

Муниципальное автономное общеобразовательное учреждение
«Средняя общеобразовательная школа №10»
Имени Героя Российской Федерации Дмитрия Леонидовича Рычкова

РАССМОТРЕНА
на заседании
педагогического совета
МАОУ СОШ №10
(протокол №5 от 24.06.2025г.)

УТВЕРЖДЕНА
приказом МАОУ СОШ №10
№14/01-11 от 25.06.2025г.
Директор  А.А. Климцева



ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА

"Основы мультипликации"

Направленность: техническая
Уровень программы: продвинутой
Возраст учащихся: 8 – 11 лет
Срок реализации: 1 год

Автор-составитель:
Бондарь Иван Владимирович
педагог дополнительного
образования

г. Реж

СОДЕРЖАНИЕ

1. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА.....	3
1.1. Нормативно-правовая база программы	3
1.2. Новизна программы:	6
1.3. Актуальность программы:.....	7
1.4. Отличительные особенности программы.....	7
1.5. Педагогическая целесообразность	8
1.6. Практическая значимость	8
1.7. Адресность:.....	9
1.8. Режим занятий:	9
1.9. Формы обучения и подведения итогов:.....	9
2. ЦЕЛЬ И ЗАДАЧИ ПРОГРАММЫ	10
3. СОДЕРЖАНИЕ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩЕЙ ПРОГРАММЫ	11
3.1. Учебно-тематический план.....	11
3.2. Содержание программы	11
4. ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ОСВОЕНИЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ.....	14
5. ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ УСЛОВИЯ	17
5.1. Календарный учебный график.....	17
5.2. Условия реализации программы	17
6. МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ПРОГРАММЫ.....	20
7. ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ.....	21
8. АННОТАЦИЯ.....	22
9. ПАСПОРТ ДОПОЛНИТЕЛЬНОЙ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ.....	23
10. СПИСОК ИСТОЧНИКОВ.....	25
ПРИЛОЖЕНИЯ.....	27

ПРИЛОЖЕНИЕ 1	27
МОНИТОРИНГ РЕЗУЛЬТАТОВ ОБУЧЕНИЯ РЕБЕНКА ПО ДОПОЛНИТЕЛЬНОЙ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЕ.....	27
ПРИЛОЖЕНИЕ 2	32
МОНИТОРИНГ РАЗВИТИЯ ЛИЧНОСТИ УЧАЩИХСЯ В СИСТЕМЕ ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ.....	32
ПРИЛОЖЕНИЕ 3	37
ВАРИАТИВНЫЙ ПЛАН С ПРИМЕНЕНИЕМ ЭЛЕКТРОННОГО ОБУЧЕНИЯ И ДИСТАНЦИОННЫХ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫХ ТЕХНОЛОГИЙ	37
1 ГОД ОБУЧЕНИЯ	37
ПРИЛОЖЕНИЕ 4	39
ЛИСТ КОРРЕКТИРОВКИ РЕАЛИЗАЦИИ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ.....	39

1. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Основы мультипликации» имеет техническую направленность и ориентирована на удовлетворение индивидуальных потребностей обучающихся и родителей (законных представителей) в цифровом творчестве через организацию учебной деятельности в процессе занятий по созданию анимационных фильмов с использованием современных компьютерных технологий.

Программа предоставляет обучающимся возможность освоить основы двухмерной, получить навыки работы с программным обеспечением (таким как PowerPoint, Synfig Studio), а также реализовать свой творческий потенциал на всех этапах производства мультфильма – от разработки идеи и сценария до монтажа и озвучки готового продукта.

1.1. Нормативно-правовая база программы

Основанием для проектирования и реализации данной общеразвивающей программы служит перечень следующих нормативных правовых актов и государственных программных документов:

1. Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации» от 29.12.2012 N 273-ФЗ;

2. Федеральный закон РФ от 24.07.1998 № 124-ФЗ «Об основных гарантиях прав ребенка в Российской Федерации» (в редакции 2013 г.);

3. Стратегия развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года. (распоряжение Правительства Российской Федерации от 29 мая 2015 г. № 996-р);

4. Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28 сентября 2020 г. № 28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи» (далее – СанПиН);

5. Приказ Министерства образования и науки Российской Федерации от 23.08.2017 г. № 816 «Об утверждении Порядка применения организациями, осуществляющими образовательную деятельность, электронного обучения, дистанционных образовательных технологий при реализации образовательных программ»;

6. Приказ Министерства труда и социальной защиты Российской Федерации от 22 сентября 2021 г. N 652н «Об утверждении профессионального стандарта «Педагог дополнительного образования детей и взрослых»;

7. Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 27.07.2022 г. № 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;

8. Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 03.09.2019 № 467 «Об утверждении Целевой модели развития региональных систем дополнительного образования детей»;

9. Письмо Минобрнауки России от 18.11.2015 № 09-3242 «О направлении информации» (вместе с «Методическими рекомендациями по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы)»);

10. Письмо Минобрнауки России от 28.08.2015 № АК-2563/05 «О методических рекомендациях» (вместе с «Методическими рекомендациями по организации образовательной деятельности с использованием сетевых форм реализации образовательных программ»);

11. Письмо Минобрнауки России от 29.03.2016 № ВК-641/09 «О направлении методических рекомендаций» (вместе с «Методическими рекомендациями по реализации адаптированных дополнительных общеобразовательных программ, способствующих социально-

психологической реабилитации, профессиональному самоопределению детей с ограниченными возможностями здоровья, включая детей-инвалидов, с учетом их особых образовательных потребностей»);

12. Приказ Министерства образования и молодежной политики Свердловской области от 06.05.2022 № 434-Д "Об утверждении концептуальных подходов к развитию дополнительного образования детей в Свердловской области";

13. Приказ Управления образования Администрации Режевского городского округа от 01.09.2023 № 314/1/01-07 «О внесении изменений в приказ Управления образования Администрации Режевского городского округа от 10.08.2023 №302/01-07 «Об утверждении Требований к условиям и порядку оказания муниципальной услуги в социальной сфере «Реализация дополнительных общеразвивающих программ» в Режевском городском округе в соответствии с социальным сертификатом»;

14. Приказ Министерства образования и молодежной политики Свердловской области от 25.08.2023 №963-Д «О внесении изменений в приказ Министерства образования и молодежной политики Свердловской области от 29.06.2023 № 785-Д «Об утверждении Требований к условиям и порядку оказания государственной услуги в социальной сфере «Реализация дополнительных общеразвивающих программ» в соответствии с социальным сертификатом»;

15. Приказ Управления образования Администрации Режевского городского округа от 10.08.2023 № 302/01-07 «Об утверждении требований к условиям и порядку оказания муниципальной услуги в социальной сфере «Реализация дополнительных общеразвивающих программ» в Режевском городском округе в соответствии с социальным сертификатом»;

16. Приказ Министерства образования и молодежной политики Свердловской области от 29.06.2023 № 785-Д «Об утверждении Требований к

условиям и порядку оказания государственной услуги в социальной сфере «Реализация дополнительных общеразвивающих программ» в соответствии с социальным сертификатом»;

17. Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (письмо Министерства образования и науки Российской Федерации от 18 ноября 2015 г. № 09-3242);

18. Распоряжение Правительства РФ от 31.03.2022 N 678-р «Об утверждении Концепции развития дополнительного образования детей и признании утратившим силу Распоряжения Правительства РФ от 04.09.2014 N 1726-р»;

19. Методические рекомендации «Разработка дополнительных общеобразовательных общеразвивающих программ в образовательных организациях» ГАНОУ «Дворец молодежи» от 26.10.2023 г.;

20. Постановление АРГО от 20.08.2024 года № 1470 «О муниципальных (государственных) услугах (функциях), предоставляемых на территории Режевского городского округа»

21. Устав МАОУ СОШ №10;

22. Образовательная программа МАОУ СОШ №10.

1.2. Новизна программы:

Программа «Основы мультипликации» предлагает системный подход к развитию креативного потенциала через создание анимации. Ее новизна заключается в последовательном переходе («от простого к сложному») от изучения базовых принципов и использования простых инструментов (MS PowerPoint, видеоредактор ОС) к самостоятельной реализации творческих замыслов с помощью программного обеспечения для 2D-анимации (Synfig Studio). В основе программы лежит приобщение детей к современным цифровым технологиям и методам визуального повествования, что развивает

дизайн-мышление и навыки проектной деятельности через интеграцию рисования, создания сценария, раскадровки, съемки и монтажа готового продукта.

1.3. Актуальность программы:

Определяется растущим спросом на специалистов в сфере креативных индустрий, digital-дизайна и визуального контента. Данная программа имеет техническую направленность, развивает цифровое творчество и является эффективным инструментом ранней профессиональной ориентации детей в мире современных медиатехнологий. Она способствует формированию устойчивого интереса к цифровому искусству, анимации и кинопроизводству, стимулируя развитие образного мышления, художественного вкуса и изобретательских способностей. Программа знакомит детей с миром мультипликации, позволяя обучающимся в увлекательной игровой форме освоить основы режиссуры, сценарного мастерства и операторской работы. В процессе создания анимационного фильма обучающиеся сталкиваются с задачами из разных областей знания – от основ компьютерной грамотности и графического дизайна до элементов драматургии и звукорежиссуры. В содержание программы включены коллективные творческие проекты, в совместной работе дети развивают индивидуальные творческие способности, учатся коллективно преодолевать творческие и технические задачи, получая важные фундаментальные знания и практические навыки работы в цифровой среде.

1.4. Отличительные особенности программы

Программа построена по принципу "от простого к сложному" с поэтапным освоением анимации:

- От базовых техник в PowerPoint к более продвинутым инструментам (Synfig Studio)
- Акцент на развитии визуального мышления и композиции

- Индивидуальный подход с выбором тематики проектов
- Сочетание технических навыков и творческой свободы
- Развитие ключевых компетенций: креативное мышление, визуальная грамотность, работа в команде.

1.5. Педагогическая целесообразность

Программа направлена на выявление интереса обучающихся к цифровому творчеству и формирование устойчивой мотивации к созданию анимационных проектов. В процессе создания мультфильмов обучающиеся учатся сочетать художественное творчество с техническими навыками, что способствует развитию образного мышления, фантазии и визуального восприятия.

Осваивая программу, учащиеся открывают новые возможности для овладения цифровыми технологиями, расширяют кругозор через выполнение заданий на разработку сюжета, создание персонажей и анимацию. Обучение по программе учит детей поэтапному планированию и реализации творческих замыслов. Осознание того, что именно от их усилий зависит качество и выразительность готового мультфильма, развивает ответственность, внимательность и концентрацию при работе над каждым этапом проекта.

1.6. Практическая значимость

Ориентирована на систематизацию знаний и умений в области создания 2D-анимации. Практические задания, выполняемые в ходе изучения материала программы, готовят обучающихся к решению творческих задач, связанных с разработкой анимационных проектов, созданием персонажей и сцен, монтажом и озвучкой готовых работ. Полученные навыки работы с различными программами (MS PowerPoint, , Synfig Studio) позволяют учащимся создавать законченные анимационные продукты, которые могут быть использованы в учебных проектах, творческих конкурсах и фестивалях. Программа формирует базовые компетенции, необходимые для дальнейшего освоения профессиональных инструментов цифрового творчества и

мультипликации.

1.7. Адресность:

Программа рассчитана на детей 8-11 лет. Количество обучающихся, одновременно находящихся в группе, составляет от 8 до 10 человек. Набор обучающихся свободный. Наличие какой-либо специальной подготовки не требуется.

1.8. Режим занятий:

Программа ведется 1 год обучения: занятия 1 раз в неделю, длительность занятия 2 часа (**время занятия включает одно занятие по 40 минут учебного времени**) с переменной **10 минут** в центре образования цифрового и гуманитарного профилей «Точка роста» на базе МАОУ СОШ №10 (зона формирования цифровых и гуманитарных компетенций), ул. П.Морозова, д.56.

Срок реализации и объем программы: данная программа рассчитана на 1 учебный год, 68 учебных часов в год.

1.9 Формы обучения и подведения итогов:

Форма обучения - очная.

Перечень форм обучения: фронтальная, групповая, индивидуальная.

Перечень форм подведения итогов реализации программы: беседа, выставка, защита проекта.

Программа базового уровня: используются и реализуются общедоступные и универсальные формы организации материала, оптимальная сложность содержания программы соответствует возрастным особенностям обучающихся.

Перечень видов занятий: беседа, практическое занятие, мастер-класс.

2. ЦЕЛЬ И ЗАДАЧИ ПРОГРАММЫ

Цель программы: развитие творческого потенциала личности ребенка через обучение основам создания анимации и мультипликации.

Задачи программы:

Обучающие:

- сформировать навыки создания анимации с использованием различных техник и программных средств;
- научить разрабатывать сюжет и раскадровку будущего мультфильма;
- научить создавать и анимировать персонажей, использовать монтаж со звуком и титрами.

Развивающие:

- развивать образное мышление, фантазию и художественный вкус;
- формировать навыки проектной деятельности и исследовательской активности;
- развивать интерес к анимации и цифровому творчеству;
- стимулировать творческое самовыражение через создание мультипликационных работ.

Воспитательные:

- способствовать воспитанию потребности в творческом труде и самореализации;
- формировать позитивное отношение к интеллектуальному развитию и цифровой культуре;
- воспитывать умение работать в коллективе и ответственность за результат совместной деятельности.

3. СОДЕРЖАНИЕ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩЕЙ ПРОГРАММЫ

3.1. Учебно-тематический план

№ п/п	Название разделов и тем	Количество часов			Формы контроля
		Всего	Теория	Практика	
1.	Введение в основы мультипликации	4	1	3	Практическая работа
1.1	Знакомство. Инструктаж по технике безопасности	1	-	1	Педагогическое наблюдение
1.2	Основные понятия и виды анимации	2	1	1	Устный опрос
1.3	Создание первой анимации	1	-	1	Практическая работа
2.	2D анимация	52	6	46	Проектная деятельность
2.1	Создание мультфильмов в MS PowerPoint	12	1	11	Практическая работа
2.2	Работа с программой "Видеоредактор" ОС Windows	12	1	11	Практическая работа
2.3	Основы работы в Synfig Studio	16	2	14	Практическая работа
2.4	Создание персонажей и раскадровки	8	1	7	Практическая работа
2.5	Монтаж и озвучка мультфильма	4	1	3	Практическая работа
3.	Проектная деятельность	12	1	11	Защита проекта
3.1	Разработка индивидуального проекта	6	-	6	Промежуточный просмотр
3.2	Создание итогового анимационного проекта	6	1	5	Защита проекта
	Итого:	68	8	60	

3.2. Содержание программы

1. Введение в основы мультипликации

1.1. Знакомство. Инструктаж по технике безопасности

Практическая часть: Игры на знакомство и сплочение коллектива. Проверка базовых навыков работы с компьютером. Отработка правил безопасной работы с оборудованием.

1.2. Основные понятия и виды анимации

Теоретические сведения: История развития анимации. Основные виды и техники анимации (stop-motion, рисованная, компьютерная). Понятие кадра, сцены, раскадровки.

Практическая часть: Сравнительный анализ различных видов анимации. Создание простейшей анимации в технике перекладки.

1.3. Создание первой анимации

Практическая часть: Разработка простого анимационного сюжета (3-5 секунд). Отработка принципов покадровой съемки. Создание мини-проекта "Живая открытка".

2. 2D анимация

2.1. Создание мультфильмов в MS PowerPoint

Теоретические сведения: Интерфейс программы. Инструменты для создания анимации. Принципы работы с временной шкалой. Практическая часть: Создание анимированной презентации. Разработка простого мультфильма с 2-3 персонажами. Использование эффектов переходов и анимации объектов.

2.2. Работа с программой "Видеоредактор" ОС Windows

Теоретические сведения: Основы видеомонтажа. Форматы видеофайлов. Принципы работы с временной шкалой. Практическая часть: Монтаж отснятого материала. Добавление титров и звукового сопровождения. Создание простого видеоролика.

2.3. Основы работы в Synfig Studio

Теоретические сведения: Интерфейс программы. Основные инструменты рисования. Работа со слоями и костями персонажей. Практическая часть: Создание простого персонажа. Анимация движения объекта. Разработка сцены с изменением планов.

2.4. Создание персонажей и раскадровки

Теоретические сведения: Основы разработки персонажей. Принципы создания экспрессии и характера. Правила составления раскадровки. Практическая часть: Разработка оригинального персонажа. Создание раскадровки для короткометражного мультфильма. Проработка эмоций и движений персонажа.

2.5. Монтаж и озвучка мультфильма

Теоретические сведения: Основы звукорежиссуры. Принципы синхронизации звука и изображения. Техники записи и обработки звука. Практическая часть: Запись диалогов и шумов. Сведение звуковой дорожки. Финальный монтаж проекта с учетом звукового оформления.

3. Проектная деятельность

3.1. Разработка индивидуального проекта

Практическая часть: Выбор темы итогового проекта. Разработка сценария и раскадровки. Создание аниматика. Поэтапная реализация проекта с консультациями педагога.

3.2. Создание итогового анимационного проекта

Теоретические сведения: Особенности демонстрации анимационных работ. Практическая часть: Завершение работы над проектом. Подготовка презентации работы. Организация мини-фестиваля с показом готовых работ и их обсуждением.

4. ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ОСВОЕНИЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ

Личностными результатами изучения курса является формирование следующих универсальных учебных действий:

- у детей развиты познавательные интересы и творческие способности;
- обучающиеся активно участвуют в диалоге на занятии;
- дети аргументированно отвечают на вопросы педагога и товарищей по объединению;
- обучающиеся эффективно работают в паре, группе, коллективе;
- обучающиеся четко формулируют собственное мнение и позицию;
- обучающиеся проявляют уважение к окружающим - умеют слушать и слышать партнера, признавать право на собственное мнение;
- обучающиеся ориентируются на позицию других людей, уважают иную точку зрения.

Метапредметными результатами изучения курса является формирование следующих универсальных учебных действий (УУД):

1. Регулятивные УУД

- планировать последовательность действий при создании анимационного проекта;
- учиться высказывать свое предположение (версию) по реализации творческого замысла;
- самостоятельно готовить рабочее место и выполнять практическую работу;
- совместно с учителем и другими учениками давать оценку деятельности на занятии.

2. Познавательные УУД

- ориентироваться в системе знаний: отличать новое от уже известного;
- осуществлять поиск и обработку информации для реализации

творческих проектов;

- развивать пространственное и образное мышление через создание анимации.

3. Коммуникативные УУД

- донести свою позицию до других: оформлять свои идеи в раскадровках и проектах;
- слушать и понимать речь других, эффективно взаимодействовать в группе;
- участвовать в коллективном обсуждении проблем и задач.

Предметными результатами изучения курса является формирование следующих знаний и умений:

- обучающиеся знают историю развития анимации и основные анимационные техники;
- обучающиеся освоят основные приемы и принципы создания 2D-анимации;
- обучающиеся научатся создавать анимационные проекты по образцу и собственному замыслу;
- обучающиеся знают и применяют различные методы и техники анимации;
- обучающиеся применяют способы и приемы создания персонажей и сцен;
- обучающиеся объединяют созданные элементы в целостные анимационные проекты;
- обучающиеся знают закономерности композиции и цветоведения в анимации.

Условия реализации программы:

- современная цифровая образовательная среда;
- организация специализированного рабочего пространства: наличие компьютеров, программного обеспечения;
- изучение педагогом современной литературы по анимации и

цифровому-искусству;

- свободный доступ детей к необходимому оборудованию и программному обеспечению;
- тесное взаимодействие с семьей, сотрудничество между педагогами, детьми и родителями.

Таким образом:

- происходит формирование ценностных ориентаций и творческого интереса участников программы;
- обучающиеся включаются в социально-значимую творческую деятельность;
- обеспечивается организация эффективной деятельности детского коллектива на основе творческого подхода.

К концу учебного года дети должны знать:

- правила безопасности при работе с компьютерной техникой;
- основные понятия и термины анимации;
- особенности различных анимационных техник и программ.

К концу учебного года дети должны уметь:

- подготавливать рабочее место для работы над анимационным проектом;
- применять полученные знания в самостоятельной творческой деятельности;
- создавать раскадровки и сценарии для анимационных проектов;
- самостоятельно работать с программами для создания анимации;
- создавать законченные анимационные работы;
- комбинировать различные анимационные техники и приемы;
- представлять и защищать свои творческие проекты.

5. ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ УСЛОВИЯ

5.1. Календарный учебный график

Дата начала обучения	Дата окончания	Количество учебных недель	Количество во учебных дней	Количество учебных часов	Режим занятий	Каникулы
02.09.	26.05	34	34	68	1 занятие по 2 часа в неделю	25.10.25 – 04.11.25 31.12.25 – 11.01.26 21.03.26 – 29.03.26

5.2. Условия реализации программы

Методическое обеспечение программы.

Обучение по программе проходит в виде теоретических занятий, на которых обучающимся дается новый материал, практических занятий, необходимых для закрепления пройденного материала, выполнения типовых и самостоятельных заданий; а также в виде комбинированных занятий, на которых объясняется новый теоретический материал и закрепляется на практике во второй части занятий.

Теоретическая часть проходит в виде бесед, лекций с использованием мультимедийных презентаций; практическая часть - закрепление пройденного материала посредством выполнения практических заданий по разделам и темам программы. На занятиях используются индивидуальные, особенно при выполнении творческих проектов и работе над персональными анимационными работами.

В процессе выполнения практических работ происходит обсуждение способов выполнения поставленной задачи, анализ возможных решений и выбор оптимальных методов реализации творческого замысла. Такая форма занятий в сочетании с теоретической частью обеспечивает смену видов деятельности и предотвращает переутомление обучающихся.

Приемы и методы организации образовательного процесса:

– инструктажи, беседы, лекции с мультимедийным

сопровождением;

- наглядный метод (демонстрация примеров анимации, видеоуроки, мастер-классы);
- практическая работа с программным обеспечением (MS PowerPoint, видеоредактор ОС, Synfig Studio);
- инновационные методы (проектный, исследовательский, игровой);
- метод стимулирования (участие в конкурсах, фестивалях, выставках работ).

Основные формы работы с обучающимися:

- учебные занятия с поэтапным освоением материала;
- практикумы и мастер-классы;
- индивидуальные консультации;
- проектная деятельность;
- творческие выставки и презентации работ;
- участие в конкурсах.

Информационное обеспечение: использование авторских презентационных материалов, видеоуроков, онлайн-ресурсов по анимации, цифровых библиотек и баз данных.

Учебно-методический комплекс:

- тематические подборки наглядных материалов (примеры анимационных техник, образцы раскадровок, модели персонажей);
- библиотека материалов (видео, изображения, текстовые материалы);

- разработки теоретических и практических занятий;
- инструкции и методические рекомендации по работе с программным обеспечением;

Темы бесед и презентаций: "История развития анимации", "Профессии в анимационной индустрии", "Основы композиции", "Техники и технологии создания анимации".

Материально-технические и санитарно-гигиенические условия:

Занятия проводятся в специальном кабинете. Кабинет хорошо оборудован. Все материалы и инструменты хранятся в определённом месте.

6. МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ПРОГРАММЫ

Занятия проходят в кабинете «Зона формирования цифровых и гуманитарных компетенций» центра образования цифрового и гуманитарного профилей «Точка роста».

На группу 8 – 10 человек используется:

1. Ноутбуки мобильного класса — 10 шт.;
2. Мобильная транспортно-зарядочная система — 1 комплект;
3. Цифровой зеркальный фотоаппарат — 1 шт.;
4. Штативы — 3 шт.;
5. Карты памяти — 2 шт.;
6. Зарядные устройства — 1 шт.;
7. Канцелярские принадлежности для создания персонажей и декораций: Цветная бумага и картон, пластилин для лепки, краски, кисти, карандаши, ножницы, клей, линейки
8. Телекоммуникационное оборудование;
9. Интерактивный комплекс;
10. Вычислительный блок интерактивного комплекса;
11. Рабочее место педагога: стол, стул, компьютер, программное обеспечение;
12. Рабочие места (парта двухместная, стул) – 6 шт.;
13. Рабочие места (парта одноместная, стул) – 6 шт.;
14. Система хранения (шкаф) – 4 шт.;

7. ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ

Формы аттестации

Формами контроля и подведения итогов реализации программы являются: беседа, практическая работа, защита проекта, выставка творческих работ.

Для отслеживания результативности образовательного процесса используются следующие виды контроля:

1. **Предварительный контроль** - осуществляется в форме собеседования для выявления начального уровня знаний и навыков работы с компьютером.

2. **Промежуточный контроль** - осуществляется через:

- наблюдение
- практические работы
- устные опросы
- промежуточные просмотры проектов

3. **Итоговый контроль** - проводится в конце учебного года в форме защиты итогового анимационного проекта и выставки творческих работ.

Оценочные материалы

Мониторинг результатов обучения ребенка по дополнительной образовательной программе "Основы мультипликации" указан в приложении 1.

Мониторинг развития личности учащихся в системе дополнительного образования указан в приложении 2.

8. АННОТАЦИЯ

Дополнительная общеобразовательная (общеразвивающая) программа «Основы мультипликации» имеет техническую направленность.

Отличительной особенностью данной программы является ее структура, построенная по принципу "от простого к сложному", и акцент на развитии цифрового творчества и визуального мышления через освоение технологий создания анимации.

Обучающиеся освоят принципы создания анимации от простых движущихся объектов до сложных проектов, разовьют образное мышление и художественный вкус, раскроют творческий потенциал, создавая уникальные анимационные работы по собственным замыслам.

Программа носит личностно-ориентированный характер, предоставляя обучающимся возможность выбора тем и стилей для реализации творческих проектов в соответствии с их интересами и возможностями.

Занятия развивают:

1. Цифровую грамотность и навыки работы с программным обеспечением;
2. Креативное мышление и умение визуализировать идеи;
3. Навыки проектной деятельности и командной работы;

Практическое создание анимации в игровой форме развивает художественные способности, техническое мышление и проектное видение.

Содержание программы включает освоение основ анимации, создание 2D-графики, работу с различными программами (PowerPoint, видеоредактор, Synfig Studio), разработку персонажей и сценариев, а также реализацию авторских проектов (мультфильмы, анимированные открытки).

Это современный и увлекательный вид цифрового творчества, позволяющий ребенку воплощать свои фантазии в динамичных визуальных образах.

Режим занятий: Режим занятий: 2 занятия по 1 часу с переменной 15 минут, 1 раз в неделю.

9. ПАСПОРТ ДОПОЛНИТЕЛЬНОЙ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ

Название программы: Дополнительная общеобразовательная (общеразвивающая) программа «Основы мультипликации».

Автор-составитель: Бондарь Иван Владимирович, педагог дополнительного образования.

Вид программы: Общеразвивающая.

Направленность программы: Техническая.

Срок реализации программы: 1 год.

Возраст учащихся: 8-11 лет.

Форма обучения: Очная.

Цель программы: Развитие творческого потенциала детей через освоение основ создания 2D-анимации и мультипликации.

Задачи программы:

Обучающие:

- Сформировать навыки создания анимации с использованием различных техник и программных средств.
- Научить разрабатывать сюжет и раскадровку будущего мультфильма.
- Научить создавать и анимировать персонажей, использовать монтаж со звуком и титрами.
- Научить основам работы с программами для создания анимации.

Развивающие:

- Развивать образное мышление, фантазию и художественный вкус.
- Развивать цифровую грамотность и навыки работы с компьютерными технологиями.
- Развивать интерес к анимации и цифровому творчеству.
- Развивать творческое воображение и визуальное восприятие.

Воспитательные:

- Воспитывать потребность в творческом труде и самореализации.
- Формировать позитивное отношение к интеллектуальному развитию и цифровой культуре.
- Воспитывать умение работать в коллективе и ответственность за результат совместной деятельности.
- Воспитывать бережное отношение к оборудованию и программному обеспечению.

Актуальность программы: Обусловлена растущим спросом на специалистов в сфере цифровых технологий и креативных индустрий. Программа предоставляет возможность в доступной форме развивать цифровую грамотность, творческие способности и проектное мышление, знакомит с основами анимации, способствует формированию коммуникативных навыков и умения работать в команде.

Отличительные особенности программы:

- Построение содержания по принципу "от простого к сложному" с постепенным освоением технологий анимации.
- Акцент на развитии визуального мышления и цифрового творчества через работу с современным программным обеспечением.
- Личностно-ориентированный подход, предоставляющий обучающимся выбор тем и стилей для творческой реализации.
- Ориентация на практическую проектную деятельность (индивидуальную и коллективную) с созданием законченных анимационных продуктов.

10. СПИСОК ИСТОЧНИКОВ

Для педагога:

1. Харт К. Как нарисовать все, что вы узнали о мультяшках. - М.: Попурри, 2020.
2. Анимация. Создаем персонажей вместе со студией Walt Disney. - СПб.: Питер, 2021.
3. Оживи рисунок: мастер-классы. 20 золотых лет Диснея. Часть 1. - М.: Эксмо, 2019.
4. Сегер Л. Как хороший сценарий сделать великим. - М.: Альпина нон-фикшн, 2018.
5. Солин А.И., Пшеничная И.А. Задумать и нарисовать мультфильм. - М.: Искусство, 2022.

Для родителей (законных представителей):

1. Джонсон О. "Искусство анимации: от идеи до реализации", - М.: "КоЛибри", 2021.
2. Сборник практических заданий по созданию простой анимации.
3. Томас Ф. "Искусство Disney: путь к успеху", - М.: "Эксмо", 2019.
4. Журналы "Мир анимации" за 2020-2023 годы.
5. Уильямс Р. "Анимация: основы и секреты мастерства"

Для обучающихся:

1. Харт К. Как нарисовать все, что вы узнали о мультяшках. - М.: Попурри, 2020.
2. Анимация. Создаем персонажей вместе со студией Walt Disney. - СПб.: Питер, 2021.
3. Солин А.И., Пшеничная И.А. Задумать и нарисовать мультфильм. - М.: Искусство, 2022.
4. Петров А.И. Классическая анимация. Нарисованное движение. - М.: ВГИК, 2018.
5. Гилберт У. Упрощённое рисование для планирования анимации.

Интернет-ресурсы:

1. 2D и 3D: в чем разница [Электронный ресурс]. - URL: <https://raznicynet.com/format/2d-i-3d-v-chem-raznica/> (дата обращения: 24.06.2025)
2. Технологии создания презентаций [Электронный ресурс]. - URL: <https://sites.google.com/site/tehnologiisozdaniaprezentacij/home/prakticeskaa-rabota-po-teme-obsaa-harakteristika-ms-powerpoint> (дата обращения: : 24.06.2025)
3. Synfig Studio: уроки для начинающих [Электронный ресурс]. - URL: <https://user-life.com/programs/3495-synfig-studio-kak-polzovatsya-uroki-dlya-nachinayuschih-skachat-na-russkom.html> (дата обращения: : 24.06.2025)

ПРИЛОЖЕНИЯ

ПРИЛОЖЕНИЕ 1

МОНИТОРИНГ РЕЗУЛЬТАТОВ ОБУЧЕНИЯ РЕБЕНКА ПО ДОПОЛНИТЕЛЬНОЙ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЕ

Показатели (оцениваемые параметры)	Критерии	Степень выраженности Оцениваемого качества	Возможное кол-во баллов	Методы диагностик
I. Теоретическая подготовка ребенка: 1. Теоретические знания (по основным разделам учебно-тематического плана программы)	Соответствие теоретических знаний ребенка программным требованиям;	минимальный уровень (ребенок овладел менее чем 1/2 объема знаний, предусмотренных программой); средний уровень (объем усвоенных знаний составляет более 1/2); максимальный уровень (ребенок освоил практически весь объем знаний, предусмотренных программой за конкретный период).	1-3 4-7 8-10	Наблюдение, беседа, собеседование

<p>2. Владение специальной терминологией</p>	<p>Осмысленность и правильность использования специальной терминологии</p>	<p>минимальный уровень (ребенок, как правило, избегает употреблять специальные термины);</p> <p>средний уровень (ребенок сочетает специальную терминологию с бытовой);</p> <p>максимальный уровень (специальные термины употребляет осознанно и в полном соответствии с их содержанием)</p>	<p>1-3</p> <p>4-7</p> <p>8-10</p>	<p>Собеседование</p>
<p>II. Практическая подготовка ребенка:</p> <p>1. Практические умения и навыки, предусмотренные программой (по основным разделам учебно-тематического плана программы)</p>	<p>Соответствие практических умений и навыков программным требованиям</p>	<ul style="list-style-type: none"> • минимальный уровень (ребенок овладел менее чем 1/2 предусмотренных умений и навыков); • средний уровень (объем усвоенных умений и навыков составляет более 1/2); • максимальный уровень (ребенок овладел практически всеми умениями и навыками, предусмотренными программой за конкретный период). 	<p>1-3</p> <p>4-7</p> <p>8-10</p>	<p>Практические работы</p>

2. Владение специальным оборудованием и оснащением	Отсутствие затруднений в использовании специального оборудования и оснащения	<ul style="list-style-type: none"> • минимальный уровень умений (ребенок испытывает серьезные затруднения при работе с оборудованием); • средний уровень (работает с оборудованием с помощью педагога); • максимальный уровень (работает с оборудованием самостоятельно, не испытывает особых трудностей). 	1-3 4-7 8-10	Практические работы
3. Творческие навыки	Креативность в выполнении практических заданий	<p>начальный (элементарный) уровень развития креативности (ребенок в состоянии выполнять лишь простейшие практические задания педагога);</p> <ul style="list-style-type: none"> • репродуктивный уровень (выполняет в основном задания на основе образца); <p>творческий уровень (выполняет практические задания с элементами творчества)</p>	1-3 4-7 8-10	Практические работы

<p>4. Учебно-коммуникативные умения:</p> <p>4.1. Умение слушать и слышать педагога</p>	<p>Адекватность восприятия информации, идущей от педагога</p>	<p>минимальный уровень умений (обучающийся испытывает серьезные затруднения в восприятии информации, идущей от педагога, нуждается в постоянной помощи и контроле педагога);</p> <ul style="list-style-type: none"> • средний уровень (воспринимает информацию с помощью педагога или родителей) • максимальный уровень (в восприятии информации, идущей от педагога, не испытывает особых трудностей) 	<p>1-3</p> <p>4-7</p> <p>8-10</p>	<p>Наблюдение, анализ способов деятельности учащегося</p>
<p>5. Учебно-организационные умения и навыки:</p> <p>5.1. Умение организовать свое рабочее (учебное) место</p>	<p>Способность самостоятельно готовить свое рабочее место к деятельности и убирать его за собой</p>	<p>минимальный уровень умений</p> <ul style="list-style-type: none"> • средний уровень • максимальный уровень 	<p>1-3</p> <p>4-7</p> <p>8-10</p>	<p>Наблюдение</p>

5.2. Навыки соблюдения в процессе деятельности правил безопасности	Соответствие реальных навыков соблюдения правил безопасности программным требованиям	минимальный уровень умений • средний уровень • максимальный уровень	1-3 4-7 8-10	Наблюдение, собеседование
5.3. Умение аккуратно выполнять работу	Аккуратность и ответственность в работе	удовлетворительно хорошо отлично	1-3 4-7 8-10	Наблюдение, практическая работа

ПРИЛОЖЕНИЕ 2

МОНИТОРИНГ РАЗВИТИЯ ЛИЧНОСТИ УЧАЩИХСЯ В СИСТЕМЕ ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ

Параметры	Критерии	Степень выраженности качества (оценивается педагогом в процессе наблюдения за учебно-практической деятельностью ребенка и ее результатами)	Баллы
Мотивация	Выраженность интереса к занятиям	Интерес практически не обнаруживается	1
		Интерес возникает лишь к новому материалу	2
		Интерес возникает к новому материалу, но не к способам решения	3
		Устойчивый учебно-познавательный интерес, но он не выходит за пределы изучаемого материала	4
		Проявляет постоянный интерес и творческое отношение к предмету, стремится получить дополнительную информацию	5
Самооценка	Самооценка деятельности на занятиях	Ученик не умеет, не пытается и не испытывает потребности в оценке своих действий – ни самостоятельной, ни по просьбе учителя	1
		Приступая к решению новой задачи, пытается оценить свои возможности относительно ее решения, однако при этом учитывает лишь то, знает он ее или нет, а не возможность изменения известных	2

		ему способов действия	
		Может с помощью учителя оценить свои возможности в решении задачи, учитывая изменения известных ему способов действий	3
		Может самостоятельно оценить свои возможности в решении задачи, учитывая изменения известных способов действия	4
Нравственно-этические установки	Ориентация на общепринятые моральные нормы и их выполнение в поведении	Часто нарушает общепринятые нормы и правила поведения	1
		Допускает нарушения общепринятых норм и правил поведения	2
		Недостаточно осознает правила и нормы поведения, но в основном их выполняет	3
		Осознает моральные нормы и правила поведения в социуме, но иногда частично их нарушает	4
		Всегда следует общепринятым нормам и правилам поведения, осознанно их принимает	5
Познавательная сфера	Уровень развития познавательной активности,	Уровень активности, самостоятельности ребенка низкий, при выполнении заданий требуется постоянная внешняя стимуляция, любознательность не проявляется	1

	самостоятельности	Ребенок недостаточно активен и самостоятелен, но при выполнении заданий требуется внешняя стимуляция, круг интересующих вопросов довольно узок	2
		Ребенок любознателен, активен, задания выполняет с интересом, самостоятельно, не нуждаясь в дополнительных внешних стимулах, находит новые способы решения заданий	3
Регулятивная сфера	Произвольность деятельности	Деятельность хаотичная, непродуманная, прерывает деятельность из-за возникающих трудностей, стимулирующая и организующая помощь малоэффективна	1
		Удерживает цель деятельности, намечает план, выбирает адекватные средства, проверяет результат, однако в процессе деятельности часто отвлекается, трудности преодолевает только при психологической поддержке	2
		Ребенок удерживает цель деятельности, намечает ее план, выбирает адекватные средства, проверяет результат, сам преодолевает трудности в работе, доводит дело до конца	3
	Уровень развития контроля	Ученик не контролирует учебные действия, не замечает допущенных ошибок	1

		Контроль носит случайный произвольный характер; заметив ошибку, ученик не может обосновать своих действий	2
		Ученик осознает правило контроля, но затрудняется одновременно выполнять учебные действия и контролировать их	3
		При выполнении действия ученик ориентируется на правило контроля и успешно использует его в процессе решения задач, почти не допуская ошибок	4
		Самостоятельно обнаруживает ошибки, вызванные несоответствием усвоенного способа действия и условий задачи, и вносит коррективы	5
Коммуникативная сфера	Способность к сотрудничеству	В совместной деятельности не пытается договориться, не может прийти к согласию, настаивает на своем, конфликтует или игнорирует других	1
		Способен к сотрудничеству, но не всегда умеет аргументировать свою позицию и слушать партнера	2
		Способен к взаимодействию и сотрудничеству (групповая и парная работа; дискуссии; коллективное решение учебных задач)	3
		Проявляет эмоционально позитивное отношение к процессу сотрудничества; ориентируется на партнера по общению, умеет слушать	4

		собеседника, совместно планировать, договариваться и распределять функции в ходе выполнения задания, осуществлять взаимопомощь	
--	--	--	--

**ВАРИАТИВНЫЙ ПЛАН С ПРИМЕНЕНИЕМ ЭЛЕКТРОННОГО ОБУЧЕНИЯ И ДИСТАНЦИОННЫХ
ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫХ ТЕХНОЛОГИЙ
1 ГОД ОБУЧЕНИЯ**

№ п/п	Тема	Кол-во часов	Формат обучения (синхронный/асинхронный)	Ресурс, задания	Средства коммуникации (соц. сеть, электронная почта)	Форма контроля (творческая работа, эссе, тест и т.д.)
1.	История возникновения анимации. Техника безопасности.	2	Синхронный	Видео-урок: "История развития анимации: от первых опытов до современности" (Rutube). Задание: Найти и описать один интересный факт из истории анимации.	Сферум, эл. почта	Устный опрос
2.	Основы 2D-анимации в MS PowerPoint	12	Асинхронный	Видео-урок: "Создание анимации в PowerPoint: базовые приемы" (Rutube). Задание: Создать анимированную открытку с использованием изученных техник.	Сферум, эл. почта	Практическая работа
3.	Работа с видеоредактором ОС Windows	12	Асинхронный	Видео-урок: "Основы монтажа в видеоредакторе Windows" (Rutube). Задание: Смонтировать короткий видеоклип с добавлением титров.	Сферум, эл. почта	Практическая работа
4.	Создание анимации в Synfig Studio	16	Асинхронный	Видео-урок: "Интерфейс и основные инструменты Synfig"	Сферум, эл. почта	Практическая работа

				Studio" (Rutube). Задание: Создать простого анимированного персонажа.		
5.	Разработка сюжета и раскадровки	8	Синхронный	Видео-урок: "Основы сторителлинга в анимации" (Rutube). Задание: Разработать раскадровку для короткого мультфильма.	Сферум	Защита проекта
6.	Монтаж и озвучка мультфильма	4	Асинхронный	Видео-урок: "Основы звукорежиссуры для анимации" (Rutube). Задание: Записать и свести звуковую дорожку для проекта.	Сферум, эл. почта	Практическая работа
7.	Итоговый проект	14	Синхронный + Асинхронный	Видео-урок: "Создание завершеного анимационного проекта" (Rutube). Задание: Разработать и представить итоговый анимационный проект.	Сферум, эл. почта	Защита проекта

ЛИСТ КОРРЕКТИРОВКИ РЕАЛИЗАЦИИ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ

Наименование программы: ««Основы мультипликации»»

ФИО педагога: Бондарь Иван Владимирович

№ занятия	Наименование разделов и тем	Кол-во часов		Форма корректировки (объединение тем, перенос на другую дату, др.)	Причина корректировки (болезнь педагога, праздничный день, др.)
		по плану	по факту		

Согласовано: _____