

МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ
«ДВОРЕЦ ДЕТСКОГО И ЮНОШЕСКОГО ТВОРЧЕСТВА»
ГОРОДСКОГО ОКРУГА ГОРОД ОКТЯБРЬСКИЙ РЕСПУБЛИКИ БАШКОРТОСТАН

СОГЛАСОВАНО
на заседании
Педагогического совета
МБУ ДО «ДДиЮТ»
протокол № 1
от «29» августа 2025 г.

УТВЕРЖДАЮ
Директор МБУ ДО «ДДиЮТ»
_____ В.П.Ульянова
приказ № 123
от «29» августа 2025 г.

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА
технической направленности
«МУЛЬТСТУДИЯ»

Уровень освоения: стартовый
Срок реализации: 1 год (144 час.)
Возраст обучающихся: 9-14 лет
Составитель:
Беликова Анна Рашитовна,
старший педагог дополнительного
образования

г. Октябрьский, 2025 год

Внутренняя экспертиза проведена.

Программа рекомендована к утверждению на Педагогическом совете

«27» августа 2025 г.

Набиева А.М.

Раздел 1. Комплекс основных характеристик программы

1.1. Пояснительная записка

Программа «Мультстудия» направлена на развитие детей младшего и среднего школьного возраста. Мультипликационная деятельность позволяет сегодня эффективно решать задачи медиаграмотности детей, принимает участие в формировании медиасреды.

Направленность программы

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Мультстудия» имеет **техническую направленность**.

Уровень программы

Уровень освоения программы - **стартовый**. Освоение программного материала данного уровня предполагает знакомство обучающимися с новыми знаниями в области анимации в программе «Мультстудия» и создании своего собственного мультфильма.

Актуальность программы

Актуальность программы обусловлена тем, что сфера интересов современных детей тесно связана с медиатехнологиями. Дети уже с дошкольного возраста активно пользуются средствами фото и видеосъёмки, становясь не только потребителями видеоконтента, но и его создателями. Симбиоз технического и экранного творчества способствует развитию креативности, через решение творческих задач техническими приемами. В результате изучения освоения программы по созданию мультфильма обучающиеся смогут научиться создавать мультфильмы, рисовать персонажей и декорации, подбирать звук, озвучивать, снимать сцены, склеивать и монтировать кадры в программе по кинопроизводству, участвовать в конкурсах, что будет способствовать повышению мотивации обучения, совершенствованию практических навыков работы за компьютером, и фотоаппаратом.

-

Отличительные особенности и новизна

Программы «Мультстудия» от существующих программ данного направления является выделение технической стороны создания мультфильма, как основной, в которую естественным образом встроены другие предметные области, такие как рисование, прикладное творчество, история...

Педагогическая целесообразность программы

Заключается в том, что программа «Мультстудия» предназначена для обучающихся любого начального уровня развития. Она даёт возможность раскрыть свои способности каждому ребёнку. И направлена на решение проблемы превышения компьютеризации детского жизненного пространства в настоящее время.

Адресат программы

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Мульстудия» разработана для детей 9-14 лет. В объединение обучающиеся принимаются все желающие. Возрастные особенности детей в соответствии с направленностью программы заключаются в том, что это наиболее легкий период, когда можно заложить в маленьком ребенке самые главные и важные основы творческого обучения. Этот возраст – самый благоприятный для творческого развития. Он является наиболее интересным в процессе становления и развития личности.

Занятия проводятся в группах из 15 человек. Группа разновозрастная, разнополая, учитываются индивидуальные особенности каждого ребенка

Объем и срок освоения программы

Программа рассчитана на 144 часа обучения.

Срок освоения - 1 год.

Режим занятий - 2 групповых занятия по 2 часа в неделю.

Особенности организации образовательного процесса

Занятия по программе проходят в очной форме.

Формы проведения занятий: комбинированные, теоретические, практические, диагностические, контрольные, мастер-классы, самостоятельная и групповая продуктивная деятельность, проектная деятельность, проблемное изложение материала, с помощью которого подростки сами решают возникающие познавательные задачи, конкурсы, соревнования, очные и заочные экскурсии, конференции, флеш-мобы, челленджи, акции, онлайн марафоны, квесты.

В программе используется фронтальная (со всеми одновременно), групповая (в малых группах, в парах), индивидуальная (работа над проектами) форма организации деятельности.

Допуск к занятиям производится только после обязательного проведения и закрепления инструктажа по технике безопасности по соответствующим видам работы.

Программа составлена с учетом санитарно-гигиенических правил, возрастных особенностей обучающихся.

1.2. Цель и задачи программы

Цель: развитие творческого самовыражения обучающихся в области художественной обработки пластических материалов - бумаги, ткани, природного материала через просмотр, изучение и создание аудио - визуальных произведений экранного искусства (мультипликации).

Задачи:

Предметные (обучающие):

- овладеть художественными способами обработки природного и пластического материалов;
- приобрести знания о цветоведении;

- овладеть элементарными знаниями о законах декоративной композиции;
- сформировать навыки по созданию декорации к сюжету;
- сформировать навыки самостоятельного выполнения собственных тематических композиций с использованием художественно-выразительных средств;
- ознакомиться с историей возникновения и видами мультипликации;
- освоить технологии создания мультипликационного фильма;
- сформировать начальные умения работы с мультимедийным оборудованием в процессе создания мультфильма;

Метапредметные (развивающие):

- развивать навыки самооценки собственной деятельности;
- расширять познавательный интерес школьников к современным компьютерным технологиям;
- развивать творческое воображение и образное мышление учащихся;
- развивать умение работать с компьютерными программами;

Личностные (воспитательные):

- воспитывать потребность в самопознании и саморазвитии, чувство коллективизма;
- формировать мотивацию к творческому труду, работе на конечный результат;
- формировать общественно активную личность.

1.3. Содержание программы

Учебный план 1 года обучения

Согласно цели и задачам, в программе разработан учебный план обучения, учитывающий общее количество часов по темам, в том числе часов, отведенных на теорию и практику

№	Наименование раздела, темы	Количество часов			Формы аттестации/контроля
		всего	теория	практика	
1	Вводное занятие. Входное тестирование.	2	1	1	тестирование
2	Изобразительное искусство	40	10	30	
3	История мультипликации	6	3	3	
4	Пластининовая анимация	20	10	25	
5	Бумажная анимация	20	10	20	практика
6	Объёмная анимация	16	10	20	практика
7	Предметная анимация	20	10	20	
8	Работа с программой «Видеоредактор»	18	4	10	зачет, тест

9	Итоговое занятие	2	1	1	практика
	Итого	144	40	104	

Содержание учебного плана программы 1 года обучения

История мультипликации (144 часа)

1. Вводное занятие. Входное тестирование (2 часа)

Теория: Собеседование с обучающимися. Инструктаж по технике безопасности и правила поведения в кабинете.

Практика: Тестирование, беседа.

2. Изобразительное искусство (40 часов)

2. Основы изобразительного искусства (2 часа)

Теория: Что такое основы изобразительного искусства.

Практика: Презентация об ИЗО.

2.1 Многообразие линий в природе (2 часа)

Теория: Знакомство с пластическим разнообразием линий

Практика: Выполнить упражнения на характер линий: волнистая, ломаная, прямая, спиралевидная и т.д.

Выразительные свойства линии (2 часа)

Теория: Многообразие линий «Банка с льющим вареньем».

Практика: Упражнение 1

Виды линии (2 часа)

Теория: Многообразие линий «Банка с льющим вареньем».

Практика: Упражнение 2

Характер линии (2 часа)

Теория: Многообразие линий «Банка с льющим вареньем».

Практика: Упражнение 3

Образность линейного изображения (2 часа)

Теория: Многообразие линий «Банка с льющим вареньем».

Практика: Упражнение 4

2.2 Теория: Художественный язык изобразительного искусства (2 часа)

Теория: Заполнение шаблона – рыбка (линия), ваза (пятно).

Практика: Упражнение 1

Линия, пятно, штрих, мазок, точка (2 часа)

Теория: гриб (точка)

Практика: Упражнение 2

2.3 Основы цветоведения (16 часов)

Теория: Цветовой спектр. Основные и составные цвета (2 часа)

Практика: Упражнение: заполнение цветом.

Теория: Знакомство с понятием «цветовой круг» (2 часа)

Практика: Упражнение: заполнение цветом.

Теория: Составные цвета (2 часа)

Практика: Упражнение.

Теория: Холодные цвета. Теплые цвета (2 часа)

Практика: Упражнение 1.

Теория: Ритм цветowych пятен (2 часа)

Практика: Упражнение 3.

Теория: От светлого к темному (2 часа)

Практика: Упражнение 2.

Теория: Пуантилизм (2 часа)

Практика: Упражнение.

Теория: Техника по сырому (2 часа)

Практика: Упражнение.

2.4 Цветовые растяжки. (2 часа)

Теория: Изучение возможностей цвета, его преобразование (высветление, затемнение). Заливки и отмывки акварелью

Практика: Выполнение тоновых растяжек.

Растяжка неба для неба и барханов (6 часов)

Теория: Составление рисунка по линейной перспективе (2 часа)

Практика: Упражнение 1

Теория: Рисуем небо (2 часа)

Практика: Упражнение 2

Теория: Рисуем барханы (2 часа)

Практика: Упражнение 3

3. История мультипликации. (6 часов)

3.1 Профессия мультипликатор (2 часа)

Теория: Беседа об истории европейской мультипликации (2 часа)

Теория: История зарождении советской мультипликации (2 часа)

3.2 Игра (2 часа)

Теория: Просмотр презентации по теме «В гостях у режиссера Мультяшкина».

Практика: Подвижная игра «Отгадай профессию».

4. Пластилиновая анимация (20 часов)

4.1 Этапы создания мультфильма (2 часа)

Теория: Знакомство с важными этапами создания мультфильма: сюжет, персонажи, декорации, озвучивание.

Практика: Обсуждение данных составляющих на примере просмотра мультфильма.

4.2. Персонаж (2 часа)

Теория: Знакомство детей с характеристиками персонажа (характер, мимика, жесты, движения).

Практика: Создание собственного персонажа (рисунок и рассказ о нем).

4.3 История пластилиновой анимации (2 часа)

Теория: Знакомство с пластилиновой анимацией, ее историей.

Ознакомление с основами пластилиновой анимации, рассказ о первопроходцах в пластилиновой мультипликации.

Практика: Просмотр мультфильма «Пластилиновая ворона».

4.4 Отличие мультфильмов (2 часа)

Теория: Отличие пластилиновых от других мультфильмов.

Практика: Просмотр мультфильма и сравнение, определение отличительных особенностей художественных и мультипликационных фильмов.

4.5 Основные приемы мультипликации (2 часа)

Теория: Создание материала для мультипликации. Основные приемы пластилиновой мультипликации. Отработка элементарных навыков по работе с пластилином.

Практика: Создание несложных фигур из пластилина.

4.6 Создание персонажей: (2 часа)

Теория: Приемы и техника лепки. Чтение русских народных сказок, коротких по содержанию. Выбор сюжета для пластилинового мультфильма.

Практика: Разработка сценария первого пластилинового мультфильма.

4.7 Создание декораций (2 часа)

Теория: История создания декораций.

Практика: Изготовление декорации с применением различных техник и материалов.

4.8 Съемка мультфильма. Монтаж (2 часа)

Теория: Подбор освещения, компоновка кадра. Расстановка персонажи мультфильма на фоне декораций.

Практика: Осмотр материала съемки.

4.9 Озвучивание (2 часа)

Теория: Знакомство с многообразием звуков.

Подражание звуков при помощи звукоподражательных игр.

Практика: Создание своих звуков.

4.10 Наложение музыки (2 часа)

Теория: Обучение выразительному произношению текста за кадром

Практика: Наложение музыки к мультфильму.

5. Бумажная анимация. (20 часов)

5.1 Бумажная перекладка (2 часа)

Теория: Знакомство с техникой «бумажная перекладка», ее историей.

Практика: Просмотр мультфильма, сделанного в данной технике (Ю. Норштейн «Сказка сказок»).

5.2 Бумажная перекладка (2 часа)

Теория: Сравнение, определение отличительных особенностей техники «бумажная перекладка» от других техник.

Практика: Упражнение.

5.3 Бумажная перекладка (2 часа)

Теория: Основные приемы техники «бумажная перекладка»

Практика: Рисование сказочных персонажей, вырезание несложных фигур.

5.4 Создание персонажей (2 часа)

Теория: Приемы и техника выполнения. Чтение русских народных сказок, коротких по содержанию. Выбор сюжета для мультфильма.

Рассматривание иллюстраций.

Практика: Разработка сценария мультфильма «Репка».

5.5 Создание декораций (2 часа)

Практика: Рисование фона и вырезание фона и декорации для сказки «Репка»

5.6 Озвучивание (2 часа)

Теория: Подражание звуков при помощи звукоподражательных игр.

Практика: Создание своих звуков.

Теория: Выразительное произношение закадрового текста. (2 часа)

Практика: Упражнение.

Теория: Наложение музыки к мультфильму (2 часа)

Практика: Упражнение.

Теория: Поиск звуков на сайте (2 часа)

Практика: Упражнение1

5.7 Итоговое занятие (2 часа)

Теория: Подведение итогов по бумажной перекладке.

Практика: Просмотр и обсуждение полученного мультфильма.

6. Объёмная анимация (16 часов)

6.1 История объёмной анимации (2 часа)

Теория: Знакомство с объёмной анимацией, ее историей. Основы объёмной анимации.

Практика: Просмотр короткометражного мультфильма «В гостях у Айболита».

6.2 Отличие объёмной анимации (2 часа)

Теория: Отличие объёмной анимации от других мультфильмов.

Практика: Просмотр мультфильма, сравнение, определение Отличительных особенностей объёмной анимации.

6.3 Приемы объёмной анимации (2 часа)

Теория: Основные приемы объёмной анимации. Использование различных техник.

Практика: Создание несложных фигур.

6.4 Создание персонажей (2 часа)

Теория: Чтение русских народных сказок.

Практика: Разработка сценария мультфильма «Заюшкина избушка».

6.5 Создание декораций (2 часа)

Теория: Выбор сюжета для мультфильма. Рассматривание иллюстраций.

Практика: Подготовка декораций к мультфильму из различных

материалов.

6.6 Съемка мультфильма. Монтаж (2 часа)

Теория: Подбор освещения, компоновка кадра. Расстановка персонажей на установленных декорациях.

Практика: Отработка правильной постановки персонажа в кадре. Осмотр материала съемки.

6.7 Озвучивание (2 часа)

Теория: Создание своих звуков. Выразительное произношение текста за кадром.

Практика: Наложение музыки к мультфильму.

6.8 Итоговое занятие (2 часа)

Теория: Подведение итогов по бумажной перекладке.

Практика: Просмотр и обсуждение полученного мультфильма.

7. Предметная анимация (20 часов)

7.1 Устройство программы (2 часа)

Теория: Знакомство с предметной анимацией, ее историей. Ознакомление с основами предметной анимации.

Практика: Просмотр мультфильма, сделанного в данной технике «Про матрешек».

7.2 Отличие предметной анимации (2 часа)

Теория: Отличие предметной анимации от других мультфильмов.

Просмотр мультфильма, сравнение, определение отличительных особенностей предметной анимации. Чтение русских народных сказок, коротких по содержанию.

Практика: Выбор сюжета для мультфильма. Разработка сценария мультфильма «Теремок».

7.3 Создание декораций (6 часов)

Теория: Создание декораций к мультфильму «Теремок».

Практика: Создание плоскостного пространства. (2 часа)

Теория: Создание декораций к мультфильму (2 часа)

Практика: Заливка цветом, украшение пространства 2

Теория: Создание декораций к мультфильму (2 часа)

Практика: Отделка тканью 2

7.4 Съемка мультфильма. Монтаж. (2 часа)

Практика: Подбор освещения, компоновка кадра. Расстановка персонажей на установленных декорациях. Отработка правильной постановки персонажа в кадре. Осмотр материала съемки.

7.5 Озвучивание (2 часа)

Теория: Подражание звуков при помощи звукоподражательных игр.

Практика: Создание своих звуков. Выразительное произношение текста за кадром. Наложение музыки к мультфильму.

7.6 Итоговое занятие (2 часа)

Теория: Подведение итогов по предметной анимации

Практика: Тест.

8. Работа с программой «Видеоредактор» (18 часов)

8.1 Устройство программы (2 часа)

Теория: Устройства программы. Назначение. Виды контекстного меню.

Практика: ярлыки, значки. Панель задач.

8.2 Монтаж (2 часа)

Теория: Склейка кадров и монтаж в программе.

Практика: Отработка правильной постановки персонажа в кадре: правильные движения (разовые и циклические), правильный переход от кадра к кадру.

8.3 Свойства программы (2 часа)

Теория: Поворот видеоролика на 90 градусов, редактирование файлов различных форматов видео и аудио.

Практика: Сохранение в формате AVI, MKV, WMV, MP4 и в анимированный GIF.

8.4 Обрезка ненужных частей видеоролика (2 часа)

Теория: Покадровое позиционирование

Практика: Упражнение.

8.5 Текстовые комментарии в заданные места видео (2 часа)

Теория: Параметры текста, текстовые блоки.

Практика: Упражнение.

8.6 Изменение громкости видеоролика (2 часа)

Теория: Наложение дополнительной озвучки (фоновая музыка)

Практика: Упражнение.

8.7 Обработка видео (2 часа)

Теория: Отснятое видеоредактором видео

Практика: Упражнение.

8.8 Таймер (2 часа)

Теория: Отсчет времени и счетчик кадров в видео

Практика: Упражнение.

8.4 Итоговое занятие (2 часа)

Теория: Подведение итогов. Объявление предварительных планов на новый учебный год. Дополнительные рекомендации на посещение выставок и музеев, чтение специальной и художественной литературы.

Практика: Просмотр и обсуждение полученного мультфильма.

1.4. Планируемые результаты освоения программы

К концу обучения по программе обучающиеся овладевают следующими компетентностями:

Предметные (обучающие)

Будут знать:

- художественные способы обработки природного и пластического материала;
- цветоведение;
- приемы и технику лепки;
- технологию создания декорации
- историю и виды мультипликации;
- элементарные знания о законах декоративной композиции;
- мультимедийное оборудование в процессе создания мультфильма.

Будут уметь:

- работать с мультимедийном оборудованием по созданию мультфильма;
- выполнять из пластичного материала персонажей;
- выполнять из данного материала персонажей;
- выполнять лепку или отрисовку декораций
- самостоятельно выполнять собственные тематические композиции с использованием художественно-выразительных средств через мультипликацию;

Метапредметные (развивающие):

- разовьется умение учиться;
- сформируется навык работы в микро группах и в коллективе в целом, эффективно распределять обязанности;
- разовьется внимательность, наблюдательность, аккуратность, изобретательность, самостоятельность, ответственность и умение анализировать и делать выводы.

Личностные (воспитательные):

- осознать значимость темы искусства и отражать их в художественном труде через мультипликацию;
- научатся самооценивать эстетическую выразительность результатов своей художественной деятельности;
- сформируют свою гражданскую позицию.

Раздел 2. Комплекс организационно-педагогических условий

2.1. Календарный учебный график

Режим организации занятий по программе определяется Календарным учебным графиком, который является приложением №1 к программе.

Начало учебного года - с 1 сентября.

С 1 по 10 сентября - введение в программу, комплектование групп. количество учебных недель - 36, количество учебных часов - 144. Окончание учебного года - 31 мая.

Занятия проводятся по утвержденному расписанию.

В период школьных каникул занятия проходят по расписанию в соответствии с содержанием программы.

2.2. Условия реализации программы

Для реализации программы необходимо:

Материально-технические условия:

- интерактивная доска;
- кабинет;
- столы;
- стулья;
- ноутбуки;
- проектор;
- тематические презентации;
- образовательная программа.

Информационное обеспечение:

- электронные образовательные ресурсы (аудио, видео), специальные компьютерные программы, информационные технологии.

Кадровое обеспечение:

Программа реализуется педагогом дополнительного образования, имеющим специальную подготовку. Требования к педагогу: высшее профессиональное образование. Регулярно повышает свою квалификацию на курсах для работников образования.

2.3. Формы аттестации и контроля

Оценка образовательных результатов учащихся по программе «Мультстудия» носит вариативный характер.

Педагогом, работающим по программе «Мультстудия» составлена система аттестации и контроля, включающая в себя проведение рубежной диагностики на начало и конец каждого года обучения.

К формам аттестации и контроля относятся: педагогическое наблюдение, проведение диагностики уровня воспитанности учащихся (для оценки личностных результатов), проведение диагностики предметных результатов, участие в конкурсах.

Подведение итогов по теме проводятся в форме презентации проектов, также используется форма участия в конкурсах. Подведение итогов работы объединения за год проходит в форме презентации авторского проекта.

Вид контроля, дата проведения	Дата проведения	Контрольные измерители (что проверяется)	Форма аттестации
Входной	Сентябрь	Проверка начального уровня знаний, умений и навыков обучающихся; выявляется уровень владения базовыми знаниями и умениями в области компьютерных технологий, круг интересов обучающихся	Собеседование, тест
Промежуточный	Декабрь	Проверка знаний, умений и навыков обучающихся; выявляется уровень владения знаниями и умениями в области компьютерных технологий, полученными в ходе обучения по программе	Собеседование, наблюдение, творческие задания
Итоговый	Май	Организация выставки работ всех обучающихся, наглядно-иллюстрирующая достигнутые успехи, как в области техники моделирования и проектирования, так и в области владения средствами современной компьютерной графики	Практическая работа, выставка работ

2.4. Оценочные материалы

Диагностика результативности сформированных компетенций обучающихся по программе осуществляется при помощи следующих методов диагностики и контроля: контрольное тестирование и выполнение самостоятельных проектов.

Диагностическая работа организуется во время учебных занятий. Результаты заносятся в протокол.

Каждому уровню соответствует определенное количество баллов:

- низкий уровень: от 3 до 5 баллов;
- средний уровень: от 6 до 7 баллов;
- высокий уровень: от 8 до 10 баллов.

№	Вид работ	Низкий уровень (1 балл)	Средний уровень (2 балла)	Высокий уровень (3 балла)
---	-----------	----------------------------	------------------------------	------------------------------

1.	Умение пользоваться инструментами	Не знает и путает инструменты, не умеет грамотно ими пользоваться	Знает предназначение, но неуверенно чувствует себя при работе с инструментами	Хорошо знает все инструменты, грамотно применяет их в работе
2.	Знание видов мультипликации	Не чётко знает виды мультипликации	Знает виды мультипликации, но путает их	Точно знает виды мультипликации, грамотно подбирает стили
3.	Рабочее поле программы по кинопроизводству	Не умеет работать в программе	Знает рабочее поле программы, но не знает как сохранять файл, не знает горячих клавиш	Уверенно работает с программой по кинопроизводству, умеет делать монтаж, склейку и сохранять файл для дальнейшего редактирования
4.	Техники мультипликации	Не знает основ мультипликации (неверно использует слои), не умеет делать плавные переходы, работать со звуком.	Знает правила работы с мультипликацией, но испытывает затруднения	Хорошо владеет мультипликацией, чётко выполняет работу

В начале обучения по программе «Мультстудия» проводится определение начального уровня знаний, умений и навыков. Текущий контроль осуществляется путем наблюдения, определения качества выполнения заданий, отслеживания динамики развития обучающегося. Способы проверки уровня освоения тем: опрос, выполнение заданий, наблюдение, оценка выполненных самостоятельных работ.

2.5. Методическое обеспечение дополнительной общеобразовательной программы (Учебно-методический комплекс)

Формы занятий по программе:

- коллективная;
- индивидуальная;

Используются следующие образовательные технологии:

- информационно-коммуникативные;
- индивидуализации обучения;
- формирования критического мышления;
- проектной деятельности;
- проблемного обучения;
- здоровьесберегающие;
- игровые;
- модульного обучения;
- педагогической мастерской;
- интегрированного обучения;

- группового обучения;
- коллективного взаимообучения;
- программированного обучения;
- развивающего обучения;
- исследовательской деятельности;
- коллективной творческой деятельности

Виды учебных занятий:

- беседа;
- путешествие;
- инсценировка;
- экспедиция, экскурсия;
- проблемное занятие;
- конференция;
- мультимедиа;
- решение творческих задач;
- творческий отчет;
- конкурсы и др.)

2.6. Календарный план воспитательной работы

Основная цель программы воспитания – личностное развитие обучающихся средствами творчески ориентированной деятельности технической направленности.

Календарный план воспитательной работы состоит из модулей:

- «Воспитание на учебном занятии»;
- «Воспитание в детском объединении»;
- «Взаимодействие с родителями»;
- «Профессиональное самоопределение»

Модуль	Дела, события, мероприятия	Сроки
Взаимодействие с родителями	Родительское собрание Дни открытых дверей Анкетирование Индивидуальное собеседование с родителями (в течение года)	сентябрь
Воспитание на учебном занятии	Открытое итоговое занятие и/или мероприятий	апрель-май
	Инструктажи по ТБ, ПБ, ПДД, антитеррористической безопасности	сентябрь, ноябрь, декабрь, март, май
Воспитание в объединении	Экскурсии Календарные праздники (День Матери, Новый год, День учителя, День Победы и др.)	в течение года

	Мероприятия в рамках Года педагога и наставника	апрель
Профессиональное самоопределение	Экскурсия или посещение творческих выставок	в течение года

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

Нормативно – правовые документы

1. Федеральный закон Российской Федерации от 29 декабря 2012 г. №273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации» (в редакции от 17.02.2023г);
2. Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 27.07.2022 г. №629 «Об утверждении порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;
3. Распоряжение Правительства РФ от 31.03.2022 г. №678-р «Об утверждении Концепции развития дополнительного образования детей до 2030 года»;
4. Распоряжение Правительства Российской Федерации от 29.05.2015 г. №996-р «Стратегия развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года»;
5. Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28.09. 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»;
6. Письмо Министерства образования и науки РФ от 18.11.2015 г. №09-3242 «О направлении информации» (вместе с «Методическими рекомендациями по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы)»)
7. Закон Республики Башкортостан от 01 июля 2013 года N 696-з Об образовании в Республике Башкортостан (в редакции Законов Республики Башкортостан от 26.12.2014 N 171-з, от 27.02.2015 N 192-з, от 01.07.2015 N 253-з, от 18.09.2015 N 260-з, от 30.01.2017 N 464-з (редакции 16.06.2017, с изм. от 24.12.2018), от 22.06.2018 N 642-з, от 22.06.2018 N 644-з, от 22.06.2018 N 648-з, от 25.12.2018 N 50-з, от 03.04.2019 N 92-з, от 10.07.2019 N 140-з, от 10.07.2019 N 141-з, от 07.10.2019 N 155-з, от 19.12.2019 N 188-з, от 30.12.2019 N 206-з, от 04.02.2020 N 220-з, от 04.06.2020 N 272-з, от 04.06.2020 N 273-з, от 02.07.2020 N 300-з, от 07.12.2020 N 344-з, от 05.05.2021 N 407-з, от 24.12.2021 N 510-з, от 02.02.2023 N 675-з, от 26.04.2024 N 111-з, от 10.06.2024 N 126-з, от 03.06.2025 N 281-з, от 30.06.2025 N 308-з)
8. Постановление Правительства Республики Башкортостан от 01.11.2022 №690 «Об утверждении Концепции развития дополнительного образования детей в Республике Башкортостан до 2030 года»;
9. Устав МБУ ДО «ДДиЮТ» городского округа город Октябрьский Республики Башкортостан; 20
10. Положение о порядке разработки, утверждения и реализации дополнительных общеобразовательных общеразвивающих программ (утверждено приказом МБУ ДО «ДДиЮТ» от 12 апреля 2022 г. № 03-20/52);
11. Положение об организации образовательного процесса с использованием дистанционного обучения и электронных технологий (утверждено приказом МБУ ДО «ДДиЮТ» от 27 марта 2020 г. № 31-1);
12. Положение о периодичности и порядке текущей и промежуточной аттестации обучающихся муниципального бюджетного учреждения

дополнительного образования «Дворец детского и юношеского творчества» городского округа город Октябрьский Республики Башкортостан (утверждено приказом МБУ ДО «ДДиЮТ» от 25 декабря 2018 г. № 142).

Основная литература

1. Кокс Джойс Microsoft PowerPoint 2013. Русская версия / Джойс Кокс, Джоан Ламберт. - М.: ЭКОМ Паблишерз, 2016. - 496 с.
2. Ламберт Д. Microsoft PowerPoint 2016. Русская версия. Серия Шаг за шагом. / Джоан Ламберт. - М.: ЭКОМ Паблишерз, 2018. - 498 с.
3. Алексей Каптерев, Алексей Бурба Точка контакта: Презентация/ А. Каптерев, А. Бурба - РИПОЛ Классик, 2016. – 56 с.
4. Алексей Каптерев Мастерство презентаций/ А. Каптерев - Манн, Иванов и Фербер, 2017. – 336 с.
5. Лазарев, Дмитрий Презентация: Лучше один раз увидеть! / Дмитрий Лазарев. - М.: Альпина Паблишер, 2015. - 142 с.
6. Робин Уильямс Дизайн. Книга для недизайнеров/ Робин Уильямс - Символ-Плюс, 2016
7. Шульгин, В. П. Создание эффектных презентаций с использованием PowerPoint 2013 и других программ / В.П. Шульгин, М.В. Финков, Р.Г. Прокди. - М.: Наука и техника, 2015. - 256 с.
8. Рындак В. Г., Дженжер В. О., Денисова Л. В. «Проектная деятельность школьника в среде программирования Scratch» — Оренбург: Оренб. гос. ин-т. менеджмента, 2009 г.
9. Рындак В.Г., Джинжер В.О., Денисова Л.В. «Пропедевтика идей параллельного программирования в средней школе при помощи среды Scratch»,
10. Голиков Д.И. «Scratch для юных программистов», С.П.: БХВ-Петербург,, 2017 г.
11. Мажед Маржи «Scratch для детей. Самоучитель по программированию»
пер. с англ. Гескиной М. и Таскаевой С. — М. : Манн, Иванов и Фербер, 2017. — 288 с.
12. Куринный С.В. «Scratch 3. Справочник команд» 2014 г.

Литература для педагога:

1. Н. А. Андреева «Рукоделие» - полная энциклопедия — М.,1992.
2. Ю.Б.Гомозова. Калейдоскоп чудесных ремесел. М., 2005
Стр.162-170 (нити). Стр.173-205 (скорлупки).
3. В.С. Горичева. Сказку делаем из глины, теста, снега, пластилина. М., 2002 , Стр.34 (фольга).
4. Э.К. Гульянц. Что можно сделать из природного материала. М., 1999
Стр.116 (ракушки). Стр.162 (птица Мук, Жар-птица).
5. М Левина.365 веселых уроков труда. М., 2001.
6. К.В. Силаева. Соленое тесто. М, 2000 .Стр. 99 (сердечки).

7. Казакова Р.Г., Мацкевич Ж.В. «Смотрим и рисуем мультфильмы» Методическое пособие. М., 2013 – 125с.
8. Мультфильмы своими руками.
<http://veriochen.livejournal.com/121698.html>.
9. Пособие В. Запаренко. «Как рисовать мультики», Издательство: Фордевинд, 2011 г.
10. Ю. Красный, Л. Курдюкова. Мультфильм руками детей. – ж. «Искусство в школе».
12. Взаимодействие искусств и анимации (тематический выпуск). М., 2006.
13. Обучающая программа «Юный мультипликатор»
14. Интернет-ресурсы: Мультипликация. Статья в Википедии. Мультфильм. Статья в Википедии. Мультстудия на телеканале «Карусель» Страничка мультипликатора.
15. Г. Уайтекер, Д. Халас «Тайминг в анимации»

Литература для детей:

1. Н. А. Андреева «Рукоделие» - полная энциклопедия — Москва, 1992.
2. А. А. Власова «Рукоделие в школе» - Санкт - Петербург, 1996.
3. В.С. Горичева. Сказку делаем из глины, теста, снега, пластилина. М., 2002.
4. Э.К. Гульянц. Что можно сделать из природного материала. М., 1999
5. Н. И. Сокольников. Основы рисунка, композиции. Обнинск, 1996.
6. К.В. Силаева. Соленое тесто. М., 2000.

Календарный учебный график

1 группа – среда 17.40- 18.20, 18.30- 19.10

1 группа – четверг 16.40-17.20, 17.40- 18.20

Месяц	Дата проведения		Наименование темы, раздела	Количество часов	Примечание
	план	факт	История мультипликации (144 часа)		
сентябрь	03.09		Вводное занятие. Входное тестирование	2	
	04.09		Изобразительное искусство (40 часов). Основы изобразительного искусства. Многообразие линий в природе	2	
	10.09		Выразительные свойства линии. Образность линейного изображения	2	
	11.09		Художественный язык изобразительного искусства	2	
	17.09		Основы цветоведения	2	
	18.09		Знакомство с понятием «цветовой круг».	2	
	24.09		Составные цвета	2	
	25.09		Холодные цвета. Теплые цвета	2	
октябрь	01.10		Ритм цветовых пятен	2	
	02.10		От светлого к темному	2	
	08.10		Пуантилизм	2	
	09.10		Техника по -сырому	2	
	14.10		Цветовые растяжки	2	
	15.10		Упражнение: Растяжка неба для неба и барханов	2	
	21.10		История мультипликации. (6 часов)	2	
	22.10		Профессия мультипликатор	2	
	28.10		Европейская мультипликация	2	

	29.10		История зарождения советской мультипликации	2	
ноябрь	05.11		Игра «Отгадай профессию».	2	
	06.11		Пластилиновая анимация (20 часов)	2	
	12.11		Этапы создания мультфильма	2	
	13.11		Персонаж	2	
	19.11		История пластилиновой анимации	2	
	20.11		Отличие мультфильмов	2	
	26.11		Основные приемы мультипликации	2	
	27.11		Создание персонажей	2	
декабрь	03.12		Создание декораций	2	
	04.12		Съемка мультфильма. Монтаж	2	
	10.12		Озвучивание	2	
	11.12		Наложение музыки	2	
	17.12		Итоговое занятие	2	
	18.12		Бумажная анимация	2	
	24.12		Бумажная перекладка	2	
	25.12		Бумажная перекладка	2	
	31.12		Создание персонажей	2	
январь	14.01		Создание декораций	2	
	15.01		Озвучивание	2	
	21.01		Выразительное произношение закадрового текста	2	
	22.01		Наложение музыки к мультфильму	2	
	28.01		Поиск звуков на сайте	2	
	29.01		Итоговое занятие	2	
февраль	04.02		Объёмная анимация (16 часов)	2	
	05.02		История объёмной анимации	2	
	11.02		Отличие объёмной анимации	2	

	12.02		Создание персонажей	2	
	18.02		Создание декораций	2	
	19.02		Съемка мультфильма. Монтаж	2	
	25.02		Озвучивание	2	
	26.02		Итоговое занятие	2	
март	04.03		Предметная анимация (20 часов)	2	
	05.03		Устройство программы	2	
	11.03		Отличие предметной анимации	2	
	12.03		Создание декораций	2	
	18.03		Съемка мультфильма. Монтаж.	2	
	19.03		Озвучивание	2	
	25.03		Итоговое занятие	2	
	26.03		Предметная анимация (20 часов) Устройство программы	2	
апрель	15.05		Отличие предметной анимации	2	
	16.04		Создание декораций	2	
	22.04		Создание декораций к мультфильму	2	
	23.04		Создание декораций к мультфильму 2	2	
	29.04		Съемка мультфильма. Монтаж	2	
	30.04		Озвучивание	2	
май	06.05		Итоговое занятие	2	
	07.05		Работа с программой «Видеоредактор». Устройство программы.	2	
	13.05		Монтаж	2	
	14.05		Обрезка ненужных частей видеоролика. Текстовые комментарии в заданные места видео	2	
	20.05		Изменение громкости видеоролика	2	
	21.05		Обработка видео	2	

	27.05		Таймер	2	
	28.05		Итоговое занятие	2	

Оценивание мультфильмов по критериям

8 баллов - высший уровень
 4-6 баллов- средний уровень
 1-3 баллы - низкий уровень

Название критерия	Оцениваемые параметры	Баллы
Тема мультфильма	Соответствие темы мультфильма заявленной теме	
Цели и задачи для создания мультфильма	Соответствие целей поставленной теме Достижение поставленных целей и задач	
Выделение основных идей сценария мультфильма	Соответствие целям и задачам Количество идей	
Содержание сценария	Язык изложения материала понятен аудитории Актуальность, точность и полезность содержания	
Подача сценария	Хронология Приоритет Тематическая последовательность Структура по принципу «проблема-решение»	
Логика и переходы во время сюжета	От вступления к основной части От одной основной идеи (части) к другой От одного слайда к другому	
Заключение	Яркое высказывание - переход к заключению Раскрытие сюжета	
Дизайн оформления титров мультфильма	Шрифт (читаемость) Корректно ли выбран цвет (фона, шрифта, заголовков) Элементы анимации	

№	Раздел программы	Форма контроля	Какие знания, умения и навыки контролируются
1	Вводное занятие	Анкетирование. Тест. Собеседование.	Мотивация к занятиям. Знакомство с видами и приемами анимации. Знание ТБ и правил организации рабочего стола.
2	Пластилиновая анимация	Викторина. Качество худ. работы. Анализ процесса деятельности. Самооценивание	Умение лепить предметы, передавая их форму и пропорции Знания последовательности выполнения работ из пластилина. Знание законов композиции, перспективы. Умение оживлять героев. Умение наблюдать.
3	Анимация в технике «бумажная перекладка»	Качество худ. работы. Анализ процесса деятельности. Самооценивание	Умение использовать способы различного наложения цвета. Умение наблюдать в организованной деятельности Умение создавать сюжет и декоративные композиции. Умение создает иллюзию движения.
4	Предметная анимация	Кроссворд. Качество худ. работы. Анализ процесса деятельности. Самооценивание	Умение импровизировать с различными предметами. Умение создание фона и декорации.
5	Объемная анимация	Анкетирование. Наблюдение. Презентация.	Знание различных техник. Владение постановкой персонажа в кадре. Умение озвучивания мультфильма. Умение наложения музыки к мультфильму.
6	Выставочная деятельность	Анализ участия в детских конкурсах, выставках, акциях Отзывы родителей, детей.	Знания критериев выставочных работ. Умение оформлять работу по правилам.
7	Итоговое занятие	Анкетирование Собеседование	Умение самостоятельно выполнять творческий продукт и самооценивать его.

Критерии оценки детских работ: Критерии анализа детских работ базируются на взглядах педагогов. Работу можно считать творческой при наличии следующих признаков.

1. Содержание в изделии: оригинальное, неожиданное, нереальное, фантастическое, непосредственное и наивное.
2. Особенности изображения: сложность в передаче формы, перспективность

изображения, узнаваемость предметов и образов, оригинальность изображения, особый творческий почерк, яркое, выразительное раскрытие в образе своего переживания.

3. Цветовое решение композиции, пропорциональность в расположении предметов.

- правильно определять, изображать форму предметов поделки, их пропорцию, конструктивное построение;
- правильно определять изделия в зависимости от размера куска теста;
- правильно выполнять простейшие способы лепки;
- передать выразительные формы реального предмета с натуры, по памяти и представлению.

По названным признакам можно определить, насколько сильна работа ребенка в творческом отношении. Если в ней присутствуют все перечисленные признаки – это нестандартная творческая работа. При отсутствии одного или более признаков детская работа теряет свою творческую ценность.

Приложение №4

Планы (сценарии) занятий

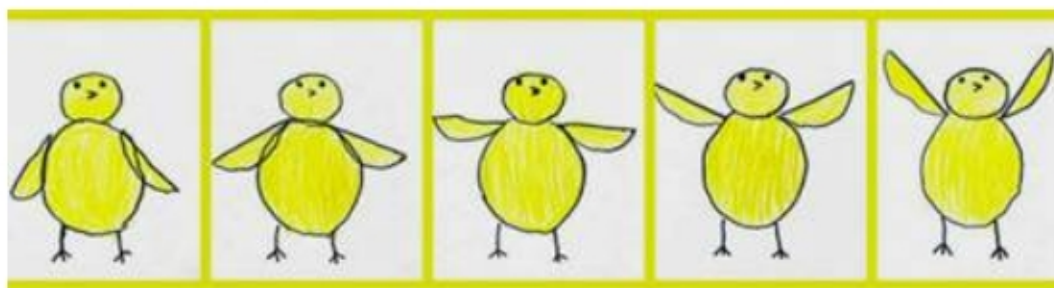
Вводная часть:		
Действия педагога	Предполагаемые действия детей	Примечание
Организационная часть – приветствие, сообщение темы занятия		Возможно - работа с журналом,
Основная часть:		
Первый этап - проверка итогов предыдущей работы, разбор нескольких вопросов на повторение	Прописываются правильные ответы и действия детей	Действия педагога, моменты обращения педагога к дидактическому материалу Выбор того или иного действия в зависимости от ответов и действий учащихся, похвала учащегося, направление его действий в нужное русло. Методы активизации включения в предстоящую познавательную деятельность всех учащихся Орг. моменты - обращение внимания на правила безопасности, время выполнения заданий и т.п.
Второй этап - презентация нового материала Каждый этап основной части занятия прописывается в отдельной строке		Приемы, способствующие активизации мысли учащихся в процессе освоения нового материала
Третий этап - практика под руководством педагога.		
Четвертый этап -независимая самостоятельная практика		
Пятый этап - самоконтроль и самооценка результатов работы.		

<p>Заключительная часть. Что узнали? Чему научились? Другими словами: достигнута ли цель занятия? Форму подведения итогов учебного занятия педагог определяет самостоятельно. Занятие заканчивается сообщением темы следующего занятия.</p>		
---	--	--

Задание по рисованной анимации

Ход занятия

1. рисуем одинаковых цыплят на каждом листочке нашего блокнота и начинаем с самого нижнего. У него крылья опущены. Следующего просто обводим, чуть изменив положение крыльев- они приподняты. И т.д. каждый раз все выше и выше поднимая крылья. В результате мы получили раскадровку- все фазы движения цыпленка. Его можно раскрасить-получится цветной мульт.



2. Теперь самое сложное. Эти картинки надо по очереди отснять так, чтобы они не сдвинулись относительно друг друга. Для этого блокнот прикрепляем прищепками к стеклу.

3. Берем фотоаппарат, в то время помощник листает получившиеся изображения. Получаем 5 кадров.

4. В программе для обработки картинок (ASDee) корректируем яркость и обрезание лишнего фона. Следим. Чтобы после обрезки все фото остались такого же размера, пропорций и не сдвинулся их центр. Или лучше отснять так, чтобы обрезка картинок не понадобилось.

5. Загружаем в программу фото с 1 по 5 (цыпленок поднимает крылья) и дальше их же в обратном порядке без первой и последней: 4,3,2 (цыпленок опускает крылья). Любуемся результатом!

**Тест-анкета
по теме мультипликация**

ФИ _____ дата _____

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 _____

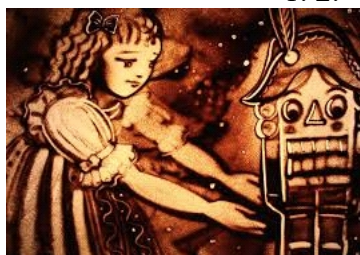
1. 2.



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.

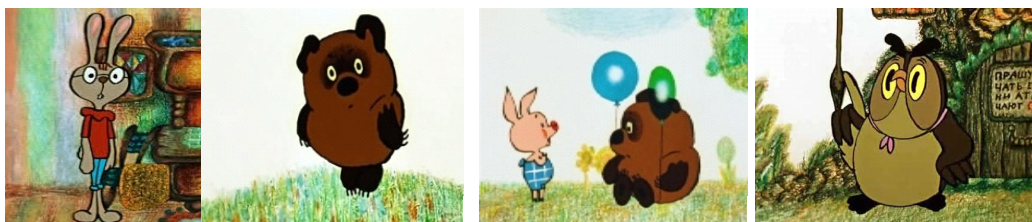


6. Напишите название вашего любимого мультфильма(ов)

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;

Вопрос 10

Соотнесите:

Варианты ответов

- инструменты рисования и редактирования;
- способ просмотра;
- цвета обводки и заливки;
- настройка свойств выбранного инструмента.