наименование разделов и тем программы	Количество часов	Основное содержание	Основные виды деятельности	Электронные (цифровые) образовательные ресурсы
1.	Вводное занятие	1	Знакомство с понятием «мультипликация». Как создать свой мультфильм.	Просмотр и обсуждение мультфильмов в сделанных своими руками ребятами, во время летнего пришкольного лагеря и во время предыдущего учебного года	Библиотека ЦОК https://m.edsoo.ru/7f411a40
2.	Инструменты и материалы. Инструктаж по технике безопасности.	1	Инструктаж по технике безопасности при работе с инструментами для	Игра-викторина.	

			<p>лепки и компьютерной техникой. Правила обращения с клавиатурой, мышкой и монитором.</p>		
3.	Материал — пластилин	2	<p>Откуда и как появился пластилин, видео сюжет о истории пластилина. Волшебные свойства пластилина.</p>	<p>Пластилин своими руками, опыты над пластилином.</p>	
4.	Основы мультипликации	1	<p>История мультипликации, видеосюже</p>	<p>Просмотр мультфильма и сравнение, определение</p>	

			т с телепередачи «Галилео». Виды мультфильмов. Отличие пластилиновых от других мультфильмов.	отличительных особенностей художественных и мультипликационных фильмов.	
5.	Жанр. Сюжет. Сценарий.	1	Знакомство с понятиями жанр, сюжет, сценарий. Определения понятий: жанр, сюжет, сценарий. Ознакомление с алгоритмо	Выбор жанра, построение короткого сюжета, написание сценария. Самокритика, поиск ошибок и возможных недоработок. Написание пробного сюжета и сценария по	

			<p>М построены сюжета и написаны сценария. Просмотр профессиональных работ и анализ их содержания. Освоение знаний конструктивной критики. Приобретение теоретических и практических навыков, в разработке и записи сюжетной линии, и</p>	<p>выбранному жанру.</p>	
--	--	--	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--------------------------	--

			описании сцен.		
6.	Анимация	4	История анимации. Анимационные картинки. Планирование анимационного сюжета, комиксы. Кинеограф Анимация на принципе «инерции зрения» История устройства изоотроп, фенатископ Компьютерная анимация. Видеоанимация.	Изображение движения «Аэроплан». Создание рисованных комиксов. Анимация с коробком «Веселый болтун». Поделки своими руками «Проделки рыбы», «Птичье гнездо». Практическая работа с изотропом и фенатископом их сравнение.	

				Компьютерная анимация и видеоанимация.	
7.	Создание мультипликационных персонажей: приемы и техника лепки.	3	Устное описание героев мультфильма и фона.	Создание героя мультфильма на бумаге (эскиза героев). Изготовление объемных пластилиновых персонажей и декораций по разработанным ранее эскизам. Коллективная работа по созданию фона мультфильма. Преподаватель разбивает детей на	

				<p>группы и дает задание для выполнения коллективной работы. Внутри каждой группы дети сами выбирают «ведущего».</p>	
8.	Звуки и музыка в фильме: речь героев	2	<p>Составление текста, диалогов. (корректуровка сценария)</p>	<p>Подборка музыки для мультфильма. Репетиция озвучивания текста мультфильма по ролям (с использованием кукольных героев, бумажных героев). Озвучивание текста</p>	

9.	Съемка и монтаж мультфильма	3	<p>Изучение компьютерных программ х: Pinnacle Studio, Adobe Audition, Windows Киностудия.</p> <p>Понятие монтаж.</p>	<p>Съемка мультфильма . Обучение работать в компьютерных программах: Pinnacle Studio, Adobe Audition.</p> <p>Монтаж мультфильма из отдельных кадров.</p> <p>Наложение звуковых эффектов, музыки и голоса.</p> <p>Оживление, тайминг (timing-расчет времени, синхронизация), Наложение звука. Работа</p>	
----	-----------------------------	---	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--

				В программах.	
10.	Итоги проделанной работы Демонстрация мультфильма	1	Подведены итоги, систематизация и обобщение результатов деятельности.	Тест и создание анимационного сюжета.	
11.	Практическая работа по созданию сценария.	1	Приобретение теоретических и практических навыков, в разработке и записи сюжетной линии, и описании сцен.	Выбор жанра, построение короткого сюжета, написание сценария. Самокритика, поиск ошибок и возможных недоработок. Написание пробного сюжета и сценария по выбранному жанру.	

<p>12.</p>	<p>Создание мультипликационных персонажей</p>	<p>3</p>	<p>Устное описание героев мультфильма и фона.</p>	<p>Создание героя мультфильма на бумаге (эскиза героев). Изготовление объемных пластилиновых персонажей и декораций по разработанным ранее эскизам. Коллективная работа по созданию фона мультфильма.</p>	
<p>13.</p>	<p>Создание мультипликационных реквизитов</p>	<p>4</p>	<p>Устное описание реквизита.</p>	<p>Создание реквизита на бумаге (эскиз). Изготовление объемных реквизитов</p>	

14.	Звуки и музыка в фильме: речь героев	2	Составление текста, диалогов. (корректуровка сценария)	Подборка музыки для мультфильма. Репетиция озвучивания текста мультфильма по ролям (с использованием кукольных героев, бумажных героев). Озвучивание текста	
15.	Съемка и монтаж мультфильма	2	Изучение компьютерных программ: Pinnacle Studio, Adobe Audition, Windows Киностудия. Понятие монтажа.	Съемка мультфильма. Обучение работать в компьютерных программах: Pinnacle Studio, Adobe Audition. Монтаж мультфильма из отдельных	

				<p>кадров. Наложение звуковых эффектов, музыки и голоса. Оживление, тайминг (timing-расчет времени, синхронизация), Наложение звука. Работа в программах.</p>	
16.	Итоги проделанной работы	2	Подведение итогов, систематизация и обобщение результатов деятельности.	Тест и создание анимационного сюжета.	
17.	Демонстрация мультфильмов	1		Круглый стол «Просмотр и обсуждение	

				полученного мультфильма».	
ОБЩЕЕ КОЛИЧЕСТВО ЧАСОВ ПО ПРОГРАММЕ		34			

ПОУРОЧНОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ

2 КЛАСС

№ п/п	Тема урока	Количество часов			Электронные цифровые образовательные ресурсы
		Всего	Контрольные работы	Практические работы	
1.	Вводное занятие	1	0	0	Библиотека ЦОК https://m.edsoo.ru/7f411a40
2.	Инструменты и материалы. Инструктаж по технике безопасности.	1	0	1	
3.	Материал — пластилин	2	0	2	
4.	Основы мультипликации	1	0	1	
5.	Жанр. Сюжет. Сценарий.	1	0	1	
6.	Анимация	4	0	4	
7.	Создание мультипликационных персонажей: приемы и техника лепки.	3	0	3	
8.	Звуки и музыка в фильме: речь героев	2	0	2	

9.	Съемка и монтаж мультфильма	3	0	3	
10.	Итоги проделанной работы Демонстрация мультфильма	1	0	1	
11.	Практическая работа по созданию сценария.	1	0	1	
12.	Создание мультипликационных персонажей	3	0	3	
13.	Создание мультипликационных реквизитов	4	0	4	
14.	Звуки и музыка в фильме: речь героев	2	0	2	
15.	Съемка и монтаж мультфильма	2	0	2	
16.	Итоги проделанной работы	2	0	1	
17.	Демонстрация мультфильмов	1	0	1	
ОБЩЕЕ КОЛИЧЕСТВО ЧАСОВ ПО ПРОГРАММЕ		34			

МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО ПРОЦЕССА

- Для учителя:
- фотоаппарат;
- штатив для фотоаппарата;
- ноутбук, поддерживающий запись голоса, с выходом в интернет;
- Компьютерные программы: Windows Киностудия, Pinnacle Studio, Adobe Audition. Программы для монтажа видео: movavi, inshot.

- Для обучающихся:
- пластилин, ватманы, краски и цветные карандаши, кисти, ножницы, картон, цветная бумага и картон, клей, нитки, компьютер.