

Муниципальное бюджетное учреждение  
дополнительного образования «Станция юных техников»  
имени Героя Социалистического труда Б.Г.Никитина  
города Воткинска Удмуртской Республики

РАССМОТРЕНО  
на заседании методического совета  
МБУДО СЮТ г. Воткинска  
Протокол № 16  
от «10» марта 2025 г.



ПРИНЯТО  
Педагогическим советом  
Протокол № 11 от «12» марта 2025г.

Адаптированная дополнительная  
общеобразовательная общеразвивающая программа  
технической направленности  
**«Мир мультфильмов»**

Возраст обучающихся: 9-13 лет  
Срок реализации: 9 месяцев

Автор-составитель:  
Косачева Мария Владимировна,  
педагог дополнительного образования

г. Воткинск,  
2025

**Информационная карта  
адаптированной дополнительной общеобразовательной  
общеразвивающей программы**

№	Наименование	Содержание
1.	Название учреждения	МБУДО СЮТ
2.	Адрес	Удмуртская Республика г. Воткинск
3.	Направленность программы	Техническая
4.	Название дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы	Адаптированная дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Мир мультфильмов»
5.	Автор - составитель	Косачева Мария Владимировна
6.	Целевая аудитория	Обучающиеся 9-13 лет
7.	Срок реализации	9 месяцев
8.	Количество часов в год	72 часа
9.	Количество часов в неделю	2 часа
10.	Режим занятий	1 раз в неделю по 2 часа
11.	Уровень освоения программы	Базовый
12.	Цель программы	Творческое развитие ребенка через приобщение к миру мультипликации и создание рисованных и пластилиновых плоскостных мультфильмов.
13.	Задачи программы	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Образовательные:               <ol style="list-style-type: none"> <li>1. сформировать технические навыки работы с оборудованием: установка освещения, съёмка кадров, озвучивание, монтаж и сведение видео- и звукорядов;</li> <li>2. научить разработке и изготовлению персонажей, фонов и декораций;</li> <li>3. обучить различным видам анимационной деятельности с применением различных художественных материалов.</li> </ol> </li> <li>• Развивающие:               <ol style="list-style-type: none"> <li>1. развивать у детей художественно-творческие, индивидуально выраженные способности личности;</li> </ol> </li> </ul>

		<p>2. развивать художественно-эстетический вкус, фантазию, изобретательность, логическое мышление и пространственное воображение.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Воспитательные: <ol style="list-style-type: none"> <li>1. воспитать внимание, аккуратность, целеустремленность;</li> <li>2. формировать опыт взаимоотношений среди учащихся, готовности к взаимодействию и сотрудничеству;</li> <li>3. воспитывать интерес к лучшим образцам мультипликации и желание к самостоятельному творчеству.</li> </ol> </li> </ul>
14.	Аннотация программы	<p>На сегодняшний день все актуальнее звучит вопрос о новых технологиях, которые способствуют формированию таких качеств личности, как инициативность, способность творчески мыслить и находить нестандартные решения.</p> <p>Анимационные технологии – это современные эффективные технологии, которые способствуют рациональному применению личностно-ориентированного подхода, активному использованию технических средств обучения, интеллектуальному развитию ребёнка и раскрытию его творческих способностей.</p>
15.	Ожидаемые результаты	<p><b>Будут знать и уметь</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- основные теоретические сведения о мультипликации;</li> <li>- этапы и способы создания мультипликационных фильмов;</li> <li>- разделение обязанностей по видам творческой деятельности при создании фильма (сценарист, художник, аниматор, режиссер, звукорежиссер);</li> <li>- способы работы с различными художественными материалами;</li> <li>- работать по готовому сценарию;</li> <li>- изображать персонажей и их место действия в фильме;</li> <li>- выполнять покадровую съемку для осуществления фильма;</li> <li>- работать в творческой группе, согласовывая свои действия в разных видах деятельности.</li> </ul>

## **Пояснительная записка**

Адаптированная дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа технической направленности «Мир мультфильмов» (далее Программа).

Анимационные технологии – это современные эффективные технологии, которые способствуют рациональному применению личностно-ориентированного подхода, активному использованию технических средств обучения, интеллектуальному развитию ребёнка и раскрытию его творческих способностей.

**Направленность программы:** техническая

**Уровень программы:** базовый

**Актуальность программы:** На сегодняшний день все актуальнее звучит вопрос о новых технологиях, которые способствуют формированию таких качеств личности, как инициативность, способность творчески мыслить и находить нестандартные решения. Одним из важных мотивов занятий с детьми является интерес. Интерес – это активная познавательная направленность на предмет, явление или деятельность, связанная с положительным эмоциональным отношением к ним. Предметом такой заинтересованности может стать создание мультипликационного фильма.

**Отличительные особенности программы:** Основное направление деятельности – создание короткометражных мультфильмов методом покадровой съёмки с применением цифровых технологий в различных техниках (пластилиновая, бумажная, объёмная анимация).

**Новизна:** Всем известно, что анимация – один из любимых жанров у детей. А раннее приобщение ребенка к применению компьютерных технологий имеет ряд положительных сторон, как в плане развития его личности, так и для последующего изучения школьных предметов и в дальнейшей профессиональной подготовке, облегчая социализацию ребенка, вхождение его в информационное общество.

**Педагогическая целесообразность** программы состоит в том, что в процессе её реализации решаются задачи по комплексному развитию детей в современном визуально и информационно насыщенном мире. В результате работы над мультфильмом у учащихся:

- развиваются личностные качества такие, как любознательность, активность, эмоциональная отзывчивость, способность управлять своим поведением, аккуратность, терпение, усидчивость и т.д.;
- расширяются границы познания мира, обогащается словарный запас, развивается речь;
- развиваются мыслительные процессы, творческое мышление;
- тренируется мелкая моторика рук;
- приобретаются навыки компьютерной грамотности;
- развиваются коммуникативные умения и навыки, приобретается умение работать в команде;
- развиваются и реализуются творческие способности.

**Адресат программы:** Программа рассчитана на обучающихся (мальчики и девочки) 9-13 лет с ограниченными возможностями здоровья с нарушениями интеллектуальной сферы.

#### **Общая образовательная характеристика детей с ЗПР.**

Обучающиеся с ЗПР — это дети, имеющие недостатки в психологическом развитии, подтвержденные ПМПК и препятствующие получению образования без создания специальных условий.

Категория обучающихся с ЗПР – наиболее многочисленная среди детей с ограниченными возможностями здоровья (ОВЗ) и неоднородная по составу группа школьников. Среди причин возникновения ЗПР могут фигурировать органическая и/или функциональная недостаточность центральной нервной системы, конституциональные факторы, хронические соматические заболевания, неблагоприятные условия воспитания, психическая и социальная депривация. Подобное разнообразие этиологических факторов обуславливает значительный диапазон выраженности нарушений — от состояний, приближающихся к уровню возрастной нормы, до состояний, требующих отграничения от умственной отсталости.

Все обучающиеся с ЗПР испытывают в той или иной степени выраженные затруднения в усвоении учебных программ, обусловленные недостаточными познавательными способностями, специфическими расстройствами

психологического развития (школьных навыков, речи и др.), нарушениями в организации деятельности и/или поведения. Общими для всех обучающихся с ЗПР являются в разной степени выраженные недостатки в формировании высших психических функций, замедленный темп либо неравномерное становление познавательной деятельности, трудности произвольной саморегуляции. Достаточно часто у обучающихся отмечаются нарушения речевой и мелкой ручной моторики, зрительного восприятия и пространственной ориентировки, умственной работоспособности и эмоциональной сферы.

Для обучающихся с ЗПР характерны следующие специфические образовательные потребности:

- обеспечение особой пространственной и временной организации образовательной среды с учетом функционального состояния центральной нервной системы (ЦНС) и нейродинамики психических процессов обучающихся с ЗПР (быстрой истощаемости, низкой работоспособности, пониженного общего тонуса и др.);
- гибкое варьирование организации процесса обучения путем расширения/сокращения содержания отдельных предметных областей, изменения количества учебных часов и использования соответствующих методик и технологий;
- упрощение системы учебно-познавательных задач, решаемых в процессе образования;
- организация процесса обучения с учетом специфики усвоения знаний, умений и навыков обучающимися с ЗПР ("пошаговом" предъявлении материала, дозированной помощи взрослого, использовании специальных методов, приемов и средств, способствующих как общему развитию обучающегося, так и компенсации индивидуальных недостатков развития);
- наглядно-действенный характер содержания образования;
- постоянная помощь в осмыслении и расширении контекста усваиваемых знаний, в закреплении и совершенствовании освоенных умений;
- специальное обучение «переносу» сформированных знаний и умений в новые ситуации взаимодействия с действительностью;

- постоянное стимулирование познавательной активности, побуждение интереса к себе, окружающему предметному и социальному миру;
- использование преимущественно позитивных средств стимуляции деятельности и поведения;
- специальная психокоррекционная помощь, направленная на формирование способности к самостоятельной организации собственной деятельности и осознанию возникающих трудностей, формирование умения запрашивать и использовать помощь взрослого;
- развитие и отработка средств коммуникации, приемов конструктивного общения и взаимодействия (с членами семьи, со сверстниками, с взрослыми), формирование навыков социально одобряемого поведения, максимальное расширение социальных контактов.

**Количество обучающихся в группе:** 6 человек.

**Практическая значимость:** Содержание программы направлено на овладение обучающимися с ОВЗ конкретными предметными знаниями и умениями, необходимыми для дальнейшего применения. Процесс создания мультфильма может дать детям множество полезных знаний и многому научить практически. Обучающиеся будут снимать короткометражные мультфильмы в разных техниках.

**Преимущество программы:**

Программа «Мир мультфильмов» связана с такими школьными дисциплинами, как изобразительная деятельность, технология, информатика, литература.

Класс/возраст	Предмет школьного курса	Тема в школьной программе	Дополнительное образование
Начальное звено	Изобразительная деятельность	Пейзаж	Прорисовка фона к мультфильмам
Начальное звено	Технология	Лепка из пластилина	Изготовление персонажей из пластилина
Начальное звено	Информатика	Работа с ПК	Изучение программы Windows Movie Maker, AnimaShooter

Начальное звено	Литература	Русские народные сказки	Составление сценария на основе русских народных сказок
-----------------	------------	-------------------------	--

**Объем программы:**

Количество учебных недель – 36 учебных недель

Количество часов по Программе – 72 часа.

**Срок освоения программы:** Программа рассчитана на один год обучения.

**Особенности реализации образовательного процесса, формы организации образовательного процесса:**

Основной формой организации образовательного процесса являются групповые занятия.

Виды теоретических занятий:

- рассказ, объяснение – изложение новой темы;
- беседа – закрепление, контроль усвоения новой темы.

Виды практических занятий:

- мастер-класс – получение новых практических навыков, закрепление полученных знаний, проводится педагогом или учащимся творческого объединения;
- викторина – закрепление полученных знаний;
- конкурс – внешняя экспертная оценка
- творческие отчеты – подведение итогов деятельности, презентация перед родителями.

**Форма реализации программы:** очная.

**Режим занятий:**

Количество часов в неделю - 2 часа.

Режим занятий - 1 раз в неделю по 2 часа.

**Цель программы** - творческое развитие ребенка через приобщение к миру мультипликации и создание рисованных и пластилиновых плоскостных мультфильмов.

Для достижения указанной цели решаются следующие **задачи:**

- Образовательные:

1. сформировать технические навыки работы с оборудованием: установка освещения, съёмка кадров, озвучивание, монтаж и сведение видео- и звукорядов;
  2. научить разработке и изготовлению персонажей, фонов и декораций;
  3. обучить различным видам анимационной деятельности с применением различных художественных материалов.
- Развивающие:
    1. развивать у детей художественно-творческие, индивидуально выраженные способности личности;
    2. развивать художественно-эстетический вкус, фантазию, изобретательность, логическое мышление и пространственное воображение.
  - Воспитательные:
    1. воспитать внимание, аккуратность, целеустремленность;
    2. формировать опыт взаимоотношений среди учащихся, готовности к взаимодействию и сотрудничеству;
    3. воспитывать интерес к лучшим образцам мультипликации и желание к самостоятельному творчеству.

### **Педагогические технологии**

В процессе реализации программы используются следующие современные педагогические образовательные технологии:

- Личностно-ориентированная технология.

Главной ценностью образовательного процесса определяется сам ребенок, творчество. В этом случае образование – это деятельность, которая охраняет и поддерживает детство ребенка, сохраняет, передает и развивает культуру, создает творческую среду развития ребенка, подготавливает его к жизни в современном обществе, стимулирует индивидуальное и коллективное творчество. Особенно актуальным в данном случае является соблюдение принципа природосообразности. В ходе занятий по программе учащийся постепенно приобретает опыт и проходит своеобразную подготовку к вхождению во взрослую жизнь. У него развиваются те качества, которые необходимы ему для жизни в изменяющемся социуме. Особенно важным становится поддержка и развитие его здоровья и индивидуальных особенностей, оказание помощи в становлении его

субъектности, социальности, культурной идентификации, творческой самореализации.

- Технология проектного обучения: творческая, информационная дает возможность выбора темы и вида деятельности, ориентация на интерес, творческую самореализацию развивающейся личности учащегося, развитие в процессе деятельности по решению интересующей проблемы.
- Технология сотрудничества предполагает обучение в малых группах. Главная идея обучения в сотрудничестве – учиться вместе, а не просто помогать друг другу, осознавать свои успехи и успехи товарищей. Основная идея в организации работы малыми группами – общность целей и задач, индивидуальная ответственность и равные возможности успеха.
- Технология развивающего обучения

Данная технология используется на протяжении всего учебного года. Предполагается вовлечение учащихся в различные виды деятельности от самостоятельной работы с эскизами до разработки и выполнения творческого задания в материале программе. В процессе деятельности у учащихся формируется теоретическое мышление. Они учатся и привыкают понимать происхождение вещей и явлений материального мира, абстрактные понятия, словесно формулировать свое видение различных процессов. - Игровая технология В образовательном процессе активно используется игровая технология для успешного усвоения нового материала: развития творческих способностей: - в качестве самостоятельной технологии; - как элемент педагогической технологии; - в качестве формы занятия или его части.

- Здоровьесберегающие технологии – система по сохранению и развитию здоровья всех участников – взрослых и детей, представлены в виде комплексов упражнений и подвижных игр для физкультминутки.
- Информационные технологии с применением компьютеров (с лицензионным обеспечением) для хранения, преобразования, обработки, передачи и получения информации. Предоставлены возможности самостоятельной работы детей в компьютерных программах «AnimaShooter Junior», «Movie Maker».

## Проектная деятельность

Проектная деятельность заключается в создании обучающимися индивидуально или в группе мультфильма по направлениям:

1. Экология и охрана природы.
2. Космос.
3. Спорт.
4. История.
5. Обучающие мультфильмы.
6. Мультфильм по литературному произведению.
7. Мультфильм по собственному, оригинальному сюжету.

Обучающийся самостоятельно выбирает технологию создания мультфильма. Ищет информацию по выбранной теме, систематизирует её. Составляет план, пишет сценарий мультфильма. Составляет сценарий, раскадровку, изготавливает героев, фон и декорации для съёмок. Осуществляет съёмку. Подбирает музыкальное оформление, шумы. Записывает звук. Монтирует мультфильм. Педагог является координатором всех проектов, он задает вектор деятельности учащихся, помогает на сложных этапах работы (съёмка, запись звука, монтаж). Лучшие мультфильмы направляются для участия в фестивалях и конкурсах.

## УЧЕБНЫЙ ПЛАН

№	Тема, раздел	Количество часов			Форма контроля
		Всего	Теория	Практика	
<b>1.</b>	<b>Теоретические основы мультипликации</b>	<b>6</b>	<b>4</b>	<b>2</b>	
1.1	Вводное занятие. Инструктаж по ТБ, ПДД, ПБ и организация рабочего места. Знакомство с историей мультипликации. <i>Входной контроль.</i>	2	1	1	Беседа, Тест по ТБ, Тест
1.2	Кто такой мультипликатор. Знакомство с профессией мультипликатора Знакомство с видами мультипликации.	2	2	0	Беседа
1.3	Творческая работа по теме занятия. Обобщение знаний о мультипликации.	2	1	1	Опрос

<b>2</b>	<b>«Техники и этапы для создания анимации»</b>	<b>4</b>	<b>2</b>	<b>2</b>	
2.1	Техники и материалы для создания анимации. Этапы создания мультфильма.	2	1	1	Беседа
2.2	Как написать сценарий к мультфильму?	2	1	1	Наблюдение
<b>3</b>	<b>«Базовые понятия мультипликации»</b>	<b>10</b>	<b>4</b>	<b>6</b>	
3.1	Как создается образ персонажей мультфильма.	2	1	1	Беседа Опрос
3.2	Что такое раскадровка. Объяснение понятия «кадр», «раскадровка».	4	2	2	Беседа Опрос
3.3	Как делать бумажного героя. Работа с бумагой.	2	1	1	Выставка
3.4	Как изготовить декорации к мультфильму? Работа с бумагой, красками, кисточками, карандашами, мелками.	2		2	Выставка
<b>4</b>	<b>«Первые шаги к созданию мультфильма. Герои и декорации в мультфильме»</b>	<b>10</b>	<b>2</b>	<b>8</b>	
4.1	Выбор произведения для съемки. Выбор героев, разбор произведения.	2	1	1	Опрос
4.2	Изготовление героев.	4	0	4	Конкурс
4.3	Изготовление декораций.	2	0	2	Конкурс
4.5	Техники передвижения героя, изменения движений героя.	2	1	1	Выставка
<b>5</b>	<b>Знакомство с оборудованием и применение технических средств создания мультфильма.</b>	<b>16</b>	<b>8</b>	<b>8</b>	
5.1	Знакомство с веб-камерой. Возможности съёмки.	2	1	1	Беседа
5.2	Знакомство с компьютером. Базовые понятия в освоении компьютера. <i>Промежуточная аттестация.</i>	2	1	1	Опрос
5.3	Что такое покадровая съемка?	2	1	1	Опрос
5.4	Знакомство с мультстанком. Инструктаж по использованию техники.	2	1	1	Беседа
5.5	Съёмка мультфильма по сценам.	2	1	1	Наблюдение
5.6	Озвучка мультфильма.	2	1	1	Опрос Беседа

5.7	Монтаж мультфильма	2	1	1	Беседа
5.8	Демонстрация мультфильма. Подведение итогов.	2	1	1	Наблюдение
<b>6</b>	<b>Бумажная анимация</b>	<b>14</b>	<b>4</b>	<b>10</b>	
6.1	Просмотр и обсуждение бумажных мультфильмов.	2	1	1	Обсуждение
6.2	Придумывание сюжета, героев, декораций.	2	1	1	Опрос
6.3	Работа над сценарием мультфильма. Изготовление бумажных героев и фона.	2	1	1	Наблюдение
6.4	Съёмка. Просмотр отснятого материала. Обсуждение.	2	0	2	Опрос
6.5	Озвучка мультфильма. Прослушивание материала. Обсуждение.	2	0	2	Тест-опрос
6.6	Монтаж мультфильма. Наложение титров, музыки. Подготовка фильма к демонстрации.	2	0	2	Беседа
6.7	Демонстрация мультфильма. Обсуждение. Обобщение знаний о бумажной анимации	2	1	1	Самооценка Взаимооценка
<b>7</b>	<b>Пластилиновая анимация</b>	<b>12</b>	<b>4</b>	<b>8</b>	
7.1	Просмотр и обсуждение пластилиновых мультфильмов. Работа над сценарием пластилинового мультфильма.	2	1	1	Тест-опрос
7.2	Изготовление героев, фона. Распределение ролей.	2	0	2	Обсуждение
7.3	Продолжение работы над сценарием. Установка фона, расстановка героев.	2	0	2	Опрос
7.4	Съёмка. Просмотр отснятого материала. Обсуждение.	2	1	1	Опрос
7.5	Озвучка. Монтаж мультфильма.	2	1	1	Опрос
7.6	Демонстрация мультфильма. Обсуждение. Обобщение знаний о пластилиновой анимации. Подведение итогов за год. <i>Итоговый контроль.</i>	2	1	1	Самооценка Взаимооценка Практическая работа
<b>ИТОГО:</b>		<b>72</b>	<b>28</b>	<b>44</b>	

## СОДЕРЖАНИЕ

### 1. «Теоретические основы мультипликации» (6 часов)

**Теория (4 часа):** Вводное занятие. Правила поведения в кабинете во время занятий. Инструктаж по ТБ, ПДД, ПБ. Условия безопасной работы. Знакомство со студией (кабинетом) мультипликации «Анимашки». Знакомство с понятиями «мультипликация», «анимация». Просмотр фрагментов мультипликационных фильмов в разных техниках выполнения.

Описание профессии мультипликатора. Какие бывают профессии мультипликаторов? Как стать мультипликатором? Различные виды мультипликации: пластилиновая анимация, силуэтная и коллажная анимация, компьютерная анимация, электронная анимация, техника порошка, живописная анимация.

**Практика (2 часа):** Опрос по технике безопасности. Входной контроль – тест.

Творческая работа на тему: «Как выглядит мультипликатор?»

Вырезание из бумаги героев мультфильмов по шаблону с целью выявления навыков вырезания. Наклеивание на картон вырезанных героев.

### 2. «Техники и этапы для создания анимации» (4 часа)

**Теория (2 часа):** Просмотр презентации и обсуждение существующих техник создания мультипликации. Беседа о материалах, используемых на занятиях.

Техника безопасности при работе с ножницами, бумагой, стеклами для пластилина.

Беседа на тему «Как создается мультфильм», последовательность этапов создания мультфильмов. Разбор основных частей сюжета (начало, завязка, событие, кульминация, развязка, конец).

**Практика (2 часа):** Тест-опрос на усвоение пройденного материала (просмотр отрывков мультфильмов и определение техники его выполнения). Написание мини-сценария к известной сказке (Колобок).

### 3. «Базовые понятия мультипликации» (10 часов)

**Теория (4 часа):** Правила создания персонажей мультфильма (черты характера, внешний вид персонажа, выражение лица, выбор цвета и материала, поведение и стиль персонажа). Понятие раскадровка. Разбор основных сцен мультфильма.

Разные типы кадра. Что такое «Оживающий фон»? Как его создать. Инструменты, используемые в работе с пластилином. История создания марионеток.

Инструменты, используемые в работе с бумагой. Как сделать марионетку?

Повторение ТБ в работе с ножницами.

**Практика (6 часов):** Работа со схемами эмоциональных состояний. Просмотр фрагментов мультфильмов, в которых отражены эмоциональные состояния.

Раскадровка к сказке «Курочка Ряба». Создание «оживающего фона». Лепка героев из пластилина. Создание марионетки «Буратино» (из трафаретов).

**Дистанционно:** закрепить умение работы с пластилином, получить готового пластилинового героя

#### **4. «Первые шаги к созданию мультфильма. Герои и декорации в мультфильме» (10 часов)**

**Теория (2 часа):** Что такое декорации, композиция, пейзаж, фон, цвет. Материалы для создания фона и декораций. Как изготовить элементы декораций и детали к фону? Выбор темы мультфильма из предложенных сказок. Создание плана пошаговых действий для мультфильма. Виды и особенности создания декораций. Схемы движения персонажей в технике перекладки. Фазы движения.

**Практика (8 часов):** Создание фона для мультфильма. Обсуждение героев (какой у него характер, внешний вид, мимика, роль в сказке). Изготовление героев.

Мастер-класс изготовления элементов декорации из обыкновенной бумаги для мультфильма. Создание пробных кадров с движением персонажей.

#### **5. «Знакомство с оборудованием и применение технических средств создания мультфильма» (16 часов)**

**Теория (8 часов):** Виды, функции, возможности веб-камеры. Техника безопасности при работе с компьютером, правила поведения в классе при включенных компьютерах. Объяснение основных функций компьютера. Объяснение порядка действий при покадровой съемке («захват кадра», «раскадровка») фильма. Что такое мультстанок? Из чего он состоит? Техника безопасности при работе с мультстанком. Словесный и визуальный разбор сцен знакомого мультфильма. Что такое озвучка. Знакомство с программой, в которой монтируют звук для мультиков – Audacity. Знакомство с программой, в которой монтируют мультики – AnimaShooter junior. Обобщение и проверка знаний учащихся.

**Практика (8 часов):** Промежуточная аттестация - опрос. Наглядное изучение веб-камеры на мультстанке, пробные съёмки. Как включать/выключать компьютер.

Как веб-камера подключается к компьютеру. Знакомство с программным обеспечением, в котором снимаются мультфильмы. Наглядное объяснение процесса работы с мультстанком. Пробы озвучки мультфильма-сказки. Изучение программного обеспечения на компьютерах.

*Дистанционно:* сформировать первоначальные представления о компьютерных программах для создания мультфильма о основных их функциях, получить готовый мультфильм. Съёмка мультфильма

#### **6. «Бумажная анимация» (14 часов)**

*Теория (4 часа):* История создания рисованной анимации. Выбор темы бумажного мультфильма, подбор материалов. Начало работы над сценарием, продумывание основных эпизодов и сцен, деталей. Повторение составленного сценария.

Обсуждение процесса съёмки сцен фильма. Подготовка детей к записи речи героев. Работа в программе AnimaShooter junior. Объяснение правил и показ монтажа. Подготовка к просмотру.

*Практика (10 часов):* Просмотр рисованных мультфильмов. Работа над сценарием на выбранную тему. Изготовление героев и фона. Съёмка. Обсуждение при просмотре. Корректировка по необходимости. Репетиция по ролям. Запись звука. Наложение звука. Монтаж отснятого материала. Просмотр мультфильма.

Высказывание пожеланий при съёмке следующего фильма.

#### **7. «Пластилиновая анимация» (12 часов)**

*Теория (4 часа):* Просмотр и обсуждение пластилиновых мультфильмов. Выбор темы пластилинового мультфильма, подбор материалов. Повтор составленного сценария. Обсуждение процесса съёмки сцен фильма. Подготовка детей к записи речи героев. Знакомство с программой Windows Movie Maker (Киностудия для Win10). Подготовка к просмотру.

*Практика (8 часов):* Обсуждение мультфильмов. Работа над сценарием на выбранную тему. Съёмка. Обсуждение при просмотре. Корректировка по необходимости. Установка фона, расстановка героев. Репетиция по ролям. Запись звука. Наложение звука. Прослушивание. Объяснение правил и показ монтажа. Просмотр мультфильма. Обобщение знаний о пластилиновой мультипликации. Подведение итогов за год. Итоговый контроль – практическая работа.

*Дистанционно:* подготовить сценарий для съёмки мультфильма.

## **Планируемые результаты реализации программы**

### **Личностные результаты:**

- формирование эстетических потребностей, ценностей и чувств;
- развитие художественных, творческих навыков и умений, их демонстрация в практической деятельности – самостоятельной, групповой;
- формирование и развитие личностных и нравственных качеств: трудолюбие, самостоятельность, аккуратность, усидчивость, терпение и др.;
- развитие фантазии, творческой активности, воображения, восприятия, памяти, внимания и др.

### **Метапредметные результаты:**

- навыки работы с разнообразными материалами в различных техниках, практическое применение приобретенных знаний и умений;
- навыки планирования своих действий в соответствии с поставленной задачей, проявление настойчивости в достижении цели;
- развитие коммуникативных навыков, навыки работы в команде: умение сотрудничать, умение договариваться и приходить к общему решению;
- самостоятельное адекватное оценивание правильности выполнения заданий, работ, адекватное восприятие оценки своих работ окружающими.

**Календарный учебный график на 2025-2026 учебный год**  
Муниципального бюджетного учреждения дополнительного образования детей  
«Станция юных техников» имени Героя Социалистического труда Б.Г. Никитина  
города Воткинска Удмуртской Республики

МЕСЯЦ	Сентябрь					Октябрь					Ноябрь				Декабрь				Январь			
	01-07	08-14	15-21	22-28	29-05	06-12	13-19	20-26	27-02	03-09	10-16	17-23	24-30	01-07	08-14	15-21	22-28	29-04	05-11	12-18	19-25	26-01
№ недели	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18		19	20	21
1 год обучения	У/К В/К	У/К	У	У	У	У	У	У	У	У	У	У	У	У	У	У	П/А	У/ ПР	ПР	У	У	У

МЕСЯЦ	Февраль				Март					Апрель				Май			
	02-08	09-15	16-22	23-01	02-08	09-15	16-22	23-29	30-05	06-12	13-19	20-26	27-03	04-10	11-17	18-24	25-31
№ недели	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38
1 год обучения	У	У	У	У	У	У	У	У	У	У	У	У	У	У И/К	У	У/Р	У/Р

**Условные обозначения:**

- У/К-комплектование групп
- У – учебное время
- В/К – входной контроль
- П/А-промежуточная аттестация
- И/К – итоговый контроль
- У/Р – резервное время для выполнения учебного раздела образовательной программы
- ПР- праздничные дни (проведение праздничных досуговых мероприятий)

Считать нерабочими праздничными днями: 4 ноября, 31 декабря, 1-8 января, 23 февраля, 8 марта, 1 мая, 9 мая

## **Условия реализации Программы**

**Кадровое обеспечение** – педагог дополнительного образования со средним или высшим образованием, соответствующим направленности (профилю) Программы; к профессиональной категории педагога требований нет.

### **Материально-техническое обеспечение**

Программа может быть успешно реализована при наличии следующих материалов и оборудования:

- Вэб-камера (может быть использована видеокамера с функцией покадровой съемки);
- Лампы дневного света с подвижным механизмом, изменяющим направление освещения;
- Компьютер с выходом в интернет с программой для обработки отснятого материала;
- Подборка музыкальных произведений (для звукового оформления мультфильма);
- Диктофон или микрофон, подключенный к компьютеру для записи голоса (звуковое решение мультфильма);
- Художественные и иные материалы для создания изображений (бумага, карандаши, фломастеры, ножницы, проволока и другие);
- Устройство для просмотра мультипликационных фильмов. Это могут быть: DVD-проигрыватель, проектор с экраном или монитор компьютера;
- Канцелярские принадлежности (Пластилин, стеки для лепки, доска для лепки, клей, цветная бумага, цветной картон, альбом для рисования, гуашь, акварель, кисти для рисования, листы формата А3, А2, А1, цветные карандаши, восковые мелки, ножницы).

### **Информационные ресурсы:**

1. Ахмадуллин Ш. Т. Развиваем мозг ребёнка. Пластилин. – Казань, ИП Ш. Т. Ахмадуллин, 2020. -176 с., цв. ил. (+54 бесплатных онлайн-уроков вместе с пособием);
2. Законы анимации в формулах и картинках. Полезные файлы. [https://vk.com/topic45793950\\_28705205](https://vk.com/topic45793950_28705205) (дата обращения 28.03.2025);

3. Почивалов А., Сергеева Ю. «Пластилиновый мультфильм своими руками». – М.: Издательство «Э», 2015. – 64с.;
4. Рони Орен. Секреты пластилина / Рони Орен; [перевод с иврита Р. Жак]. – М. : Махаон, Азбука-Аттикус, 2020. – 96 с. : ил. – (Академия дошколят).;
5. Секреты детской мультипликации: перекладка : метод. пособие / Николай Пунько, Ольга Дунаевская. – М. : Линка-Пресс, 2017. – 136 с.;
6. Как делают мультфильмы – технология <http://ulin.ru/whatshow.htm>; (дата обращения – 28.03.2025);
7. Уроки по лепке из пластилина (RuTube)-  
<https://rutube.ru/channel/23479635/>  
<https://rutube.ru/u/videolepka/>  
<https://rutube.ru/channel/950295/> (дата обращения – 28.03.2025);
8. Онлайн-платформа для бесплатного дистанционного обучения анимации детей и подростков <http://multazbuka.ru/#rec67443519> (дата обращения – 28.03.2025).

### **Контрольно-измерительные материалы**

Контрольно-измерительные материалы программы включают в себя материалы для проведения входного и итогового контроля.

Оценка уровня подготовленности детей перед освоением Программы (*входной контроль*) осуществляется на занятиях в сентябре.

Цель: Отслеживание уровня подготовленности обучающихся.

Возраст: 7-12 лет

Проводится в форме беседы и выполнения тестового задания. После проведения входного контроля, результаты анализируются и вносятся в таблицу.

Ребенку предлагаются 5 тестовых заданий.

#### **Входной контроль**

#### **«Что я знаю о мультфильмах?»**

Ф.И. \_\_\_\_\_ Возраст \_\_\_\_\_

#### **1. Назови свои любимые мультфильмы:**

---

---

---

**2. Подчеркни то слово, которое отражает твоё отношение к каждому из перечисленных мультфильмов**

- Ежик в тумане:

1) смотрел 2) слышал только название 3) не смотрел

- Ну, погоди!:

1) смотрел 2) слышал только название 3) не смотрел

- Пластилиновая ворона

1) смотрел 2) слышал только название 3) не смотрел

- Кот Леопольд

1) смотрел 2) слышал только название 3) не смотрел

- ВАЛЛ-И

1) смотрел 2) слышал только название 3) не смотрел

- Тайна третьей планеты

1) смотрел 2) слышал только название 3) не смотрел

- Том и Джерри

1) смотрел 2) слышал только название 3) не смотрел

**3. Укажи, фразы из каких мультфильмов написаны ниже:**

А) Спокойствие, только спокойствие! \_\_\_\_\_

Б) Кто ходит в гости по утрам, тот поступает мудро! \_\_\_\_\_

В) Мы с тобой одной крови – ты и я. \_\_\_\_\_

Г) Ребята, давайте жить дружно! \_\_\_\_\_

Д) Улыбаемся и машем, парни, улыбаемся и машем \_\_\_\_\_

Е) Неправильно ты бутерброд ешь... Ты его колбасой кверху держишь, а надо колбасой на язык класть, так вкуснее получится \_\_\_\_\_

Ж) Живу я, как поганка. А мне летать охота! \_\_\_\_\_

**4. Из чего можно делать мультфильмы?**

---

---

---

**5. Определи, из какого мультфильма каждый из героев:**

	
	
	

Суммируя результаты выполнения всех заданий, определяется общая сумма результатов, которая соотносится с уровнем изобразительной и анимационной деятельности детей 7-12-летнего возраста.

Уровни подготовленности детей:

*1. Высокий уровень: 18-25 баллов*

Ребенок имеет сформированное представление о видах анимационных фильмов, владеет информацией о мультипликационных фильмах различных техник; знаком с героями мультипликационных фильмов.

*2. Средний уровень: 11-17 баллов*

Ребенок частично имеет представление о видах анимационных фильмов, знаком с героями мультипликационных фильмов, но не владеет информацией о техниках создания мультфильмов.

*3. Низкий уровень: 4-10 баллов*

Ребенок частично имеет представление о видах анимационных фильмов, но не знаком с героями мультфильмов и не владеет информацией о техниках создания мультфильма.

Таблица для занесения результатов входного контроля

ФИО обучающегося	Задание №1 (1 балл)	Задание №2 (7 баллов)	Задание №3 (7 баллов)	Задание №4 (4 балла)	Задание №5 (6 баллов)	Всего/ Уровень
------------------	---------------------	-----------------------	-----------------------	----------------------	-----------------------	----------------

В конце учебного года (май) отслеживается результат освоения Программы (*итоговый контроль*). Для проведения итогового контроля предлагаются практические задания №1, 2 и 3 для оценки уровня изобразительной и анимационной деятельности детей 7-12-летнего возраста.

*Цель:* определение уровня изобразительной и анимационной деятельности детей 7-12-летнего возраста.

### **Промежуточная аттестация**

По окончании 1-го полугодия проводится промежуточный контроль (промежуточная аттестация).

*Цель:* выявление степени обученности детей за первое полугодие и проведение по результатам контроля (при необходимости) корректировки тематических планов.

*Форма проведения:* опрос.

1. Подчеркните виды анимации, которые знаете: пластилиновая, бумажная, компьютерная, предметная, кукольная.
2. Что лежит в основе объемной мультипликации?
3. Как сейчас всё чаще называют мультипликацию?

4. Название какой кинематографической профессии переводится на русский язык как «дающий жизнь»?
5. Какое отношение к мультипликации имеют рисунки на древнегреческих вазах?
6. Устройство для демонстрации движущихся рисунков, конструкция которого основана на персистенции, то есть инерции человеческого зрения. это: а) зоотроп б) блокнот в) фотоаппарат
7. Что отмечается 28 октября? а) день кино б) день мультипликации в) день Диснея
8. Как называется первая российская мультстудия?  
а) карусель б) союзмультфильм в) мельница

Критериями оценки являются правильные ответы на вопросы и оцениваются по трём уровням – высокий, средний и низкий.

*Низкий уровень* - учащийся владеет 1/2 объема знаний, менее чем 1/2 предусмотренных программой умений и навыков; избегает употреблять специальные термины, испытывает серьёзные затруднения при работе с оборудованием, выполняет лишь простейшие практические задания.

*Средний уровень* - объем ЗУН освоенных учащимся составляет более 1/2, учащийся сочетает специальную терминологию с бытовой, с оборудованием работает с помощью педагога, выполняет задания на основе образца.

*Высокий уровень* – учащийся овладел практически всеми ЗУН предусмотренными программой за конкретный период, учащийся осознанно употребляет специальные термины, практические задания выполняет с элементами творчества.

Таблица для занесения результатов промежуточной аттестации

ФИО обучающегося	Низкий уровень	Средний уровень	Высокий уровень	

### **Итоговый контроль**

#### **Практическая работа**

*Задание №1.* Ребенку предлагается серия картинок, на которых изображены кадры из мультипликационных фильмов (рисованные, аппликационные, объемные), среди которых нужно найти определенный вид анимации.

*Задание №2* Ребенку предлагается ответить на вопросы:

- Как создается мультфильм?
- Кто работает над созданием мультфильма?
- Что делает режиссер, сценарист, художник, аниматор, звукорежиссер, оператор?

*Задание №3* Ребенку предлагается нарисовать сцену из любимого мультфильма.

*Материал:*

- серия картинок, на которых изображены кадры из мультипликационных фильмов (рисованные, аппликационные, объемные);
- лист бумаги формата А4, простой карандаш, фломастеры, кисти, гуашь, баночка с водой.

Оценка результатов.

Оценка результатов проводится по 3-бальной системе, по разработанным нами критериям:

- общая осведомленность о процессе создания анимационных фильмов;
- навыки анимационной деятельности;
- передача образов;
- композиционное решение художественных работ;
- навыки работы художественными материалами
- композиционное решение художественных работ;
- воображение.

Суммируя результаты выполнения всех заданий, определяется общая сумма результатов, которая соотносится с уровнем изобразительной и анимационной деятельности детей 7-12-летнего возраста.

*Высокий уровень: 17-21 баллов*

Ребенок имеет сформированное представление о процессе создания и видах анимационных фильмов, владеет навыками анимационной деятельности; в рисунке передает сходство с реальными предметами и объектами, свободно ориентируется на листе бумаги, владеет навыками работы с разными художественными материалами, использует широкий спектр цветовой гаммы, свободно придумывает и воплощает в рисунке задуманную идею.

*Средний уровень: 11-16 баллов*

Ребенок имеет представление о процессе создания и видах анимационных фильмов, частично владеет навыками анимационной деятельности; в рисунке встречаются

ошибки при передаче сходства с реальными предметами и объектами, расположении на листе бумаги, владеет навыками работы с художественными материалами, подбирает цвета, создает изображение самостоятельно при небольшой словесной помощи взрослого.

*Низкий уровень: 7-10 баллов*

Ребенок имеет нечеткое представление о процессе создания и видах анимационных фильмов, не владеет навыками анимационной деятельности; испытывает трудности при передаче в рисунке реальных предметов и объектов, не ориентируется на листе бумаги, неуверенно владеет техникой работы художественными материалами, использует ограниченную цветовую гамму, делает лишь некоторые попытки создания сюжета.

*Критерии оценки результатов:*

*Общая осведомленность о процессе создания анимационных фильмов*

*3 балла* - У ребенка сформированы представления о процессе создания и видах анимационных фильмов: о профессиях: сценарист, художник-аниматор, оператор, режиссер. Ребенок владеет такими понятиями, как: **анимация, съемка, сценарий, кадр, план, панорама, титры, озвучивание** и использует их в своей речи.

*2 балла* - Ребенок имеет представление о процессе создания и видах анимационных фильмов; о профессиях: сценарист, художник-аниматор, оператор, режиссер, звукорежиссер и их значимости; знаком с такими понятиями, как: **анимация, съемка, сценарий, кадр, план, панорама, титры, озвучивание**.

*1 балл* – Ребенок имеет нечеткое представление о процессе создания и видах анимационных фильмов (рисованные, аппликационные, объемные), о таких понятиях, как: **анимация, съемка, сценарий, кадр, план, панорама, титры, озвучивание**; знает название некоторых профессий людей, принимающих участие в создании мультфильма, но не понимает их значимости.

*Навыки анимационной деятельности*

*3 балла* – Ребенок свободно владеет навыками анимационной деятельности: располагает и перемещает предметы в пространстве, самостоятельно выполняет съемочный процесс.

*2 балла* - Ребенок частично владеет навыками анимационной деятельности, иногда нуждается в помощи при расположении и перемещении предметов в пространстве, выполнении съемочного процесса.

*1 балл* - Ребенок не владеет навыками анимационной деятельности, нуждается в помощи при расположении и перемещении предметов в пространстве, выполнении съемочного процесса.

#### *Передача образов*

*3 балла* - Ребенок передает сходство с реальными объектами и предметами; форму, строение, пропорции, использует ось симметрии; изображения динамичны, присутствуют характерные позы, жесты, мимика.

*2 балла* - Ребенок передает сходство с реальными объектами и предметами; встречаются незначительные ошибки при передаче формы, строения, пропорций; предпочитает статичные позы при изображении объектов.

*1 балл* - Ребенок испытывает трудности при передаче в рисунке реальных предметов и объектов; изображает обобщенные формы, строение передает примитивно (главные части), без детализации.

#### *Композиционное решение художественных работ*

*3 балла* – Ребенок свободно ориентируется на листе бумаги; выделяет линию горизонта; передает дальний, средний и ближний планы.

*2 балла* – Ребенок ориентируется на листе бумаги, выделяет линию горизонта, но допускает ошибки при изображении предметов и объектов на разных планах.

*1 балл* - Ребенок не ориентируется на листе бумаги, не выделяет линию горизонта, не передает планы.

#### *Навыки работы художественными материалами*

*3 балла* – Ребенок свободно владеет навыками работы разными художественными материалами: гуашь, акварель, восковые карандаши, фломастеры; самостоятельно выполняет изображение в разных техниках: по-сырому, мазками, отпечатыванием; движения быстрые, уверенные, разнообразные.

*2 балла* – Ребенок владеет навыками работы художественными материалами: гуашь, акварель, восковые карандаши, фломастеры, нуждается в помощи при использовании некоторых техник изображения; движения достаточно уверенные, хотя и не столь быстрые.

1 балл - Ребенок неуверенно владеет техникой работы художественными материалами; движения неуверенные, хаотичные.

#### *Цветовое решение художественных работ*

3 балла - Ребенок использует в работе широкий спектр цветовой гаммы для передачи настроения, отношения к изображаемому, знает свойства цвета (светлота, насыщенность, контраст), самостоятельно умеет получать новые оттенки, пользоваться палитрой.

2 балла - Ребенок передает характерные признаки предметов цветом – свое отношение к изображаемому, умеет пользоваться палитрой, получать цветовые оттенки, иногда спрашивает совета при подборе цветов, не всегда верно дает характеристику цветовым отношениям.

1 балл - Ребенок создает изображение в цвете, но цветовая гамма работ весьма ограничена. Умеет пользоваться палитрой, нуждается в подсказке при подборе цветовых оттенков.

#### *Воображение*

3 балла – Ребенок свободно придумывает и воплощает в рисунке задуманную идею; образы хорошо узнаваемы и эмоционально выразительны.

2 балла – Ребенок создает изображение самостоятельно при небольшой словесной помощи взрослого; образы узнаваемы, но мало эмоциональны.

1 балл – Ребенок отказывается рисовать или делает лишь некоторые попытки; образы мало узнаваемы и невыразительны.

**Таблица для занесения результатов входного и итогового контроля**

№	Ф.И. обучающегося	Общая осведомленность о процессе создания анимационных	Навыки анимационной деятельности	Передача образов	Композиционное решение художественных работ	Навыки работы художественными материалами	Воображение	Общий балл	Уровень изобразительной и анимационной деятельности
---	-------------------	--	----------------------------------	------------------	---	---	-------------	------------	---

#### **Контроль сформированности личностных компетенций**

**Дата проведения:** Май.

**Цель:** Сформированность личностных компетенций после прохождения Программы.

**Форма проведения:** Наблюдение за деятельностью обучающихся во время занятий.

Наблюдение проводится по следующим параметрам:

1. Умение ценить время, отведенное на выполнение задания.
2. Умение правильно организовать свое рабочее место.
3. Умение работать в группе.
4. Взаимовыручка и уважительные отношения к другим в процессе совместной творческой работы.

**Критерии оценивания:**

Каждый параметр оценивается в 1 балл. Баллы суммируются и выводится уровень сформированности личностных компетенций.

**Уровни:**

Высокий - 4 балла.

Средний - 2 - 3 балла.

Низкий - 1 балл и менее.

Данные заносятся в таблицу.

№	Ф.И. обучающегося	Ответственность за выполнение задания.	Умение правильно организовать свое рабочее место и порядок на столе.	Умение работать в группе.	Взаимовыручка и уважительные отношения к другим в процессе совместной творческой работы.	Кол-во баллов	Уровень
---	-------------------	--	--	---------------------------	--	---------------	---------

**Контроль сформированности метапредметных компетенций**

**Дата проведения:** Май.

**Цель:** Сформированность метапредметных компетенций после прохождения Программы.

**Форма проведения:** Наблюдение за деятельностью обучающихся во время занятий.

Наблюдение проводится по следующим параметрам:

1. Умение выделять главное в своей творческой работе;
2. Умение находить варианты решения творческих задач;
3. Стремление к достижению высоких и оригинальных творческих результатов;
4. Умение применять полученные знания в процессе выполнения творческих работ.

### **Критерии оценивания:**

Каждый параметр оценивается в 1 балл. Баллы суммируются и выводится уровень сформированности метапредметных компетенций.

### **Уровни:**

Высокий - 4 балла.

Средний – 2 - 3 балла.

Низкий - 1 балл и менее.

Данные заносятся в таблицу.

№	Ф.И. обучающегося	Умение выделять главное в своей творческой работе.	Умение находить варианты решения творческих задач.	Стремление к достижению высоких и оригинальных творческих результатов.	Умение применять полученные знания в процессе выполнения творческих работ.	Кол-во баллов	Уровень
---	-------------------	--	--	--	--	---------------	---------

### **Методическое обеспечение программы**

#### **Упражнения, развивающие воображение и способность к сочинительству:**

1. Игра «Вот и сказочке конец, а кто слушал, молодец!». Придумать новое окончание сказки или истории.
2. Игра «А дальше было вот что...» Педагог предлагает детям сказку или этюд, в которых разворачиваются события. И на самом интересном месте останавливается, детям нужно закончить историю.
3. Игра «Жили-были». Продолжить сочинять историю по цепочке.
4. Игра «Живой мир». Придумать историю от имени предмета (игрушки, предмета, явления природы, животного).
5. Игра «Страна наоборот». Придумать историю про мир, в котором все «наоборот».
6. Игра «Моя история». Придумать историю, в основе которой лежат события, пережитые автором.
7. Игра «Однажды...». Придумывание характера персонажа истории и события, которое могло с ним произойти.
8. Игра с эмоциональным оттенком «Печальная история», «Смешная история», «Страшная история», «История про обиду», «Ссора».

## **Рабочая программа воспитания**

**Цель:** Создание оптимальных условий для формирования и развития социально-активной и творческой личности обучающегося, а также расширения кругозора по отношению к стремительно развивающимся информационным мультимедийным технологиям.

### **Задачи:**

- 1) воспитывать лучшие качества личности: самостоятельность, ответственность, последовательность и упорство в достижении цели;
- 2) способствовать воспитанию усидчивости, аккуратности;
- 3) формировать навыки совместной деятельности в коллективе;
- 4) формировать этические нормы в межличностном общении.

### **Ожидаемый результат воспитания**

У обучающегося будут сформированы:

- такие черты характера, как самостоятельность, ответственность, упорство в достижении цели;
- усидчивость и аккуратность;
- обучающиеся научатся работать в коллективе, в составе группы;
- этические нормы в общении с окружающими.

### **Работа с коллективом обучающихся:**

- Беседы на тему правил дорожного движения, пожарной безопасности, правил поведения в общественных местах;
- Беседа на тему «Организация рабочего места»
- Викторина, приуроченная к Дню Победы в Великой Отечественной Войне;
- Разработка мультфильма, приуроченного к Дню Космонавтики;
- Разработка мультфильма, посвященному здоровому образу жизни;
- Беседы на тему: «Правила поведения во время каникул» (посезонно);
- Викторина по правилам поведения обучающихся в помещениях Станции юных техников;
- Блиц-опрос на тему: «Дружба, помощь, взаимовыручка»;
- Участие в традиционном мероприятии «Посвящение в кружковцы»;
- Участие в правовой акции «Фемида»;

- Участие во внутригрупповом мероприятии «День мультфильма».

#### **Работа с родителями:**

- День открытых дверей. Родительское собрание (диагностика в начале года). Анкетирование на тему: «Любит ли ваш ребенок рисовать, лепить, конструировать?»;
- Доклад на родительском собрании на тему: «Роль занятий по анимационной деятельности для развития ребенка»;
- Индивидуальные консультации для родителей;
- Анкетирование родителей по вопросу удовлетворенности качеством образовательного процесса.

#### **Календарный план воспитательной работы**

№ п/п	Мероприятие	Воспитательные задачи, решаемые в ходе мероприятия	Сроки проведения	Примечание
1	Участие в проведении Дня открытых дверей	Формирование коллектива обучающихся	Сентябрь	
2	Участие в традиционном мероприятии «Посвящение в кружковцы»	Расширить представление детей о деятельности СЮТ, его творческих коллективах	Осенние каникулы	
3	Правовая акция «Фемида»	Формирование правового сознания обучающихся	Ноябрь Апрель	
4	Новогодняя программа для обучающихся	Активизировать дружеские взаимоотношения, взаимопонимание между обучающимися; развивать творческие способности обучающихся во внеурочное время	Декабрь	
5	Проведение мероприятий, посвященных Здоровому образу жизни	Формирование мотивации здорового образа жизни, в том числе владение вопросами профилактики заболеваний и зависимостей	Февраль	
6	Проведение мероприятий, посвященных Дню Космонавтики	Активизация и углубление знаний обучающихся о космосе, развитие познавательной активности обучающихся, расширение кругозора	Апрель	

7	Проведение внутригрупповых мероприятий «День мультфильма»	Укрепление дружеских взаимодействий между обучающимися	Апрель	
8	Проведение научно-практической конференции СЮТ «Дети. Техника. Творчество»	Развитие интеллектуально - творческого потенциала личности обучающегося, развитие исследовательских способностей	Май	
9	Проведение мероприятий, посвященных Дню Победы в ВОВ	Формировать представление об истории ВОВ, используя различные виды деятельности	Май	
10	Всероссийский конкурс «Мир вокруг нас»	Создание средствами мультимедийных технологий и изобразительного искусства у детей, чувства патриотизма, позитивных интересов, исторической связи поколений, бережного отношения к своей личности, окружающим людям, среде, миру	Май	

### Список литературы для педагога

1. Анофриков П.И. Принцип работы детской студии мультипликации. Учебное пособие. Детская киностудия «Поиск» / П.И. Ануфриков. - Новосибирск, 2008. -43 с.;
2. Ахмадуллин Ш. Т. Развиваем мозг ребёнка. Пластилин. – Казань, ИП Ш. Т. Ахмадуллин, 2020. -176 с., цв. ил.;
3. Джесси Рассел. Мультипликация (технология) Издательство: Книга по Требованию, 2012. – 86 с.;
4. Довгялло, Н. Техника и материал в анимационном фильме / Н. Довгялло // Искусство в школе. - 2007. - № 3. - С. 56-57.;
5. Красный Ю.Е., Курдюкова Л.И. Мультфильм руками детей. Книга для учителя. – М.: Просвещение, 1990. - 176 с.;
6. Лыкова, И.И. Куда уходят детские рисунки И.И. Лыкова // Обруч. -2002.- № 1.- с.51-53.
7. Нагибина М.И. Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Волшебная азбука. Анимация от «А» до «Я». – Ярославль: Перспектива, 2016. -44 с.;
8. Николай Пунько, Ольга Дунаевская. Секреты детской мультипликации: перекладка: метод. пособие / Николай Пунько, Ольга Дунаевская. – М. : Линка-Пресс, 2017. – 136 с.;
9. Новацкая М.: Большая пластилиновая книга. Как слепить любую сказку - Питер, 2015 г. - 96 с.;
10. Рони Орен. Секреты пластилина / Рони Орен; [перевод с иврита Р. Жак]. – М. : Махаон, Азбука-Аттикус, 2020. – 96 с.: ил. – (Академия дошколят).;
11. Саймон, М. Как создать собственный мультфильм. Анимация двухмерных персонажей / Марк Саймон; пер. с англ. Г.П. Ковалева. — М.: НТ Пресс, 2006. — 336 с: ил.;
12. Харт, К. Как нарисовать все, что вы узнали о мультяшках - Попурри, 2001 г. - 144 с.;
13. Харт, К. Как нарисовать мультяшных животных - Попурри, 2009 г. - 144 с.;
14. Харт, К. Мультяшки для начинающих - Попурри, 2002 г. - 144 с.

### Список литературы для обучающихся

1. Красный Ю.Е. Мультфильм руками детей / Ю.Е. Красный, Л.И.Курдюкова. – Просвещение, 2007. – 196 с.;
2. Курчевский В. Быль и сказка о карандашах и красках. – ЁЁ медиа, 2012. - 149 с.;
3. Новацкая М.: Большая пластилиновая книга. Как слепить любую сказку - Питер, 2015 г. - 96 с.;
4. «Поиск»/ Велинский Д.В Методическое пособие для начинающих мультипликаторов. Детская киностудия. - Новосибирск, 2004 г. – 18 с.;
5. Рони Орен. Секреты пластилина / Рони Орен; [перевод с иврита Р. Жак]. – М. : Махаон, Азбука-Аттикус, 2020. – 96 с.: ил. – (Академия дошколят);
6. Харт, К. Как нарисовать все, что вы узнали о мультяшках - Попурри, 2001 г. - 144 с.;
7. Харт, К. Как нарисовать мультяшных животных - Попурри, 2009 г. - 144 с.;
8. Харт, К. Мультяшки для начинающих - Попурри, 2002 г. - 144 с.