



**ДЕПАРТАМЕНТ ОБРАЗОВАНИЯ АДМИНИСТРАЦИИ
ГОРОДА НИЖНЕГО НОВГОРОДА**

**МУНИЦИПАЛЬНОЕ АВТОНОМНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ
«ДВОРЕЦ ДЕТСКО-ЮНОШЕСКОГО ТВОРЧЕСТВА»**

Принята на заседании
педагогического совета
протокол № 2 от 11.12.2025 г.

Утверждена
приказом директора
от 12.12.2025 г № 736
Е.А.Каменских



**Дополнительная общеобразовательная
(общеразвивающая) программа**

Студия мультипликации «КОТОФЕЕВКА»

направленность: техническая
возраст обучающихся: с 10 до 14 лет
срок реализации: 1 год

Автор-составитель:
Зазнобина Юлия Юрьевна,
педагог дополнительного образования
Солодовников Павел Викторович,
педагог дополнительного образования

Кстово
2025

1. Пояснительная записка

Программа «Мультипликационная студия «КОТОФЕЕВКА» технической направленности участвует в значимом проекте **«Новые места в дополнительном образовании»**.

Мультипликация как вид детского творчества существует уже, по крайней мере, два десятка лет - как в нашей стране, так и во многих странах мира. Проводимые на различных уровнях смотры, конкурсы, фестивали поэтому, увлекательному виду деятельности вызывают большой интерес детей и взрослых. Благодаря новым компьютерным технологиям искусство мультипликации стало делом, доступным для многих. Мультфильмы теперь с успехом делают и дети.

Мультипликация предоставляет большие возможности для развития творческих способностей, сочетая теоретические и практические занятия, результатом которых является реальный продукт самостоятельного творческого труда детей. В процессе создания мультипликационного фильма у детей развиваются сенсомоторные качества, связанные с действиями рук ребенка, обеспечивающие быстрое и точное усвоение технических приемов в различных видах деятельности, восприятие пропорций, особенностей объемной и плоской формы, характера линий, пространственных отношений; цвета, ритма, движения.

Творческие способности, направленные на создание нового, формируются только на нестандартном материале, который делает невозможным работу по существующему шаблону, анимация - искусство, разрушающее все стереотипы изображения, движения, создания образов, чьи «границы совпадают только с границами воображения». Все дети любят смотреть мультики. Мультфильмы помогают им узнавать мир, развивают воображение, пространственное мышление, логику, расширяют кругозор. Сделать мультик самому – это невероятно интересно! Именно для детей, желающих делать мультики, разработана данная программа в рамках технической направленности.

Актуальность программы предполагает:

- раскрытие индивидуальных способностей учащегося, развитие определенных способностей для адаптации в окружающем мире;
- расширение кругозора учащихся, повышение эмоциональной культуры, культуры мышления.

Отличительной особенностью данной Программы является:

- техническая значимость - обучающиеся приобретают опыт работы с информационными объектами, с помощью которых осуществляется видеосъемка и проводится монтаж отснятого материала с использованием возможностей специальных компьютерных инструментов.
- получение базовых знаний и навыков в области создания мультипликации научит планировать процесс съемки, креативно мыслить, работать в коллективе.

Дополнительная образовательная программа студии мультипликации стала

результатом педагогического поиска эффективной формы детского творческого коллектива и организации его жизнедеятельности через широкую палитру видов творческой деятельности.

Программа создает условия, обеспечивающие развитие творческих способностей детей в анимационной деятельности с учетом их возможностей. Программа ориентирована на изучение основных графических и мультимедийных компьютерных программ в рамках их широкого использования, а также специальных профессиональных возможностей. При этом главное внимание уделяется не масштабу или объему информационного блока, а способам его освоения, развитию познавательного и творческого потенциала ребенка.

Цель программы – развитие интеллектуальных способностей, формирование у школьников устойчивого интереса и положительной мотивации к обучению, развитие творческой личности учащегося, способной к самоопределению и самореализации, через эстетическую, нравственную и духовную силу изобразительного искусства посредством анимационной и мультипликационной деятельности.

Задачи программы:

Предметные:

- обучение основам изобразительной грамоты и формирование художественных знаний, умений и навыков;
- формирование определенных навыков и умений в деятельности мультипликатора; закрепить их в анимационной деятельности;
- обучение различным видам анимационной деятельности с применением различных художественных материалов;
 - познакомить учащихся с основными видами мультипликации;
 - освоить перекладную, рисованную, пластилиновую и кукольную анимации;
 - создать в этих техниках и озвучить мультфильмы;
 - научить различным видам анимационной деятельности с применением различных художественных материалов;
 - познакомить учащихся с основными технологиями создания мультфильмов;
 - планированию общей работы, разработке и изготовлению марионеток, фонов и декораций;
 - установке освещения, съёмке кадров, озвучиванию и сведению видео и звукозаписей;
- обучить компьютерным технологиям как основе научно-технического прогресса в создании мультипликации.

Метапредметные:

- расширять представление об окружающем мире;
- развивать творческие склонности и способности детей;

- развитие образного мышления, художественно-творческих, способностей личности ребенка;
- создавать мотивацию к использованию собственных умений, интереса к решению учебных и жизненных задач;
- развивать речь;
- формировать навыки творческого мышления;
- развивать коммуникативные умения: умение общаться и взаимодействовать в коллективе, работать в парах, группах, уважать мнение других.

Личностные:

- формирование нравственных качеств личности ученика, эмоционально-эстетического восприятия окружающего мира;
- формирование внимания, аккуратности, целеустремленности;
- формирование этических норм в межличностном общении;
- воспитывать умение работать в группе;
- самостоятельно оценивать и анализировать свою деятельность и деятельность других детей;
- воспитывать положительное отношение к сверстникам и взрослым;
- воспитывать интерес к получению новых знаний;
- воспитывать культуру общения в группе и за ее пределами;
- воспитывать ответственность;
- воспитывать уважение к труду.

Объем и срок реализации- 72 ч, 1год обучения.

Режим занятий. 1 раза в неделю по 2 академических часа (1 академический час равен 45 мин).

Форма обучения - очная. Занятия проходят в группах до 10 человек, разбитых по парам.

Ожидаемые результаты:

Предметные:

- правила безопасности труда и личной гигиены при обработке различных материалов;
- обучающиеся должны знать различные виды декоративного творчества в анимации (рисунок, лепка, природный и другие материалы);
- обучающиеся должны знать виды мультфильмов (по жанру, по метражу, по технике исполнения);
- знать этапы создания мультфильма;
- историю создания первого мультфильма;
- обучающиеся должны знать содержание деятельности профессий мультипликационной анимации;
- уметь передавать движения фигур человека и животных, других персонажей

мультфильма;

- правила и подходы создания сценария;
- профессиональные анимационные термины (монтаж, хронометраж, подложка и т.д.).

Метапредметные:

- обучающиеся должны уметь изготавливать персонажей мультфильмов из разных материалов (пластилина, бумаги и т.п.);
- обучающиеся должны уметь пользоваться компьютерными графическими инструментами для создания и монтажа мультфильма;
- самостоятельно комбинировать различные приемы для достижения выразительности образа.
- Личностного развития:
- обучающиеся должны уметь определять порядок действий, планировать этапы своей работы;
- обучающиеся должны уметь проявлять творчество в создании своей работы.

Ожидаемый результат реализации программы

Учащиеся, завершившие освоение дополнительной общеобразовательной программы, овладеют следующими компетенциями:

1. Когнитивная компетенция – готовность обучающегося к самостоятельной познавательной деятельности, умение использовать имеющиеся знания, организовывать и корректировать свою деятельность, наблюдать, сравнивать и проводить эксперимент.

2. Информационная компетенция – готовность обучающегося работать с информацией различных источников, отбирать и систематизировать её, оценивать её значимость для адаптации в обществе и осуществление социально-полезной деятельности в нём.

3. Коммуникативная компетенция – умение вести диалог, сдерживать негативные эмоции, представлять и корректно отстаивать свою точку зрения, проявлять активность в обсуждении вопросов.

4. Социальная компетенция – способность использовать потенциал социальной среды для собственного развития, проявлять активность к социальной адаптации в обществе и самостоятельному самоопределению.

5. Креативная компетенция – способность мыслить нестандартно, умение реализовывать собственные творческие идеи, осваивать самостоятельные формы работы.

6. Ценностно-смысловая компетенция – готовность видеть и понимать окружающий мир, ориентироваться в нём, сознавать свою роль и предназначение, уметь выбирать целевые и смысловые установки для своих действий и поступков.

7. Компетенция личностного самосовершенствования – готовность осуществлять физическое, духовное и интеллектуальное саморазвитие.

Способы проверки ожидаемых результатов.

Отслеживание качества освоения учебного материала проводится с помощью проведения:

- текущего контроля по темам программы;
- промежуточной аттестации (в конце первого полугодия обучения);
- итоговой аттестации (в конце освоения программы).

В течение всего учебного года идет непрерывный контроль усвоения знаний обучающимися посредством следующих способов и форм проверки:

- конкурсы, соревнования, фестивали,
- отзывы педагога и родителей учащихся на сайте учреждения дополнительного образования и в группах кружка «Мультипликационная студия «Котофеевка» и «Дворца детско-юношеского творчества» в социальной сети «ВКонтакте».

2. Учебный план

№ п/п	Наименование раздела, темы	Количество часов			Формы аттестации (контроля)
		Всего	Теори я	Практ ика	
Раздел 1. Введение		10	8	2	
1.	Вводное занятие. Знакомство с учащимися, комплектование группы. Техника безопасности на занятиях. Правила внутреннего распорядка. Выявление уровня подготовленности учащихся.	2	2	-	Устный опрос
2.	Теоретические основы мультипликации, графики.	2	1	1	Практическая работа
3.	Развитие навыков восприятия в процессе просмотра и обсуждения мультфильма.	2	2	0	Устный опрос
4.	Знакомство с историей мультипликации.	2	2	0	Устный опрос
5.	Знакомство с видами мультипликации. Просмотр и обсуждение мультфильмов.	2	1	1	Практическая работа
Раздел 2. «Первые шаги к созданию мультфильма»		22	11	11	Практическая работа
6.	Знакомство с видами компьютерной графики. Изучение художественного	2	1	1	Практическая работа

	редактора «Paint», графического планшета.				
7.	Изготовление героев, сцены-макета из бумаги и картона. Распределение ролей. Пробы. Репетиции.	2	1	1	Практическая работа
8.	Знакомство с вэб-камерой. Возможности съёмки.	2	1	1	Практическая работа
9.	Учебно- тренировочные упражнения. Подготовка к съемке мультфильма о космосе. Установка сцены-макета, расстановка героев.	2	1	1	Практическая работа
10.	Стоп-кадровая съемка сцен мультфильма. Просмотр отснятого материала. Обсуждение.	2	1	1	Практическая работа
11.	Озвучивание мультфильма о космосе. Просмотр отснятого материала. Обсуждение.	2	1	1	Практическая работа
12.	Монтаж мультфильма о космосе.	2	1	1	Практическая работа
13.	Знакомство с титрами, субтитрами, аудиофайлами.	2	1	1	Практическая работа
14.	Наложение титров, музыки. Подготовка фильма к демонстрации.	2	1	1	Практическая работа
15.	Демонстрация фильма. Обсуждение.	2	1	1	Практическая работа
16.	Итоговое занятие. (Индивидуальные проекты/серии).	2	1	1	Практическая работа
Раздел 3. «Рисованная анимация»		8	4	4	Практическая работа
17.	Просмотр и обсуждение рисованных мультфильмов.	2	1	1	Практическая работа
18.	Обзор компьютерных программ для создания рисованных мультфильмов	2	1	1	Практическая работа
19.	Знакомство с созданием рисованных мультфильмов.	2	1	1	Практическая работа
20.	Маленькие мультики своими руками. (Индивидуальные проекты). <i>Промежуточная аттестация - конкурсные работы.</i>	2	1	1	Практическая работа

Раздел 4. «Пластилиновая анимация»		18	9	9	
21	Просмотр и обсуждение пластилиновых мультфильмов	2	1	1	Практическая работа
22	Придумывание сюжета, героев, декораций (Коллективная работа)	2	1	1	Практическая работа
23	Работа над сценарием мультипликационного фильма (Коллективная работа)	2	1	1	Практическая работа
24	Изготовление героев, сцены-макета. Распределение ролей. Пробы. Репетиции.	2	1	1	Практическая работа
25	Подготовка к съемке мультфильма. Установка сцены-макета, расстановка героев.	2	1	1	Практическая работа
26	Стоп-кадровая съемка сцен. Просмотр отснятого материала. Обсуждение.	2	1	1	Практическая работа
27	Озвучивание мультфильма. Просмотр отснятого материала. Обсуждение.	2	1	1	Практическая работа
28	Монтаж мультфильма. Наложение титров, музыки. Подготовка фильма к демонстрации.	2	1	1	Практическая работа
29	Демонстрация фильма. Обсуждение.	2	1	1	Практическая работа
Раздел 5. «Кукольная анимация»		12	6	6	
30	Просмотр и обсуждение кукольных мультфильмов.	2	1	1	Практическая работа
31	Работа над составлением сюжета и сценария для нового мультфильма.	2	1	1	Практическая работа
32	Написание сценария. Распределение ролей.	2	1	1	Практическая работа
33	Изготовление героев и декораций.	2	1	1	Практическая работа
34	Покадровая съемка сюжета	2	1	1	Практическая работа
35	Озвучивание и создание мультфильма. Монтаж мультфильма.	2	1	1	Практическая работа

36.	Итоговая аттестация	2	1	1	МИНИКОМПОЗИЦИЯ
	ИТОГО	72			

3. Содержание учебного плана

Раздел 1. Введение

Вводное занятие. Знакомство с учащимися, комплектование группы. Техника безопасности на занятиях. Правила внутреннего распорядка. Выявление уровня подготовленности учащихся. Теоретические основы мультипликации, графики. Развитие навыков восприятия в процессе просмотра и обсуждения мультфильма. Знакомство с историей мультипликации. Знакомство с видами мультипликации. Просмотр и обсуждение мультфильмов.

Раздел 2. Первые шаги к созданию мультфильма

Знакомство с видами компьютерной графики. Изучение художественного редактора «Paint», графического планшета. Изготовление героев, сцены-макета из бумаги и картона. Распределение ролей. Пробы. Репетиции. Знакомство с веб-камерой. Возможности съёмки. Учебно-тренировочные упражнения. Подготовка к съёмке мультфильма о космосе. Установка сцены-макета, расстановка героев.

Стоп-кадровая съёмка сцен мультфильма. Просмотр отснятого материала. Обсуждение. Озвучивание мультфильма о космосе. Просмотр отснятого материала. Обсуждение. Монтаж мультфильма о космосе. Знакомство с титрами, субтитрами, аудиофайлами. Наложение титров, музыки. Подготовка фильма к демонстрации. Демонстрация фильма. Обсуждение. Итоговое занятие. (Индивидуальные проекты/серии).

Раздел 3. Рисованная анимация

Просмотр и обсуждение рисованных мультфильмов.

Обзор компьютерных программ для создания рисованных мультфильмов

Знакомство с созданием рисованных мультфильмов.

Маленькие мультики своими руками. (Индивидуальные проекты).

Промежуточная аттестация - конкурсные работы.

Раздел 4. Пластилиновая анимация

Просмотр и обсуждение пластилиновых мультфильмов. Придумывание сюжета, героев, декораций (Коллективная работа)

Работа над сценарием мультипликационного фильма (Коллективная работа)

Изготовление героев, сцены-макета. Распределение ролей. Пробы. Репетиции.

Подготовка к съемке мультфильма.

Установка сцены-макета, расстановка героев.

Стоп-кадровая съемка сцен. Просмотр отснятого материала. Обсуждение.

Озвучивание мультфильма. Просмотр отснятого материала. Обсуждение. Монтаж мультфильма. Наложение титров, музыки. Подготовка фильма к демонстрации.

Демонстрация фильма. Обсуждение.

Раздел 5. Кукольная анимация

Просмотр и обсуждение кукольных мультфильмов. Работа над составлением сюжета и сценария для нового мультфильма. Написание сценария. Распределение ролей. Изготовление героев и декораций. Покадровая съемка сюжета. Озвучивание и создание мультфильма. Монтаж мультфильма. Итоговая аттестация (миникомпозиция).

4. Календарный учебный график

Год обучения	Дата начала обучения	Дата окончания обучения	Каникулярный период	Дата промежуточной аттестации	Всего учебных недель	Количество учебных часов	Режим занятий
1-й	01.09	31.05.	30.12. - 08.01.	19-26.12.	36	72 часа	1 раз в неделю по 2 ак. часа

5. Формы аттестации

Формы аттестации представляются в соответствии с уставом МАУ ДО ДДЮТ. Используются для проведения педагогом дополнительного образования текущего контроля, промежуточной и итоговой аттестации обучающихся.

Таблица промежуточной (итоговой) аттестации

№ п\п	ФИ учащегося	Теоретическая подготовка	Практическая подготовка	Итоговая оценка
1				
2				

– (В) Высокий уровень – имеет отличные знания, справляется практически со всеми заданиями.

– (С) Средний уровень - знает более 60% учебного материала, не справляется только с заданиями высокой сложности.

– (Н) Низкий уровень – имеет хотя бы некоторое представление в области теоретических знаний, выполняет самые простые задания.

По итогам освоения Программы, необходимо выполнить следующие требования к результатам прохождения Программы, в том числе, к участию в спортивных соревнованиях:

- изучить основы безопасного поведения при занятиях мультипликацией;

- овладеть основами техники мультипликации;
- принимать участие в официальных конкурсах;
- выполнять контрольно-переводные испытания.

6. Оценочные материалы

Формы проведения итоговых занятий - для раскрытия уровня знаний, степени сформированных умений и навыков проводится решение теста.

Оценочный материал представляет собой тестовое задание.

Вопросы из всех предметных областей объединены в один тест. Тест №1-Приложение1

Контрольно-измерительные материалы

Промежуточная аттестация осуществляется в конце декабря для выявления усвоения полученных компетенций.

Итоговая аттестация проводится в конце учебного года – в мае, для проверки качества усвоения программы.

Контроль осуществляется по трем уровням:

- 1 балл – низкий уровень (0-13 баллов, 1% - 50%)
- 2 -3 балла – средний уровень (14-21 балл, 51% - 80%)
- 4 балла высокий уровень (22-28 баллов, 81% - 100%)

Критерии оценки развития учащихся:

1 балл (низкий уровень)

- учащийся не справляется с заданием или выполняет задание менее на 50%;
- у учащегося неустойчивый интерес к деятельности
- не пользуется специальной терминологией, предусмотренной разделами
- выполняет задания на основе образца или его копию
- постоянно нуждается в помощи и контроле педагога
- не хватает терпения на решение комбинаций
- избегает участия в коллективных играх

2-3 балла (средний уровень)

- учащийся справился с заданием, с небольшими ошибками
- теоретические и практические задания выполняет с достаточной уверенностью с небольшой подсказкой педагога
- специальную терминологию смешивает с бытовой
- недостаточно уверенно справляется с поставленными задачами
- выполняет все задания педагога
- заниженная самооценка

4 балла (высокий уровень)

- учащийся полностью справляется с заданием
- самостоятельно, без подсказки педагога выполняет задание

- терминологию использует осознанно и в соответствии с их содержанием
- трудолюбив, оказывает помощь товарищу, аккуратен и внимателен
- дает объективную оценку своей игре
- проявляет волевые качества при достижении своей цели
- в общих мероприятиях или заданиях проявляет инициативу.

Критерии оценки теста:

- Высокий уровень – 9-10 правильных ответов
- Средний уровень – 6-8 правильных ответов
- Низкий уровень – 1-5 правильных ответов

7. Методическое обеспечение

Принцип построения программы:

- научность и доступность: использование на занятиях доступных для детей понятий и терминов, учет уровня подготовки, опора на имеющийся у учащихся опыт - «от простого - к сложному»;
- системность, последовательность и доступность в освоении технических приемов: изучение нового материала опирается на ранее приобретенные знания;
- гуманистический характер отношений педагога и ребенка: ребенок рассматривается как активный субъект совместной с педагогом деятельности, основанной на реальном сотрудничестве, уважении личности и демократическом стиле взаимоотношений педагога с детьми;
- образовательный процесс строится, следуя природе развития личности ребенка, с учетом имеющегося потенциала на основе закономерностей внутреннего развития;
- разнообразие и приоритет практической деятельности;
- принцип разноуровневого построения содержания программы;
- принцип индивидуального и дифференцированного подхода в обучении;
- принцип осмысленного подхода учащихся к творческой работе, ходу ее осуществления и конечному результату.

Методы обучения. При организации занятий необходимо учитывать возрастные особенности учащихся: теоретическая часть занятия небольшая, с использованием интерактивных средств обучения (просмотр фото, видео материалов, рассказ-беседа). Практическая работа включает в себя создание моделей механизмов и роботов с использованием схем, фотографий или инструкций педагога и программирование моделей. Тестирование и демонстрация моделей, с целью проверки работоспособности модели. Игровая часть (конкурсы, соревнования) занятия обязательна, так как она способствует закреплению полученных знаний и повышению мотивации и интереса к занятиям.

Эффективность обучения основам мультипликации зависит и от организации занятий, проводимых с применением следующих методов по способу получения

знаний:

1. Объяснительно-иллюстративный - предъявление информации различными способами (объяснение, рассказ, беседа, инструктаж, демонстрация, работа с технологическими картами и др.);
2. Эвристический - метод творческой деятельности (создание творческих моделей и т.д.);
3. Проблемный - постановка проблемы и самостоятельный поиск её решения обучающимися;
4. Программированный - набор операций, которые необходимо выполнить в ходе выполнения практических работ (форма; компьютерный практикум, проектная деятельность);
5. Репродуктивный - воспроизводство знаний и способов деятельности (форма: собирание моделей и конструкций по образцу, беседа, упражнения по аналогу);
6. Частично - поисковый - решение проблемных задач с помощью педагога;
7. Поисковый - самостоятельное решение проблем;
8. Метод проблемного изложения - постановка проблемы педагогом, решение ее самим педагогом, соучастие обучающихся при решении.

И все-таки, главный метод, который используется при изучении мультипликации это метод проектов.

Под **методом проектов** понимают технологию организации образовательных ситуаций, в которых учащиеся ставят и решает собственные задачи, и технологию сопровождения самостоятельной деятельности учащегося.

Проектно-ориентированное обучение — это систематический учебный метод, вовлекающий учащихся в процесс приобретения знаний и умений с помощью широкой исследовательской деятельности, базирующейся на комплексных, реальных вопросах и тщательно проработанных заданиях.

В процессе реализации программы используются такие методические приемы, как мотивация и стимулирование, когда на первых занятиях педагог формирует интерес учащихся к обучению и к себе, создавая ситуацию успеха, используя при этом: словесные, наглядные, аудиовизуальные, практические занятия; познавательные игры; методы эмоционального стимулирования; творческие задания; анализ, обобщение, систематизация полученных знаний и умений; проблемные поисковые формы занятий; выполнение работ под руководством педагога; дозированная помощь; самостоятельная работа; подготовка к экспериментальной работе; контроль в виде экспертизы, анализа и коррекции.

Педагогические технологии: технология группового обучения, технология коллективного взаимообучения, технология развивающего обучения, технология проблемного обучения, технология исследовательской деятельности, технология проектной деятельности, технология игровой деятельности, коммуникативная

технология обучения, технология портфолио, технология решения изобретательских задач, здоровье сберегающие технологии, информационно-коммуникационные технологии.

Учебное занятие - основная форма организации образовательного процесса. На каждом занятии помимо обучающих задач реализуются воспитательные задачи.

Воспитательная работа. Воспитание – это целенаправленное управление процессом становления личности. Воспитательные задачи связаны с ориентацией обучающихся на критерии добра и зла, постановка их в ситуации нравственного выбора и конкретизация нравственных норм в реальной жизни. Педагог решает поставленные задачи в соответствии со спецификой возраста обучающихся и взаимоотношений внутри учебной группы, учитывая при этом индивидуальные особенности каждого обучающегося. Основным в воспитательной работе является содействие саморазвитию личности, реализации творческого потенциала ребенка, обеспечение активной социальной адаптации, создание необходимых и достаточных условий для активизации усилий обучающихся по преодолению собственных проблем.

Воспитательная работа осуществляется как в процессе учебных занятий, так и в процессе подготовки и участия детей в массовых мероприятиях. В течение всего года ведется работа по формированию сознательного и добросовестного отношения к занятиям, привитию организованности, трудолюбия и дисциплины. В работе с учащимися применяется широкий круг средств и методов воспитания:

- личный пример и педагогическое мастерство педагога;
- высокая организация учебного процесса;
- атмосфера трудолюбия, взаимопомощи, творчества;
- дружный коллектив;
- система морального стимулирования.

Разделы или темы программы	Формы занятия	Приёмы и методы организации занятия	Дидактический материал	Техническое оснащение занятий	Формы подведения итогов
Раздел 1. Введение	Беседа, лекция, практическая работа, групповая	Словесный, наглядный, практический	презентация, карточки с заданиями	кабинет № 28 интерактивная доска и ноутбук педагога, мультипликационный станок и ноутбук(1 на двоих)	Диалог, рефлексия
Раздел 2. Первые шаги к созданию мультфильма	Беседа, лекция, практическая работа, групповая	Словесный, наглядный, практический	презентация, карточки с заданиями	кабинет № 28 интерактивная доска и ноутбук педагога, мультипликационный станок и ноутбук(1 на двоих)	Опрос, наблюдение, соревнования, рефлексия.
Раздел 3. Рисованная анимация	Беседа, лекция, практическая работа, групповая	Словесный, наглядный, практический	презентация, карточки с заданиями	кабинет № 28 интерактивная доска и ноутбук педагога, мультипликационный станок и ноутбук(1 на двоих)	Опрос, наблюдение, соревнования, рефлексия.
Промежуточная аттестация			карточки (печатные материалы)	кабинет № 28 интерактивная доска и ноутбук педагога, мультипликационный станок и ноутбук(1 на двоих), Тест №1	Тестирование (Приложение 1, тест №1), конкурс
Раздел 4. Пластилиновая анимация	Беседа, лекция, практическая работа,	Словесный, наглядный, практический	презентация, карточки с заданиями	кабинет № 28 интерактивная доска и ноутбук педагога, мультипликационный	Опрос, наблюдение, соревнования, рефлексия.

	групповая			станок и ноутбук(1 на двоих)	
Раздел 5. Кукольная анимация	Беседа, лекция, практическая работа, групповая	Словесный, наглядный, практический	презентация, карточки с заданиями	кабинет № 28 интерактивная доска и ноутбук педагога, мультимедийный станок и ноутбук(1 на двоих)	Опрос, наблюдение, соревнования, рефлексия.
Итоговая аттестация	Беседа, практическая работа индивидуальная, практическая работа групповая, защита проекта	Словесный, практический, повторение	карточки (печатные материалы)	кабинет № 28 интерактивная доска и ноутбук педагога, мультимедийный станок и ноутбук(1 на двоих). Тест №2	Тестирование (Приложение 1, тест №2), конкурс

4. Условия реализации программы

Материально-техническое обеспечение программы:

- **Мультстудия– «AnimaShooter»** комплект оборудования, инструментов и программного обеспечения для создания мультипликационных фильмов (ноутбук, микрофон, веб-камера, наборы для песочной терапии, тематические фоны, методическое пособие, хромакей, наборы для кукольного театра);

- **Интерактивный комплекс с предусмотренным программным комплектом интерактивных игр** – программно-аппаратный комплекс представляет собой конструктивно-единое, целое изделие, состоящее из графического планшета (панели) с компьютером в комплекте с программным обеспечением;

- **Станок для мультипликации** с встроенной интегрированной веб-камерой

Программные средства:

- Операционная система Microsoft Windows;
- Фоторедактор для Windows
- Файловый менеджер (в составе операционной системы или др.);
- Антивирусная программа;
- Программа-архиватор;
- Пакет офисных приложений MSOffice.

Занятия проходят не только в традиционной форме, но и в форме игры, что очень привлекает и заинтересовывает детей. Ведь именно игра помогает школьникам легко и быстро усваивать учебный материал, оказывая благотворное влияние на развитие и личностно-мотивационную сферу.

8. Воспитательная работа

Воспитание – это целенаправленное управление процессом становления личности. Воспитательные задачи связаны с ориентацией обучающихся на критерии добра и зла, постановка их в ситуации нравственного выбора и конкретизация нравственных норм в реальной жизни. Педагог решает поставленные задачи в соответствии со спецификой возраста обучающихся и взаимоотношений внутри учебной группы, учитывая при этом индивидуальные особенности каждого обучающегося. Основным в воспитательной работе является содействие саморазвитию личности, реализации творческого потенциала ребенка, обеспечение активной социальной адаптации, создание необходимых и достаточных условий для активизации усилий обучающихся по преодолению собственных проблем.

Воспитательная работа осуществляется как в процессе учебных занятий, так и в процессе подготовки и участия детей в массовых мероприятиях. В течение всего года ведется работа по формированию сознательного и добросовестного отношения к

занятиям, привитию организованности, трудолюбия и дисциплины. В работе с учащимися применяется широкий круг средств и методов воспитания:

- личный пример и педагогическое мастерство педагога;
- высокая организация учебного процесса;
- атмосфера трудолюбия, взаимопомощи, творчества;
- дружный коллектив;
- система морального стимулирования.

Воспитательные задачи:

- воспитывать настойчивость, целеустремленность, находчивость, внимательность, уверенность, волю и трудолюбие, чувство коллективизма;
- вырабатывать у учащихся умения применять полученные знания на практике;
- формировать у учащихся стремление к получению результата на основании здорового образа жизни;
- формировать навыки работы в команде.

9. Работа с родителями

Цель: Сформировать у родителей реалистичное понимание комплексного процесса создания анимации, превратить их в союзников, способных поддержать ребёнка в длительной проектной работе и помочь в решении технических задач.

Ключевые направления и формы работы:

1. Установочное информирование о сложности и многоэтапности процесса:

- Первая встреча-презентация: Наглядно показать этапы создания мультфильма (идея → сценарий → раскадровка → создание фонов и персонажей → съёмка → озвучка → монтаж). Подчеркнуть, что результат приходит не сразу.

- Обсуждение ресурсов: Чётко обозначить технические требования (фотоаппарат/камера на смартфоне, штатив, компьютер для монтажа, специальные программы). Предложить варианты (использование оборудования кружка, аренда, совместная закупка).

- Чат для координации: Создать канал для организационных вопросов и срочных объявлений. Отдельно — закрытую группу/облачное хранилище для обмена рабочими файлами и предпросмотра материалов.

2. Просвещение о ценности навыков, получаемых в кружке:

- Тематические рассылки или мини-лекции: «Чему учит мультипликация: от сторителлинга и раскадровки до терпения и работы в команде».

- Акцент на универсальности компетенций: Объяснить, что навыки сценариста, режиссёра, оператора и монтажёра полезны далеко за пределами анимации.

- Разбор ролей в проекте: Помочь родителям понять, что их ребёнок может быть не только художником, но и сценаристом, аниматором, звукорежиссёром, и каждый вклад ценен.

3. Вовлечение в творческий процесс и демонстрация результатов:

- Открытые студийные дни: Родители могут посмотреть, как идёт съёмочный процесс, попробовать себя в перекладке или озвучке.
- Премьерные показы и фестивали: Организация торжественных просмотров готовых мультфильмов на большом экране с приглашениями. Это ключевое мотивирующее событие для детей и родителей.
- Просьбы о помощи: Привлечение родителей с разными навыками: помощь в создании сложных декораций, запись чистого звука, мастер-класс по актёрскому озвучиванию, помощь в монтаже или оформлении фестиваля.
- Семейные проекты: Короткие задания, где ребёнок может снять интервью с родными или создать анимированную открытку для семьи.

4. Решение специфических вопросов и обратная связь:

- Консультации по авторскому праву и безопасности: Обсуждение правил публикации работ в сети (согласие на использование изображений, авторские права на музыку).
- Поддержка в моменты «кризиса проекта»: Когда работа затягивается, объяснять родителям, как помочь ребёнку сохранить мотивацию, разбить задачу на этапы.
- Индивидуальные сообщения о прогрессе: Информировать не только о проблемах, но и о творческих прорывах, успешном решении сложной технической задачи, проявлении лидерства в группе.

Важные принципы для педагога:

- Быть связующим звеном: Координировать не только детей, но и родителей, когда проект требует совместных усилий.
- Демонстрировать ценность процесса: Показывать родителям промежуточные продукты (эскизы персонажей, раскадровки), чтобы они видели динамику.
- Техническая грамотность: Готовность дать простые и понятные советы по выбору программ, настройке камеры, использованию смартфона.

Особенности для мультипликации:

- Долгий цикл создания. Необходимо постоянно поддерживать интерес и объяснять, что задержки — это нормально.
- Командная работа. Важно донести мысль о коллективном авторстве и научить родителей ценить вклад каждого участника.
- Техническая составляющая. Готовность помочь семьям с разным уровнем технической оснащённости найти подходящие решения.

Итог: Родители в кружке мультипликации — это не просто зрители, а потенциальные продюсеры, технические ассистенты и самая важная аудитория. Грамотная работа превращает их из сторонних наблюдателей в активных участников

творческого процесса, которые понимают, поддерживают и гордятся кропотливым трудом своих детей, вложенным в каждый кадр готового мультфильма.

11.Список литературы

Нормативно-правовая база

к созданию дополнительной общеобразовательной программы

1. Федеральный закон от 29.12.2012 N 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;
2. Указ Президента Российской Федерации от 07.05.2024 г. № 309 «О национальных целях развития Российской Федерации на период до 2030 года и на перспективу до 2036 года»;
3. Указ Президента Российской Федерации от 29.05.2017 № 240 «Об объявлении в Российской Федерации Десятилетия детства»;
4. Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 года, утвержденная Распоряжением Правительства Российской Федерации от 31 марта 2022 г. № 678-р;
5. Стратегия развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года, утвержденная Распоряжением Правительства Российской Федерации от 29 мая 2015 г. № 996-р;
6. Стратегия развития воспитания в Российской Федерации на период до 2030 года: Проект 17.12.2024;
7. Распоряжение Правительства РФ от 17.08.2024 № 2233-р «Об утверждении Стратегии реализации молодежной политики в Российской Федерации на период до 2030 года» (ред. от 08.05.2025);
8. Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 27 июля 2022 г. №629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;
9. Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 03.09. 2019 г.№ 467 «Об утверждении Целевой модели развития региональных систем дополнительного образования детей»;
10. Приказ Министерства труда и социальной защиты Российской Федерации от 22 сентября 2021 г. N 652 н «Об утверждении профессионального стандарта "Педагог дополнительного образования детей и взрослых»;
11. Письмом Минобрнауки России от 18.11.2015 N 09-3242 «О направлении информации» (вместе с «Методическими рекомендациями по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы)»);
12. Письмо Минпросвещения России от 29.09.2023 N АБ-3935/06 «О методи-

ческих рекомендациях» (вместе с «Методическими рекомендациями по формированию механизмов обновления содержания, методов и технологий обучения в системе дополнительного образования детей, направленных на повышение качества дополнительного образования детей, в том числе включение компонентов, обеспечивающих формирование функциональной грамотности и компетентностей, связанных с эмоциональным, физическим, интеллектуальным, духовным развитием человека, значимых для вхождения Российской Федерации в число десяти ведущих стран мира по качеству общего образования, для реализации приоритетных направлений научно-технологического и культурного развития страны»);

13. СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»;

14. Постановление государственного санитарного врача Российской Федерации от 17.03.2025 № 2 «О внесении изменений в санитарные правила и нормы СанПиН 1.2.3685-21 «Гигиенические нормативы и требования к обеспечению безопасности и (или) безвредности для человека факторов среды обитания», утвержденные постановлением государственного санитарного врача Российской Федерации от 28.01.2021 № 2»;

15. Устав и локальные нормативные акты МАУ ДО ДДЮТ

Учебно–методическая литература для педагога

1. Анофриков П.И. Принцип работы детской студии мультипликации Учебное пособие. Детская киностудия «Поиск» / П.И. Ануфриков. - Новосибирск, 2008 г.

2. Бэдли Х. Как монтировать любительский фильм. Искусство / Х. Бэдли. - Москва – 1971г.

3. Велинский Д.В. Технология процесса производства мультфильмов в техниках перекладки.

4. Методическое пособие для начинающих мультипликаторов. Детская киностудия «Поиск»/Велинский Д.В.. - Новосибирск, 2004 г.

5. Гейн А.Г. Информационная культура. – Екатеринбург, Центр «Учебная книга», 2003г.

6. Горичева В.С., Нагибина Сказку сделаем из глины, теста, снега, пластилина. – Ярославль, 1998г.

7. Иткин В. Карманная книга мульт-жюриста. Учебное пособие для начинающих мультипликаторов. Детская киностудия «Поиск» / В. Иткин. – Новосибирск, 2006 год.

8. Красный Ю.Е. Мультфильм руками детей / Ю.Е. Красный, Л.И.

9. Курдюкова. –Москва.,1990 г.

10. Курчевский В. Быль и сказка о карандашах и красках. – М.1980г.

11. Леготина С.Н. Элективный курс «Мультимедийная презентация.
12. Компьютерная графика. – Волгоград, ИТД «Корифей», 2006г.
13. Михайшина М. Уроки рисования. – Минск, 1999г.
14. Михайшина М. Уроки живописи. – Минск, 1999г.
15. Робертсон Б. Интенсивный курс рисования. Предметы. – Минск, 2000г.
16. Робертсон Б. Интенсивный курс рисования. Растения. – Минск, 2000г.
17. Робертсон Б. Интенсивный курс рисования. Пейзаж. – Минск, 2000г.
18. Сокольникова Н.М. Основы рисунка. – Обнинск: Титул, 1996г.
19. Сокольникова Н.М. Основы композиции. – Обнинск: Титул, 1996г.
20. Упковский А.А. Цвет в живописи. – М., 1983г.
21. Хоаким Чаварра, Ручная лепка. – М., 2003г.
22. Энциклопедический словарь юного художника. – М., 1983г.
23. Игры из пластилина. – Смоленск: Русич, 2000. -160 с. – («Легко и просто»).
24. Красный Ю.Е. Мультфильм руками детей / Ю.Е. Красный, Л.И. Курдюкова. – Москва., 1990

Ресурсы Интернета:

1. <http://www.lbz.ru/> – сайт издательства Лаборатория Базовых Знаний;
2. <http://www.college.ru/> – Открытый колледж;
3. <http://www.klyaksa.net.ru> – сайт учителей информатики;
4. <http://www.rusedu.info> – архив учебных программ.

Литература для родителей и обучающихся:

1. Красный Ю.Е. Мультфильм руками детей / Ю.Е. Красный, Л.И.Курдюкова. – М, 2007.
2. Курчевский В. Быль и сказка о карандашах и красках. – М., 2008.
3. Методическое пособие для начинающих мультипликаторов. Детская киностудия «Поиск»/Велинский Д.В.. - Новосибирск, 2004 г.
4. Красный Ю.Е. Мультфильм руками детей / Ю.Е. Красный, Л.И. Курдюкова. – Москва. 1990 г.
5. Курчевский В. Быль и сказка о карандашах и красках. – М. 1980г.
6. Леготина С.Н. Элективный курс «Мультимедийная презентация. Компьютерная графика. – Волгоград, ИТД «Корифей», 2006г.
7. Михайшина М. Уроки рисования. – Минск, 1999г.
8. Михайшина М. Уроки живописи. – Минск, 1999г.
9. Робертсон Б. Интенсивный курс рисования. Предметы. – Минск, 2000г.
10. Робертсон Б. Интенсивный курс рисования. Растения. – Минск, 2000г.
11. Робертсон Б. Интенсивный курс рисования. Пейзаж. – Минск, 2000г

- 12.** Смыковская Т.К., Карякина И.И. Microsoft PowerPoint: серия «Первые шаги по информатике», учебно-методическое пособие – Волгоград, 2002г.
- 13.** Сокольникова Н.М. Основы рисунка. – Обнинск: Титул, 1996г.
- 14.** Сокольникова Н.М. Основы композиции. – Обнинск: Титул, 1996г.

Тест 1
по теме мультипликация

ФИ _____ дата _____

1. В каком мультфильме персонаж напевал песенку: «Кто ходит в гости по утрам, тот поступает мудро!»?
 - Чебурашка и крокодил Гена
 - Винни-Пух
 - Приключения Домовёнка
2. Какую фразу произносил кот Леопольд, обращаясь к мышам в мультфильме «Приключения кота Леопольда»?
 - Ребята, хватит шалить!
 - Ребята, давайте жить дружно!
 - Ну погодите!
3. Как звали персонажа из рассказа Н. Н. Носова, который мечтал слетать на Луну?
 - Скуби – Ду
 - Незнайка
 - Питер Пен
 - Том и ...?
 - Мерри Джерри Гэрри
4. Какая героиня мультфильма потеряла хрустальную туфельку?
 - Рапунцель
 - Золушка
 - Снежная королева
5. Как называется мультфильм про сильных молодцев?
 - Шрэк
 - Три богатыря
 - Вверх!
6. Кому из героев мультфильма принадлежит фраза, ставшая впоследствии крылатой: «Ну, заяц, погоди!»
 - Зайцу
 - Волку
 - Бегемоту
7. Кем работал крокодил Гена в зоопарке?
 - Крокодилом
 - Сторожем
 - Дворником
8. В ящике с какими фруктами нашел Чебурашку продавец фруктов?
 - С мандаринами

- С апельсинами
- С бананами
- 9. Какую песенку пел Гена в свой день рождения?
- Голубой вагон
- Пусть бегут неуклюже
- Улыбка

**Контрольно-диагностическое мероприятие программе
«Студия мультипликации»**

ОПРОС

1. Какие техники в мультипликации Вы знаете?
2. Объясните принцип техники перекладки?
3. Какие студии мультипликации Вы знаете?
4. Пиксиляция — это ...?
5. Этапы создания мультфильма ?
6. Что такое раскадровка и для чего она нужна?
7. Какие мультфильмы ,созданные при помощи кукольной анимации, вы
знаете ?
8. Нравится ли вам профессия мультипликатора ?
9. Техника мультипликации — рисованная анимация . Принцип?
10. В какой технике вам нравится больше всего работать?

Тест 2
по теме мультипликация

ФИ _____ дата _____

1. Любите ли вы смотреть мультфильмы?

- А) Да
- Б) Нет
- В) Безразличен

2. Как вы думаете кадры мультфильмов снимают на видеокамеру или фотокамеру?

- А) Видеокамера
- Б) Фотокамера

3. Определите по картинке какие это мультфильмы (поставьте цифру см. слайд):

а) пластилиновый _____; б) рисованный _____

1. 2.



4. Определите по картинке какие это мультфильмы (поставьте цифру см. слайд):

а) кукольный _____; б) песочный _____

1. 2.



5. Определите по картинке какие это мультфильмы (поставьте цифру см. слайд):

а) компьютерный _____; б) перекладной _____

1. 2.



6. Напишите название вашего любимого мультфильма(ов)

7. Какой мультфильм не снимают по кадрам, а делают на компьютере?

8. Выберите главного героя мультфильма «Винни-пух и все, все, все»: _____

Напишите других героев по памяти: _____



9. Выберите главную героиню мультфильма «Дюймовочка»: _____

Напишите имена других героев по памяти: _____



10. Выберите героя, который не имеет отношения к мультфильму про Карлсона: _____

Напишите имена всех героев по памяти: _____



11. Напишите имя своего любимого персонажа _____

12. Про кого вы бы хотели снять мультфильм?

Тест «Анимация. Основные понятия. Редактор для создания анимации». 10 балльная
чистикам оценки

Система оценки: 10 балльная

Список вопросов теста

Вопрос 1

Анимация —

Варианты ответов

- процесс изменения размера, положения, цвета или формы объекта с течением времени.
- процесс перехода объектов с места на место
- процесс создания формы, цвета и расположения объекта.

Вопрос 2

Кадры —

Варианты ответов

- изображения последовательных фаз движения объектов или их частей.
- последовательная перестановка объектов со временем.
- изображение постепенных ступеней перемещения объектов или их частей.

Вопрос 3

Анимация основана на свойстве человеческого зрения «...»

Варианты ответов

- смотреть
- помнить
- следить
- всматриваться
- наблюдать

Вопрос 4

Первоначально, при подготовке кадров для анимации, каждый кадр рисовался отдельно и полностью, что отнимало много времени даже у большого коллектива художников. Затем стала использоваться послойная техника рисования объектов и фонов на ...

Варианты ответов

- шкурах животных
- прозрачных плёнках
- копировальной бумаге
- бересте
- Пакетах

Вопрос 5

Компьютерная анимация —

Варианты ответов

- создание компьютера с помощью анимации.
- создание анимации с помощью компьютера.
- создание движения компьютера с помощью программ анимации.

Вопрос 6

Работая над созданием компьютерной анимации, художник обычно прорисовывает ... и ... положение движущихся объектов, а все промежуточные состояния рассчитывает и изображает

Варианты ответов

- верхнее, нижнее, монитор
- начальное, конечное, компьютер
- правое, левое, программа

Вопрос 7

Выделяют два способа создания компьютерной анимации:

- 1.
- 2.

Варианты ответов

- покадровая анимация
- точечная анимация
- расчетная анимация
- автоматическая анимация
- растровая анимация

Вопрос 8

При создании покадровой анимации прорисовываются все фазы ... объекта.

Варианты ответов

- движения
- стояния
- лежания
- летания
- изображения
- цикла жизни

Вопрос 9

Анимация движения или формы
предполагает рисование только отдельных

Варианты ответов

- объектов
- кадров
- анимаций