Муниципальное казенное учреждение
Отдел образования Администрации Парабельского района Томской области
Муниципальное бюджетное учреждение дополнительного образования
«Дом детского творчества»

Согласовано на заседании
Педагогического совета
от «31» августа 2026 г.,
Протокол № 3

«Утверждаю»
Директор МБУ ДО «ДДТ»
_____ А.С.Дубровина
Приказ № 63 от «31» августа 2026 г.

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа технической направленности «Мультимедия»

Возраст обучающихся – 8-15 лет
Срок реализации программы: 2 года.

Автор- составитель:
Сайкова Анастасия Николаевна,
педагог дополнительного образования

с. Парабель, 2026 г.

Содержание

1. Комплекс основных характеристик программы
1.1. Пояснительная записка…….....….3
Цели и задачи программы……..……7
1.2. Формы мониторинга освоения программы……..8
Учебный план…….…….....8-9
Содержание учебного плана…….....9-12
Календарный учебный график…….…….....12-13
1.3. Планируемые результаты……...……...…...13
1.4. Воспитательная программа…….....13-15
2. Комплекс организационно – педагогических условий
2.1 Условия реализации программы……..15-16
Список литературы…….……..…….17
Приложение……...18

1. Комплекс основных характеристик программы
1.1. Пояснительная записка

Мультипликация представляет собой сложный и многоструктурный процесс, построенный на объединении областей нескольких видов искусства. Главная педагогическая ценность мультипликации как вида современного искусства заключается, прежде всего, в возможности комплексного развивающего обучения детей. Детская Мультстудия является инновационным элементом образовательной среды художественно-эстетической творческой направленности для детей с 8 до 15 лет.

Создание мультфильмов с помощью Мультстудии требует большого интереса к анимации, к детям и ко всему миру. А ребёнку даёт возможность свободного выбора творческой деятельности, выражения своих чувств и мыслей. Анимационное творчество отвечает современным образовательным стандартам, важным критерием которых является «поддержка детской инициативы и самостоятельной деятельности». В ней интегрируются социально-коммуникативное, речевое, физическое и художественно-эстетическое направления развития личности ребёнка.

Данная программа имеет техническую направленность, разработана с учетом следующих документов:

- Федеральный Закон от 29.12.2012 г. № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации».
- «Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 года» утверждена распоряжением Правительства Российской Федерации от 31 марта 2022 г. № 678-р.
- Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 2 июня 2026 г. № 19 "Об утверждении СП 2.4.2.4283-26 Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи".
- 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».
- Методическими рекомендациями по разработке, содержанию, утверждению и мониторингу программ развития беспилотной авиации в субъектах российской федерации (письмо Министерства промышленности и торговли РФ) от 16.18.2023 г. № ОВ-86204/12
- Приказ Минпросвещения России от 27.07.2022 N 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам».
- Письмо Минобрнауки России от 18.11.2015 № 09-3242 «О направлении информации» (вместе с «Методическими рекомендациями по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы)».
- 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».
- Устав муниципального бюджетного учреждения дополнительного образования «Дом детского творчества».
- Положение о дополнительных общеразвивающих общеобразовательных программах дополнительного образования МБУ ДО «ДДТ»

Направленность программы – техническая.

Мультипликация – это групповой творческий процесс. Как и во взрослой команде мультипликаторов, дети знакомятся с разными техниками, пробуют разные функции: режиссёра, оператора, сценариста, художника-мультипликатора.

В процессе создания мультфильма происходит распределение функций и ролей между участниками в соответствии с теми работами, которые необходимо выполнить, а именно: написание текста сценария, выбор музыки, озвучивание. Качественная подготовка литературно-

художественной части является залогом успешности будущей работы, поэтому при планировании данной деятельности выделено достаточно времени на разработку предварительного сценария и подготовку художественного оформления. Завершается данная работа просмотром и обсуждением готовых результатов, что является необходимым шагом к созданию новых работ.

Характеристика целевых групп

Возрастная группа: 8-12 лет

Психологические особенности:

- Активное развитие творческих способностей и интереса к самовыражению.
- Увлечение играми и анимацией.
- Развитие критического мышления и самостоятельности.

Интересы:

- Компьютерные и видеоигры.
- Мультфильмы и анимационные шоу.
- Спортивные виды деятельности.

Образовательные цели:

- Освоение основных навыков работы с мультимедиа (редактирование видео, создание анимации).
- Развитие командной работы через проекты.
- Формирование основ программирования и дизайна.

Возрастная группа: 12-15 лет

Психологические особенности:

- Активный поиск идентичности и сферы интересов.
- Увеличение потребности в независимости и самовыражении.
- Более высокий уровень критического мышления и анализа.

Интересы:

- Создание контента для социальных сетей (видеоблогинг, стриминг).
- Участие в творческих конкурсах и мероприятиях.
- Интерес к новым технологиям и программированию.

Образовательные цели:

- Углубленное изучение технологий мультимедиа (графический дизайн, видео- и аудиомонтаж).
- Развитие навыков презентации и коммуникации.
- Подготовка к участию в конкурсах и олимпиадах по информатике и медиаискусству. Общие характеристики для обеих групп:
- Обучающиеся этой возрастной категории активно используют цифровые устройства и интернет.
- Предпочитают интерактивное и практическое обучение, которое позволяет им экспериментировать и создавать.
- Им важно видеть результаты своей работы и получать обратную связь от сверстников и преподавателей. Эта программа должна учитывать интересы и потребности целевых групп, чтобы быть максимально эффективной и мотивирующей для обучающихся.

Актуальность

Определяется, прежде всего, запросом со стороны детей и их родителей на Программу «Мультимедия» как наиболее интересному для детей виду творческой деятельности, дающему возможность развития способностей и самореализации во многих художественных видах творчества.

Программа способствует более разностороннему раскрытию индивидуальных способностей воспитанника, развитию социальных способностей для адаптации в окружающем мире. Занятия в студии способствуют расширению кругозора обучащюихся, повышению эмоциональной культуры, культуры мышления. Обучающиеся приобретают опыт работы с информационными объектами, с помощью которых осуществляется видеосъемка и проводится монтаж отснятого материала с использованием возможностей специальных компьютерных

инструментов. Программа дает возможность обучающимся «раскрыть себя» и нацелена на достижения личностных и метапредметных результатов.

Практическая значимость для целевых групп

Принцип самоценности возраста, его полноценное проживание. Каждый период детства рассматривается как настоящая, самобытная, неповторимая жизнь.

Принцип деятельности. Решение образовательных задач опирается на характерный для этого возрастной этап виды детской деятельности и общения с взрослым.

Принцип содействия и сотрудничества детей и взрослых, который реализуется в личностно – ориентированном взаимодействии взрослых с детьми и предполагает создание условий для эмоционального благополучия каждого ребенка, уважения к его интересам и потребностям, предоставление права на реализацию своей индивидуальности.

Принцип поддержки инициативы детей в разных видах деятельности. В программе предусматривается предоставление каждому ребенку возможности выбора занятий, материалов.

Принцип интеграции содержания образования. В данной программе принцип интеграции реализуется в сочетании и взаимопроникновении в педагогический процесс разных видов детской деятельности, просмотра и анализа мультипликационных фильмов. В программе используются игры-драматизации и дидактические игры, художественное слово, изобразительная деятельность и др., что позволяет каждое занятие сделать поучительным и интересным.

Личностно-ориентированные подходы:

– содействие и сотрудничество детей и взрослых, признание ребенка полноценным участником (субъектом) образовательных отношений, разностороннее, свободное и творческое развитие каждого ребенка, реализация из природного потенциала, обеспечение комфортных, бесконфликтных и безопасных условий развития воспитанников;

– целостное развитие и готовность личности к дальнейшему развитию;

– поддержка инициативы детей в различный видах деятельности;

– психологическая защищенность ребенка, обеспечение эмоционального комфорта, создание условий для самореализации;

– развитие ребенка в соответствии с его склонностями, интересами и возможностями, создание условий для воспитания и обучения каждого воспитанника с учетом индивидуальных особенностей его развития (дифференциация и индивидуализация).

Системно-деятельные подходы:

– построение образовательной деятельности на основе индивидуальных особенностей каждого ребенка, при котором сам ребенок становится активным в выборе содержания своего образования, становится субъектом образования;

– формирование познавательных интересов и познавательных действий ребенка в различных видах деятельности, организация детской деятельности, в процессе которой они самостоятельно делают «открытия», узнают новое путем решения проблемных задач;

– креативность – «выращивание» у воспитанников способности переносить полученные знания в ситуации самостоятельной деятельности, инициировать и поощрять потребность детей самостоятельно находить решения нестандартных задач и проблемных ситуаций;

– овладение культурой – приобщение детей к социокультурным нормам, традициям семьи, общества, государства, обеспечить способность ребенка ориентироваться в мире и действовать (или вести себя) в соответствии с интересами и ожиданиями других людей, социальных групп, общества и человечества в целом.

Целевые ориентиры Программы

Специфика детства (гибкость, пластичность развития ребенка, высокий разброс вариантов его развития, его непосредственность и непроизвольность) не позволяет требовать от ребенка достижения конкретных образовательных результатов и обусловливает необходимость определения результатов освоения программы в виде целевых ориентиров. Целевые ориентиры образования, представленные в ФГОС ДО, следует рассматривать как социально-нормативные возрастные характеристики возможных достижений ребенка.

Это ориентир для педагогов и родителей, обозначающий направленность воспитательной деятельности взрослых.

Целевые ориентиры:

– дети видят идею, передаваемую мультфильмом (или её отсутствие);
– раскрепощение мышления;
– развитие творческого потенциала;
– формирование умения наблюдать, фантазировать, сравнивать, переживать увиденное, отражать свои впечатления в творческих работах;
– создание мультфильмов в предложенных педагогом техниках;
– осуществление контроля: находить способы улучшения работы, самостоятельно вносить коррективы;
– совершенствование навыков общения: самостоятельно оценивать свою творческую продукцию и выражать отношение к творческому продукту сверстника.

Новизна

Новизна образовательной программы заключается в следующем:

-связана с использованием авторской методики проектно-творческого обучения, системного построения перехода от простых цифровых экспериментов к более сложным 2D- и 3D-анимационным проектам, а также с включением цифровых инструментов (Movavi, InShot и тд, программы для монтажа видео и др.) в единый образовательный трек. Особое внимание уделяется формированию навыков командной работы, презентации проектов и взаимодействия в цифровой среде.

- включение в содержание программы разнообразных видов изобразительной (рисование, лепка, конструирование, изготовление кукол из различных материалов и т.д.) и технической (освоение различных техник съемки, работа с фото, – видео, – аудио аппаратурой) деятельности;
- применение системно–деятельного подхода, при подаче как теоретического, так и практического материала, с обязательной демонстрацией мультипликационных фильмов, а также практической деятельности по созданию мультипликационных фильмов;
- организация социально значимой практической деятельности (участие в социальных мероприятиях, конкурсах).

Объем и срок освоения программы. Режим занятий, периодичность, продолжительность

Срок реализации программы 2 года (208 часов)

1 год обучения (136 часов) 2 раза в неделю по 2 часа. 2 недели сентября отведены на формирование группы и набор обучающихся определено 34 учебные недели (136 ч. в год).

2 год обучения (72 часа), 36 учебных недель.

Формы занятий: групповая (4-6 детей в группе), индивидуальная (при составлении индивидуального образовательного маршрута). Допускается переход обучающихся из одной группы в другую.

Режим занятий:

1 год обучения – 2 раза в неделю по 2 часа.
2 год обучения – 1 раз в неделю по 2 часа.

Продолжительность одного академического часа – 45 минут, с 15-минутным перерывом между занятиями.

В объединение «Мультимедия» принимаются все желающие. Занятия проводятся в учебном кабинете с хорошим освещением. Занятия состоят из теоретической и практической частей. На начальном этапе обучения каждый приём мультимедии осваивается отдельно при помощи небольших по объёму работ или выполнения заданий по образцу. На всех занятиях педагог воспитывает у детей умение доводить начатое дело до конца, следит за соблюдением правил техники безопасности и культуры труда, содержанием в порядке рабочего места, приучает экономно и аккуратно использовать материалы и оборудование.

На занятиях предусматривается совместная деятельность педагога и детей по разработке творческих проектов, коллективная и самостоятельная работа обучающихся. Коллективные работы выполняются творческими группами, состоящими из трёх – четырёх человек. Это значительно ускоряет процесс работы над изделием, позволяет правильно распределить задание, учитывая возраст и индивидуальные способности детей. Помимо творческой активности, совместный труд воспитывает чувство ответственности, взаимопомощи и формирует навыки общения.

Формы обучения - очная, при необходимости возможен дистанционный формат обучения.

Программа предполагает систему занятий, педагогические средства, обозначены виды деятельности, спрогнозирован результат и уровень полученных знаний, умений и навыков. Для работы студии выбраны наиболее приемлемые формы проведения занятий и организация. Чередовать беседу с игрой или просмотром видео. Помогать обучающимся организовывать рабочие места в студии, четко ставить цели и задачи, нацеливать на выполнение работ последовательно и аккуратно, проводить сравнительный анализ работ.

Занятия включают в себя: упражнения по рисунку и лепке из пластилина, использование конструкторов, кукольных персонажей, природного и бросового материала. Обучающиеся знакомятся с их свойствами и изобразительными возможностями.

В процессе творчества, дети познакомятся с лучшими фильмами мировой и советской анимации.

Для наиболее успешного выполнения поставленных учебно- воспитательных задач программой предусмотрено проведение теоретических и практических занятий.

Теоретическая часть занятий проводится в форме бесед, круглых столов, театрализаций, мультимедийных занятий с просмотром иллюстративного материала и мультипликационных фильмов.

Основная форма работы – практические занятия.

Практическая часть состоит из следующих разделов:

Тематическое рисование (рисунок по заданной теме) и рисование с натуры.

Дети выбирают наиболее выразительные сюжеты тематической композиции, проводят подготовительную работу (эскизы, наблюдения, наброски и зарисовки, воплощение). Рисование воспитывает организованность и внимание, развивает пространственное мышление и воображение, позволяет глубже понять конструкцию предмета и закономерности его строения.

Декоративно-прикладное творчество.

Учащиеся знакомятся со спецификой различных материалов (пластилин, бумага, песок и т.д.) и самостоятельно учатся работать с ними.

Анимационный тайминг: раскадровка сюжета, анимационное действие и т.д.

Компьютерное преобразование и художественное оформление мультипликационного фильма.

Обучающиеся учатся снимать, соединять отдельные части сюжетов, анимировать их с помощью компьютера, монтировать, делать запись закадрового текста – озвучивание.

Занятия включают в себя: упражнения и задания по технике линии и тушевки; определенной манере рисунка, письма, лепки; способы использования тех или иных материалов

(бумага, краски, пластилин и т.д.) в соответствии с их свойствами и изобразительными возможностями.

Для развития познавательной и интеллектуальной сферы учащимся предлагаются специально составленные кроссворды, ребусы, викторины.

Цель и задачи реализации программы

Цель и задачи программы

Цель:

Целью программы является обучение детей в возрасте 6-17 лет знаниям, умениям и навыкам в области современной анимации и цифровых технологий путем знакомства с ключевыми инструментами 2D- и 3D-анимации, программирования и дизайна, а также формирование навыков проектной и командной деятельности при создании собственных творческих продуктов — анимационных роликов и мультфильмов.

Задачи:

Обучающие:

1. Познакомить обучающихся с современным уровнем развития анимации и креативных индустрий.
2. Обучить работе с цифровыми инструментами: графическими редакторами, видеомонтажными средами (CupCut, Movavi).
3. Освоить базовые принципы 2D-анимации и основы 3D-анимации в среде Blender.
4. Сформировать умения разрабатывать идею мультфильма, создавать сценарий и раскадровку, а также работать с персонажами и локациями.
5. Обучить процессу создания готового творческого продукта — анимационного ролика или мультфильма — от замысла до финального монтажа и презентации.

Развивающие:

1. Развивать творческое мышление, воображение, эстетическое восприятие и визуальную культуру.
2. Развивать пространственное воображение, внимание к деталям, ритму и динамике движений в анимации.
3. Развивать умение работать по проектной методике: от идеи через замысел, замысел к реализации и презентации.
4. Развивать навыки выбора и рационального применения цифровых программных средств под конкретные задачи, с опорой на использование «открытого» программного обеспечения.
5. Развивать коммуникативные и командные навыки при совместной работе над мультфильмами и анимационными проектами.

Мотивирующие:

1. Мотивировать обучающихся к творческой инициативности, экспериментам с формой и содержанием анимационных работ.
2. Поддерживать стремление к самостоятельному освоению новых цифровых инструментов и повышению уровня мастерства в анимации и дизайне.
3. Поощрять мотивацию к работе в формате «от идеи до законченного проекта», включая монтаж и презентацию мультфильма.
4. Создавать условия для вовлечения школьников в участие в конкурсах, фестивалях и образовательных проектах в области креативных индустрий и цифрового искусства.

Воспитательные:

1. Воспитывать уважение к творческому труду, осознание ценности авторского замысла и интеллектуальной собственности.
2. Воспитывать ответственность за качество выполненного проекта, умение доводить работу до конца и аргументированно представлять её на публике.
3. Воспитывать культуру коллаборации и уважения к мнению других участников команды при работе над общим анимационным продуктом.
4. Способствовать формированию бережного отношения к цифровой среде и рациональному использованию современных технологий.

1.2.Формы мониторинга освоения программы

Формы аттестации:

Входной контроль проводится при зачислении ребёнка на обучение по программе с целью определения наличия начальных знаний для установления уровня сложности освоения программы. Входной контроль проводится в форме собеседования.

Текущий контроль освоения программы осуществляется во время изучения той или иной темы методом педагогического наблюдения, могут проводиться беседы. По окончании изучения темы проводится творческая практическая работа. Полученные навыки контролируются путем выполнения практических заданий или упражнений. Участие обучающихся в соревновательных испытаниях так же является оценкой уровня результативности обучения по программе.

Промежуточная аттестация обучающихся проводится в виде выполнения практического задания.

Подведение итогов реализации программы проводится в форме соревновательных испытаний, а также презентацией индивидуальной технической работы на выбранную тему с применением ранее изученных техник изготовления изделия.

Учебный план (1 год обучения)

	Наименование разделов и тем	Всего часов	Теория	Практика	Формы организации	Формы аттестации (контроля)
1	Введение в искусство мультипликации Вводное занятие. Знакомство с понятием «Мультипликация», инструктаж по технике безопасности.	2	2		Изучение нового материала, практическое занятие.	Вопрос-ответ, в устной форме.
2	Компьютерные программы по созданию мультфильмов «Мультипликатор» «Move Maker»	18	2	16	Изучение нового материала, практическое занятие.	Творческая работа.
3	Жанр. Сюжет. Написание сценария. Знакомство с понятием: Жанр Сюжет Сценарий Просмотр профессиональных работ и анализ их содержания Написание собственного сюжета и сценария	16	2	14	Изучение нового материала, практическое занятие.	Творческая работа.
4	Пластилиновая мультипликация Знакомство с пластилиновой	24	2	22	Изучение нового материала,	Творческая работа

	анимацией и ее историей Правила обращения с пластилином и искусство лепки Постановка сцены и анимация объектов				практическое занятие.	
5	Работа со звуком Ознакомление с принципами записи звука и его синхронизации с видео Знакомство с методами обработки аудио и конверторами типа wav, MP3 и т.п.	8	2	6	Изучение нового материала, практическое занятие.	Творческая работа
6	Работа с титрами Создание и редактирование титров Анимация титров и синхронизация с аудио-видео рядом	8	2	6	Изучение нового материала, практическое занятие.	Творческая работа
7	Кукольная мультипликация Знакомство с кукольной анимацией и ее историей Анимация кукол, человечков LEGO и тд	16	2	14	Изучение нового материала, практическое занятие.	Творческая работа
8	Аппликационная мультипликация Знакомство с аппликационной мультипликацией и ее историей Заготовка персонажей и фона Съемка аппликационных мультфильмов	16	2	14	Изучение нового материала, практическое занятие.	Творческая работа
9	Рисованная мультипликация Освоение правил и техники рисования Рисовка фона и персонажей. Раскадровка Съемка рисованных мультфильмов	28	2	26	Изучение нового материала, практическое занятие.	Творческая работа
Итого :		**136**	**18**	**118**		

Содержание учебного плана

Раздел №1 «Введение в искусство мультипликации»

Тема №1 Вводное занятие. Знакомство с понятием «Мультипликация» (просмотр фрагментов мультипликационных фильмов в разных техниках выполнения) Инструктаж по технике безопасности при работе с компьютерной техникой.

Теория: 2

Формы контроля: собеседование, вопрос-ответ в устной форме.

Раздел №2 «Компьютерные программы»

Тема №1 Теория «Мультипликатор», «Movie Maker» (изучение и освоение функциональных возможностей программ), практика (создание небольшой анимации в данных программах)

Теория: 2

Практика: 6
Формы контроля: творческая работа.

Тема №2 Практика (создание анимации, запись звука, работа с титрами. Вывод готового проекта в видео файл.
Практика: 10
Формы контроля: творческая работа.

Раздел №3 «Жанр. Сюжет. Написание сценария.»
Тема №1 Теория. «Знакомство с понятием жанр»
Практика. «Знакомство с понятием сюжет» (Ознакомление с алгоритмом построения сюжета. Приобретение теоретических и практических навыков, в разработке и записи сюжетной линии, и описании сцен. Построение короткого сюжета.
Теория: 2
Формы контроля: творческая работа.
Тема №2 Теория. «Знакомство с понятием жанр»
Практика. «Знакомство с понятием сюжет» (Ознакомление с алгоритмом построения сюжета. Приобретение теоретических и практических навыков, в разработке и записи сюжетной линии, и описании сцен. Построение короткого сюжета.
Практика: 2
Формы контроля: собеседование, вопрос-ответ в устной форме.
Тема №3 Практика. «Знакомство с понятием сценарий» (написание короткого сценария)
Практика: 6
Формы контроля: творческая работа.
Тема №4 Практика. «Просмотр профессиональных работ и анализ их содержания» (Освоение знаний конструктивной критики. Самокритика, поиск ошибок и возможных недоработок) «Написание собственного сюжета и сценария» (Написание пробного сюжета и сценария по выбранному жанру)
Практика: 6
Формы контроля: творческая работа.
Раздел №4 «Пластилиновая мультипликация»
Тема №1 Теория «Знакомство с пластилиновой аппликацией и ее историей» (Ознакомление с основами пластилиновой анимации, рассказ о первопроходцах в пластилиновой мультипликации.) Практика. «Знакомство с пластилиновой аппликацией и ее историей» (просмотр и обсуждение короткометражного пластилинового мультфильма)
Теория: 2
Практика: 4
Формы контроля: творческая работа.
Тема №2 Теория «Правило обращения с пластилином и искусство лепки» (Информация о материале для мультипликации. Основные приемы пластилиновой мультипликации)
Практика. «Правило обращения с пластилином и искусство лепки» (Обработка элементарных навыков по работе с пластилином, создание не сложных фигур из пластилина)
Практика:8
Формы контроля: творческая работа.
Тема №3 Теория «Постановка сцены и анимация объектов» (Ознакомление с правилами анимации объектов) Практика. «Постановка сцены и анимация объектов» (оформление сцены и анимация персонажей)
Практика:10
Формы контроля: творческая работа.
Раздел №5 «Работа со звуком»
Тема №1 Теория. «Ознакомление с принципами записи звука и его синхронизации с видео»

Практика. «Ознакомление с принципами записи звука и его синхронизации с видео» (Пробная запись звука и синхронизация с заранее готовым видео)

Теория:1

Практика:4

Формы контроля: творческая работа.

Тема №2 Теория «Знакомство с методами обработки аудио и конверторами типа wav, MP3 и т.п.» (информация о видах носителей аудио и знакомство с цифровыми форматами)

Практика. «Знакомство с методами обработки аудио и конверторами типа wav, MP3 и т.п. (Пробная обработка звука путем конвертации аудио с различными параметрами, запись и подборка звуков к готовым видеоматериалам)

Теория:1

Практика:2

Формы контроля: творческая работа.

Раздел №6 «Работа с титрами»

Тема №1 Теория. «Создание и редактирование титров» (Ознакомление с понятием титры и как их создают. Создание своих титров) Практика. «Анимация титров и синхронизация с аудио-видео рядом» (Ознакомление с возможностью динамично изменять местоположение титров и создание субтитров. Создание субтитров и анимация прочих титров.)

Теория:2

Практика:6

Формы контроля: творческая работа.

Раздел №7 «Кукольная мультипликация»

Тема №1 Теория. «Знакомство с кукольной анимацией и ее историей» (Требования к куклам для мультипликации. Ведущие кукольные театры мира, обзор.

Теория:2

Практика:2

Формы контроля: творческая работа.

Тема №2 Изучение кукол и каркас кукол. Создание элементарного каркаса для куклы. Использование материала для каркаса различного направления. Просмотр Кукольного мультфильма.)

Практика:6

Формы контроля: творческая работа.

Тема №3 Практика. «Анимация кукол, человечков LEGO и т.д.» (Ознакомление с правилами анимации объектов. Оформление сцены и анимация персонажей.)

Практика:6

Формы контроля: творческая работа.

Раздел №8 «Аппликационная мультипликация»

Тема №1 Теория. «Знакомство с аппликационной мультипликацией и ее историей» (Определение. Что такое аппликация. Способы создания аппликации)

Практика. «Заготовка персонажей и фона», «Съемка аппликационных мультфильмов» (Обзор материала для аппликации. Просмотр аппликационного мультфильма. Выбор материала для аппликации. Создание фигурок и декораций. Работа с цветной бумагой и другими материалами.)

Теория:2

Практика:6

Формы контроля: творческая работа.

Раздел №9 «Рисованная мультипликация»

Тема №1 Теория. «Освоение правил и техники рисования» (Знакомство с понятием ракурс, пропорции, золотое сечение и художественные жанры. Рисовка фоновых объектов и персонажей.)

Теория:2

Практика:8

Формы контроля: творческая работа.

Тема №2 Практика. «Рисовка фона и персонажей. Раскадровка» (Ознакомление с понятиями раскадровка. Фразами движение персонажей, программным обеспечение для компьютерной рисовки и анимации. Рисовка фона и персонажей в компьютерной программе.)

Практика:10

Формы контроля: творческая работа.

Тема №3 «Съемка рисованных мультфильмов» (Анимация персонажей и фоновых объектов на компьютере.)

Практика:10

Формы контроля: творческая работа.

Календарный учебный график (1 год обучения)

	Тема	Месяц	09	10	11	12	01	02	03	04	05
		Количество часов по программе	Количество часов								
1	Введение в искусство мультипликации. Инструктаж по технике безопасности	2	2								
2	Компьютерные программы по созданию мультфильмов. «Мультипликатор»	10	10								
3	Компьютерные программы по созданию мультфильмов. «Movie Maker»	8		8							
4	Знакомство с понятием: Жанр. Сюжет.	4		4							
5	Знакомство с понятием: Сценарий. Просмотр профессиональных работ и анализ их содержания.	6		4	2						
6	Написание собственного сюжета и сценария.	6			6						
7	Знакомство с пластилиновой анимацией и ее историей.	2			2						
8	Правило обращения с пластилином и искусство лепки.	8			8						
9	Правило обращения с пластилином и искусство лепки.	8				8					
10	Постановка сцены и анимация объектов.	6				6					
11	Ознакомление, запись и подборка звука и его синхронизации с видео.	8				4	4				
12	Создание, редактирование и анимация титров.	8					8				
13	Знакомство с кукольной анимацией и ее историей	2						2			
14	Анимация кукол, человечков LEGO и т.д.	14						10	4		
15	Знакомство с аппликационной мультипликацией и ее историей	6							6		

	Заготовка персонажей и фона.										
16	Съемка аппликационных мультфильмов.	**10**							**6**	**4**	
17	Освоение правил и техники рисования. Рисовка фона и персонажей. Раскадровка. Съемка рисованных мультфильмов.	**8**								**8**	
18	Рисовка фона и персонажей. Раскадровка.	**8**								**4**	**4**
19	Съемка рисованных мультфильмов.	**12**									**12**
	Итого:	**136**	**12**	**16**	**18**	**18**	**12**	**12**	**16**	**16**	**16**

1.3.Планируемые результаты

По итогам первого года обучения по программе ребенок демонстрирует следующие результаты:

- имеет представление об истории создания мультипликации, творчестве великих мультипликаторов;
- знает виды мультипликации, хотя в условиях ограниченности времени и средств упор будет сделан лишь на перекладную анимацию и пластилин, как на самые доступные и быстрые техники с достаточно широкими возможностями;
- умеет работать в программах: «Мультипликатор», «Movie Maker», «Picasa 3».
- сочетает различные материалы для реализации творческого замысла, создает марионетки персонажей, фоны и декорации;
- выполняет учебные и творческие работы на доступном для своего возраста уровне:
- проявляет образное мышление, воображение, творческую активность, фантазию.

Учебный план (2 год обучения)

	Наименование разделов и тем	Всего часов	Теория	Практика	Формы организации	Формы аттестации (контроля)
1	**Введение.** Креативные индустрии сегодня: где живет анимация? Обзор рынка труда (кино, геймдев, реклама). Современный уровень развития анимации: стили, технологии (*AI*-помощники, рендеринг в реальном времени).	2	2		Изучение нового материала, практическое занятие.	Творческая работа.
2	**Биомеханика и физика.** Анатомия шага персонажа. Цикл ходьбы и бега. Передача веса объекта. Принцип маятника. Практика шариков: мяч без отскока, мяч с отскоком, мяч с вращением и	8	2	6	Изучение нового материала, практическое занятие.	Творческая работа.

	деформацией.					
3	**Персонаж и его мир.** Разработка силуэта и читаемости позы персонажа. Рот-фонетический синк (липсинк) — базовые формы рта под звуки. Создание простых локаций и фонов. Работа с перспективой в рисунке.	8	2	6	Изучение нового материала, практическое занятие.	Творческая работа
4	**Экосистема цифрового художника.** Организация рабочего пространства. Настройка горячих клавиш. Форматы файлов, кодеки, цветовые профили. Основы работы с графическими редакторами для аниматоров (Krita как бесплатный аналог Photoshop, работа со слоями и кистями) и видеомонтажными средами (CapCut, Movavi): таймлайн, нарезка, переходы, экспорт.	8	2	6	Изучение нового материала, практическое занятие.	Творческая работа
5	**Знакомство с Blender.** Интерфейс самой популярной бесплатной *3D*-среды. Навигация в трехмерном пространстве. Понятие полигональной сетки, вертексов, ребер и фейсов. Базовые операции трансформации *(G — grab/переместить, R — rotate/повернуть, S — scale/масштабировать)*. **Практикум:** Создание мудборда современного мультфильма. Монтаж короткого видео-нарезки из референсов в CapCut/Movavi. Сборка простой сцены в Blender из примитивов.	8	2	6	Изучение нового материала, практическое занятие.	Творческая работа
6	**Фундамент классической анимации.** Двенадцать принципов анимации Disney (Disney's Twelve Basic Principles of Animation). Сжатие и растяжение (*Squash and Stretch*), тайминг и спейсинг, дуги, преувеличение. Покадровая (*frame-by-frame*) и перекладочная анимация.	8	2	6	Изучение нового материала, практическое занятие.	Творческая работа
7	**Пре-продакшен.** Питчинг идей: защита концепции перед	10	2	8	Изучение нового	Творческая работа

	группой. Драматургия короткого метра: завязка, развитие, развязка за 1–2 минуты. Написание литературного сценария. Раскадровка (*storyboard*) и аниматик (черновой монтаж сцен под черновую озвучку). **Продакшен (Производство).** Распределение ролей при командной работе (режиссер, художник-постановщик, аниматор, композер, звукорежиссеры). Синхронизация пайплайна: перенос нарисованных задников в 3D-сцену (камера матчмув) или интеграция 2D-элементов поверх 3D-рендера.				материала, практическое занятие.	
8	**Звук и композитинг.** Работа со звуком в видеоредакторе: чистка голоса, подбор музыки со свободной лицензией (*CC0*), саунд-дизайн (создание звуков шагов, ударов самостоятельно). Цветокоррекция финального ролика. **Пост-продакшен и дистрибуция.** Финальный рендер проекта. Подготовка описания для публикации. Правила участия в конкурсах и фестивалях детского кино. Оформление шоурила (портфолио). **Итоговый проект:** Создание группового или индивидуального короткометражного мультфильма (хронометраж 1–3 минуты) в смешанной технике (*2D-over-3D*, стоп-моушен или чистая 2D/3D-анимация) с последующей публичной премьерой.	20	4	16	Изучение нового материала, практическое занятие.	Творческая работа
Итого :		**72**	**18**	**54**		

Содержание учебного плана

Раздел №1 «Введение»

Тема №1 Введение. Креативные индустрии сегодня: где живет анимация? Обзор рынка труда (кино, геймдев, реклама,). Современный уровень развития анимации: стили, технологии (*AI*-помощники, рендеринг в реальном времени).

Теория: 2

Формы контроля: творческая работа.

Раздел №2 «Биомеханика и физика.»

Тема №1 Анатомия шага персонажа. Цикл ходьбы и бега.

Теория: 2
Практика: 2
Формы контроля: творческая работа.
Тема №2 Передача веса объекта. Принцип маятника.
Практика: 2
Формы контроля: собеседование, вопрос-ответ в устной форме.
Тема №3 Практика шариков: мяч без отскока, мяч с отскоком, мяч с вращением и деформацией.
Практика: 2
Формы контроля: творческая работа.
Раздел №3 «Персонаж и его мир.»
Тема №1 Разработка силуэта и читаемости позы персонажа.
Практика: 2
Формы контроля: творческая работа.
Тема №2 Рот-фонетический синк (липсинк) — базовые формы рта под звуки.
Теория:1
Практика:2
Формы контроля: творческая работа.
Тема №3 Создание простых локаций и фонов. Работа с перспективой в рисунке.
Практика:2
Формы контроля: творческая работа.
Раздел №4 «Экосистема цифрового художника.»
Тема №1 Организация рабочего пространства. Настройка горячих клавиш. Форматы файлов, кодеки, цветовые профили.
Теория:1
Практика:2
Формы контроля: творческая работа.
Тема №2 Основы работы с графическими редакторами для аниматоров (Krita как бесплатный аналог Photoshop, работа со слоями и кистями) и видеомонтажными средами (CapCut, Movavi): таймлайн, нарезка, переходы, экспорт.
Теория:1
Практика:4
Формы контроля: творческая работа.
Раздел №5 «Знакомство с Blender.»
Тема №1 Интерфейс самой популярной бесплатной *3D*-среды. Навигация в трехмерном пространстве. Понятие полигональной сетки, вертексов, ребер и фейсов. Базовые операции трансформации *(G — grab/переместить, R — rotate/повернуть, S — scale/масштабировать)*.
Теория:2
Практика:2
Формы контроля: творческая работа.
Тема №2 Практикум: Создание мудборда современного мультфильма. Монтаж короткого видео-нарезки из референсов в CapCut/Movavi. Сборка простой сцены в Blender из примитивов.
Практика:4
Формы контроля: творческая работа.
Раздел №6 «Фундамент классической анимации.»
Тема №1 Двенадцать принципов анимации Disney. Сжатие и растяжение, тайминг и спейсинг, дуги, преувеличение. Покадровая и перекладочная анимация.
Теория:2
Практика:6
Формы контроля: творческая работа.
Раздел №7 «Пре-продакшен. Продакшен (Производство).»

Тема №1 Пре-продакшен. Питчинг идей: защита концепции перед группой. Драматургия короткого метра: завязка, развитие, развязка за 1–2 минуты.

Теория:1

Практика:2

Формы контроля: творческая работа.

Тема №2 Пре-продакшен. Написание литературного сценария. Раскадровка (*storyboard*) и аниматик (черновой монтаж сцен под черновую озвучку).

Теория:1

Практика:2

Формы контроля: творческая работа.

Тема №3 Продакшен (Производство). Распределение ролей при командной работе (режиссер, художник-постановщик, аниматор, композер, звукорежиссеры).

Практика:2

Формы контроля: творческая работа.

Тема №4 Продакшен (Производство). Синхронизация пайплайна: перенос нарисованных задников в 3D-сцену (камера матчмув) или интеграция 2D-элементов поверх 3D-рендера.

Практика:2

Формы контроля: творческая работа.

Раздел №8 «Звук и композитинг. Пост-продакшен и дистрибуция.»

Тема №1 Работа со звуком в видеоредакторе: чистка голоса, подбор музыки со свободной лицензией (*CC0*).

Теория:2

Практика:4

Тема №2 Саунд-дизайн (создание звуков шагов, ударов самостоятельно). Цветокоррекция финального ролика.

Теория:2

Практика:4

Формы контроля: творческая работа.

Тема №3 Финальный рендер проекта. Подготовка описания для публикации. Правила участия в конкурсах и фестивалях детского кино. Оформление шоурила (портфолио).

Практика:8

Формы контроля: творческая работа.

Календарный учебный график (2 год обучения)

	Тема	Месяц	09	10	11	12	01	02	03	04	05
		Количество часов по программе	Количество часов								
1	Введение. Креативные индустрии сегодня. Обзор рынка труда. Современный уровень развития анимации: стили, технологии.	2	2								
2	**«Биомеханика и физика.»** Анатомия шага персонажа. Цикл ходьбы и бега.	4	4								
3	Передача веса объекта. Принцип маятника.	2	2								
4	Практика шариков: мяч без отскока, мяч с отскоком, мяч с	2	2								

	вращением и деформацией.										
5	**«Персонаж и его мир.»** Разработка силуэта и читаемости позы персонажа.	**3**		**3**							
6	Рот-фонетический синк (липсинк) — базовые формы рта под звуки.	**3**		**3**							
7	Создание простых локаций и фонов. Работа с перспективой в рисунке.	**2**		**2**							
8	«**Экосистема цифрового художника.**» Организация рабочего пространства. Настройка горячих клавиш. Форматы файлов, кодеки, цветовые профили.	**3**		**2**	**1**						
9	Основы работы с графическими редакторами для аниматоров и видеомонтажными средами: таймлайн, нарезка, переходы, экспорт.	**5**			**5**						
10	«**Знакомство с Blender.**» Навигация в трехмерном пространстве. Понятие полигональной сетки, вертексов, ребер и фейсов. Базовые операции трансформации	**4**			**2**	**2**					
11	Создание мудборда современного мультфильма. Монтаж короткого видео-нарезки из референсов. Сборка простой сцены.	**4**				**4**					
12	«**Фундамент классической анимации.**» Сжатие и растяжение, тайминг и спейсинг, дуги, преувеличение. Покадровая и перекладочная анимация.	**8**				**2**	**6**				
13	**«Пре-продакшен.»** Питчинг идей: защита концепции перед группой. Драматургия короткого метра: завязка, развитие, развязка.	**3**						**3**			
14	**Пре-продакшен.** Написание литературного сценария. Раскадровка (*storyboard*) и аниматик (черновой монтаж сцен под черновую озвучку).	**3**						**3**			
15	**Продакшен (Производство).** Распределение ролей при командной работе (режиссер, художник-постановщик, аниматор, композер, звукорежиссеры).	**2**						**2**			
16	**Продакшен (Производство).**	**2**						**2**			

	Синхронизация пайплайна: перенос нарисованных задников в 3D-сцену (камера матчмув) или интеграция 2D-элементов поверх 3D-рендера.										
17	Работа со звуком в видеоредакторе: чистка голоса, подбор музыки со свободной лицензией (*CC0*).	**6**							**6**		
18	Саунд-дизайн (создание звуков шагов, ударов самостоятельно). Цветокоррекция финального ролика.	**6**							**4**	**2**	
19	Финальный рендер проекта. Подготовка описания для публикации. Правила участия в конкурсах и фестивалях детского кино. Оформление шоурила (портфолио).	**8**								**6**	**2**
	Итого:	**72**	**10**	**8**	**8**	**8**	**6**	**8**	**10**	**8**	**2**

1.4.Планируемые результаты

По итогам второго года обучения по программе ребенок демонстрирует следующие результаты:

Предметные результаты:

- **Владеть базовыми законами анимации:** уверенно применять принципы сжатия-растяжения, тайминга, спейсинга, дуг движения и передачи веса при создании покадровой и перекладочной анимации.
- **Анимировать циклы ходьбы и бега:** создавать зацикленные движения персонажа с учетом инерции, сохранять объем тела и передавать характер походки через позы.
- **Работать с физикой объектов:** выполнять классическое упражнение «шарик» (без отскока, с отскоком, с вращением и деформацией), понимая разницу между твердым телом и мягким объектом.
- **Создавать липсинк:** подбирать базовые формы рта под звуки речи для синхронизации озвучки с анимацией персонажа.
- **Проектировать персонажей и локации:** разрабатывать читаемые силуэты, выстраивать простую перспективу в рисунке фона, работать с цветовым контрастом.
- **Уверенно ориентироваться в цифровом пространстве:** использовать горячие клавиши, настраивать рабочее пространство, понимать форматы файлов (*.mp4, .mov, .png-sequence*), кодеки и цветовые профили.
- **Вести базовый видеомонтаж:** нарезать клипы, выставлять ритм монтажа через переходы, накладывать текст и делать экспорт готового ролика в редакторах *CapCut* или *Movavi*.
- **Моделировать простые сцены в Blender:** свободно перемещаться в 3D-пространстве, оперировать полигональной сеткой (вертексами, ребрами, фейсами) и базовыми трансформациями (*G, R, S*).
- **Интегрировать 2D и 3D:** переносить нарисованные задники в 3D-сцену (матчинг камеры) или размещать плоских 2D-персонажей внутри трехмерных декораций.
- **Выполнять саунд-дизайн и постпродакшен:** чистить голосовые дорожки, подбирать музыку со свободной лицензией, самостоятельно записывать простые звуки (шаги, удары), проводить базовую цветокоррекцию финального видео.
- **Собирать шоурил:** монтировать короткое портфолио из лучших работ длительностью до 60 секунд по правилам фестивалей.

Метапредметные результаты:

- Дети научатся универсальным навыкам работы над проектом:
- **Командная работа и распределение ролей:** функционировать в съемочной группе, выполняя функции режиссера, художника-постановщика, аниматора, композера или звукорежиссера, соблюдая дедлайны этапов пайплайна.
- **Драматургическая структура:** строить сценарий короткого метра (1–3 минуты) по классической схеме завязка — развитие — развязка, удерживать внимание зрителя.
- **Питчинг и защита идей:** публично презентовать концепцию мультфильма перед группой, аргументированно отвечать на вопросы и принимать конструктивную критику.
- **Планирование производства:** составлять раскадровку и собирать аниматик (черновой монтаж сцен под черновую озвучку) для проверки хронометража и ритма истории.
- **Самостоятельный поиск информации:** находить референсы, разбираться в лицензионных соглашениях музыки и изображений, готовить описания проектов для публикации в сети.

Личностные результаты:

- **Художественный вкус и насмотренность:** формирование понимания современных стилей анимации, умение отличать качественную работу от некачественной.
- **Терпение и усидчивость:** способность доводить монотонную работу (например, прорисовку промежуточных фаз движения) до конца без потери внимания к деталям.
- **Ответственность за результат:** понимание того, как работа одного участника влияет на общий итог проекта, готовность исправлять ошибки после обратной связи.
- **Медиаграмотность:** знание правил участия в конкурсах детского кино, этики общения в творческих сообществах и цифровой безопасности при публикации работ.

1.5.Воспитательная программа

Целью воспитания является раскрытие творческого потенциала ребенка, возможности познания себя и преображения окружающего мира по законам красоты, а также бережного отношения к культурному наследию и традициям многонационального народа Российской Федерации, природе и окружающей среде.

Задачами воспитания по программе являются:

- усвоение детьми знаний норм, духовно-нравственных ценностей, традиций;
- информирование детей, организация общения между ними на содержательной основе целевых ориентиров воспитания;
- приобретение детьми опыта поведения, общения, межличностных и социальных отношений в составе учебной группы;
- формирование семейных ценностей.

Целевые ориентиры воспитания детей по программе:

- воспитание уважения к жизни, достоинству, свободе каждого человека, понимания ценности жизни, здоровья и безопасности (своей и других людей), развитие физической активности;
- формирование ориентации на солидарность, взаимную помощь и поддержку, особенно поддержку нуждающихся в помощи;
- воспитание уважение к труду, результатам труда, уважения к старшим;
- деятельного ценностного отношения к историческому и культурному наследию народов России, российского общества, к языкам, литературе, традициям, праздникам, памятникам, святыням, религиям народов России, к российским соотечественникам, защите их прав на сохранение российской культурной идентичности
- развитие заинтересованности в презентации своего творческого продукта, опыта участия в выставках;

- формирования уважения к старшим, ответственности, воли и дисциплинированности в творческой деятельности.

Формы и методы воспитания

Основной формой воспитания и обучения детей в системе дополнительного образования является учебное занятие. В ходе учебных занятий в соответствии с предметным и метапредметным содержанием программ обучающиеся: усваивают информацию, имеющую воспитательное значение; получают опыт деятельности, в которой формируются, проявляются и утверждаются ценностные, нравственные ориентации; осознают себя способными к нравственному выбору; участвуют в освоении и формировании среды своего личностного развития, творческой самореализации.

В воспитательной деятельности с детьми по программе «Мультимедия» используются следующие методы воспитания:

Практические занятия детей (подготовка к конкурсам, туристическим походам, выставкам, участие в дискуссиях, в коллективных творческих делах и проч.) способствуют усвоению и применению правил поведения и коммуникации, формированию позитивного и конструктивного отношения к событиям, в которых они участвуют, к членам своего коллектива.

Участие в проектах и исследованиях способствует формированию умений в области целеполагания, планирования и рефлексии, укрепляет внутреннюю дисциплину, даёт опыт долгосрочной системной деятельности.

Итоговые мероприятия: конкурсы, выставки выступления, презентации проектов и исследований – способствуют закреплению ситуации успеха, развивают рефлексивные и коммуникативные умения, ответственность, благоприятно воздействуют на эмоциональную сферу детей. Воспитательное значение активностей детей при реализации программ дополнительного образования наиболее наглядно проявляется в социальных проектах, благотворительных и волонтёрских акциях, в экологической, патриотической, трудовой деятельности.

Условия воспитания, анализ результатов.

Воспитательный процесс осуществляется в детском объединении «Мультимедия» в организации дополнительного образования детей в соответствии с нормами и правилами работы МБУ ДО «ДДТ».

Анализ результатов воспитания проводится в процессе педагогического наблюдения за поведением детей, их общением, отношениями детей друг с другом, в коллективе, их отношением к педагогам, к выполнению своих заданий по программе.

Косвенная оценка результатов воспитания, достижения целевых ориентиров воспитания по программе проводится путём опросов родителей в процессе реализации программы (отзывы родителей, интервью с ними) и после её завершения (итоговые исследования результатов реализации программы за учебный период, учебный год). Организация работы с родителями обучающихся

- сбор письменных заявлений о приёме детей в объединение, оформление договоров;

- проведение родительских собраний и индивидуальных консультаций по вопросам обучения и воспитания;

- привлечение родителей к участию в деятельности объединения и «ДДТ»: совместное творчество детей и родителей, мастер-классы для родителей и др.

2. Комплекс организационно – педагогических условий

2.1. Условия реализации программы

Кадровые

Педагог дополнительного образования.

Материально – технические:

Для успешной реализации программы необходимы соответствующие материалы, оборудование и технические средства:
«Сиреневая мультстудия» большая – 1 шт;
«Сиреневая мультстудия» вертикальная – 1 шт;
Ноутбук с выходом в интернет – 1 шт;
ПК с выходом в интернет – 1 шт;
Настольный светильник – 1 шт;
Микрофон – 1 шт;
Видеокамера – 2 шт;
Принтер – 1 шт;

Организационно – педагогические:
Заключение договора с родителями ребёнка (или лицами, их заменяющими) по оказанию дополнительных образовательных услуг;
Проведение установочных родительских собраний в начале каждого учебного года с целью ознакомления с программой, обсуждением образовательного заказа.

Методические
Программа направлена на освоение детьми основных понятий и техник работы с мультимедийными технологиями, способствует развитию креативности, технических навыков и информационной грамотности.
Цели курса:
- Формирование интереса к работе с цифровыми материалами.
- Развитие творческих способностей и воображения.
- Освоение базовых инструментов и приемов работы с изображениями, звуком и видео.
- Повышение уровня информационной культуры ребенка.

Формы обучения и воспитания:
- Фронтальные занятия с элементами игры и наглядностью.
- Индивидуальная работа на компьютерах под руководством учителя.
- Творческие проекты, выполняемые индивидуально или группами.
- Обсуждение итоговых продуктов и совместное творчество.

Методы обучения и воспитания:
- Занимательно-игровые методы: обучение через игровое взаимодействие, конкурсы и соревнования.
- Активизация творчества: организация творческих конкурсов, поощрение оригинальности решений.
- Формирование команды: групповые проектные работы, направленные на совместную деятельность.
- Использование мультимедийных технологий: практика работы с компьютерными программами, создание анимационных роликов, простых мультфильмов и электронных книг.

Педагогические технологии:
- Компьютерные технологии: знакомство с основными программами для обработки графики, звука и видео.
- Арт-терапия: раскрытие внутреннего мира ребенка через искусство.
- Социально-культурные практики: проведение мероприятий совместно с родителями и сверстниками.
- Развивающие методики: внедрение упражнений и методик, направленных на повышение самооценки, уверенности в себе и коммуникативных навыков.

Дидактические материалы:
- Обучающие видеоклипы и инструкции по работе с различными программами.
- Коллекции картинок, звуков и музыкальных композиций для использования в проектах.
- Специальные детские версии популярных программ для рисования, анимации и монтажа.

- Электронные учебники и рабочие тетради с заданиями разного уровня сложности.

Информационное обеспечение:

- Фотоальбомы и подборки фотографий для вдохновения и примера.
- Записи уроков и инструкций по технике выполнения отдельных этапов работы.
- Онлайн-курсы и специализированные площадки для развития навыков (например, Skillbox Kids).
- Ресурсы интернета, включая доступные базы детских рисунков и музыки.

Диагностические и оценочные материалы

Диагностические материалы хранятся в кабинете в течение учебного года. Протоколы промежуточной и итоговой аттестации сдаются заместителю директора по УВР.

Используемая литература

1. Анофриков П.И. Принцип работы детской студии мультипликации Учебное пособие. Детская киностудия «Поиск» / П.И. Ануфриков. – Новосибирск, 2008.
2. Горичева В.С. Сказку сделаем из глины, теста, снега, пластилина. – Ярославль, 2004.
3. Зейц, М.В. Пишем и рисуем на песке. Настольная песочница/М.В. Зейц.- М.: ИНТ, 2010.
4. Зеленова Н.Г., Осипова Л.Е. Мы живём в России. – М., 2010.

5. Золотарева А.В., Страдина Е.А. Понятие и структура техносферы учреждения дополнительного образования.//Ярославский педагогический вестник. – 2012.
6. Иткин, В.Д. Что делает мультипликационный фильм интересным В.Д. Иткин // Искусство в школе.- 2006.- № 1.-с.52-53.
7. Казакова Р.Г., Мацкевич Ж.В. Смотрим и рисуем мультфильмы. Методическое пособие. М.,2013.
8. Красный Ю.Е. Мультфильм руками детей / Ю.Е. Красный, Л.И. Курдюкова. – М, 2007.
9. Матвеева О., Мультипликация в детском саду // Ребёнок в детском саду, 2006.
10. Охлопкова С.Ф,, Иванов М.А., М.А. Мультфильм своими руками/ Научно-методический электронный журнал «Концепт», – 2016.
11. Энциклопедия отечественной мультипликации/ сост. С,В.Капкова._ Москва: Алгоритм, 2006.

Видеоматериалы (отечественные мультфильмы):

- Хитрук Ф. «Топтыжка», «Винни-Пух», «Каникулы Бонифация».
- Норштейн Ю. «Лиса и Заяц», «Цапля и журавль», «Ежик в тумане», «Сказка сказок».
- Татарский А. и студия «Пилот». «Следствие ведут колобки».
- Назаров Э. «Жил был Пес».
- Алдашин М. «Рождество», «Букашки».
- Иванов-Вано И. «Сказка о мертвой царевне и семи богатырях»,«Сказка о царе Салтане», «Мойдодыр».
- Снежко-Блоцкой А. – «Сказка о золотом петушке», «Кот, который гулял сам по себе»;
- Котеночкин С. – «Ну, погоди!»

III. Ресурсы Интернета

1. Архив учебных программ. - http://www.rusedu.info/
2. Открытый колледж. - http://www.college.ru/
3. Сайт издательства Лаборатория Базовых Знаний. - http://www.lbz.ru/
4. Сайт учителей информатики. - http://www.klyaksa.net.ru/

Приложение

Календарный план воспитательной работы

№ п/п	Название события, мероприятия	Срок	Форма проведения	Практический результат и информационный продукт, иллюстрирующий успешное достижение цели события
1.	Посвящение в творчество	Октябрь	Мероприятие «ДДТ»	Фото с праздника
2.	Встреча нового года	Декабрь	Мероприятие «ДДТ»	Фото с праздника
3.	Разговоры о важном	1 раз в квартал	Беседа в объединении	Заметки в сети ВК
4.	Мастер-класс (открытка ко дню учителя)	Октябрь	Работа в объединении	Заметки в сети ВК
5.	Туристический поход	Март	Мероприятие «ДДТ»	Фото с праздника
6.	Наши звезды	Апрель	Мероприятие «ДДТ»	Фото с праздника
7.	День защиты детей	Июнь	Праздничное мероприятие	Мастер-класс с родителями.
8.	Летний лагерь	Май-июнь	Мероприятие «ДДТ»	Участие ребят