



## Информационная карта

### 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	Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «МультиLend-1»
5.	Автор - составитель	Будрецова Софья Дмитриевна
6.	Целевая аудитория	Учащиеся школ 7-8 лет
7.	Срок реализации	8 месяцев
8.	Количество часов в год	62 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 изучение английского языка и мира мультипликации, создание рисованных и пластилиновых плоскостных мультфильмов.
13.	Задачи программы	<p>Сформировать технические навыки работы с оборудованием: установка освещения, съёмка кадров, озвучивание, монтаж и сведение видео- и звукорядов.</p> <p>Научить разработке и изготовлению персонажей, фонов и декораций.</p> <p>Обучить различным видам анимационной деятельности с применением различных художественных материалов.</p> <p>Дать базовый словарный запас английского языка в контексте мультипликации.</p> <p>Создать условия для развития у детей художественно-творческих способностей, художественно-эстетического вкуса, фантазии, логического мышления и пространственного воображения.</p> <p>Воспитывать внимание, аккуратность,</p>

		<p>целеустремленность. Формировать опыт взаимоотношений среди обучающихся, готовность к взаимодействию и сотрудничеству.</p>
14.	Аннотация программы	<p>Данная программа предназначена для детей младшего школьного возраста и представляет собой уникальное сочетание изучения английского языка и основ мультипликации. Программа направлена на развитие креативности, художественного мышления и языковых навыков через увлекательные занятия по созданию анимации.</p>
15.	Ожидаемые результаты	<p><b>Предметные:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- овладение основными теоретическими сведениями о мультипликации;</li> <li>- овладение основами английского языка;</li> <li>- овладение способами работы с различными художественными материалами;</li> <li>- самостоятельное разделение обязанностей по видам творческой деятельности при создании мультфильма.</li> </ul> <p><b>Метапредметные:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- умеет самостоятельно находить и обрабатывать информацию из дополнительных источников;</li> <li>- решает задачи нестандартным способом;</li> <li>- развивает мотивацию к изучению английского языка;</li> <li>- умеет использовать полученные знания в практике.</li> </ul> <p><b>Личностные:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- обучающиеся будут проявлять интерес к саморазвитию и самодисциплине;</li> <li>- обучающиеся будут проявлять мотивацию к обучению и целенаправленной познавательной деятельности;</li> <li>- обучающиеся будут формировать культуру общения и поведения в социуме.</li> </ul> <p>По завершении программы дети смогут уверенно использовать базовый словарный запас английского языка в контексте мультипликации, а также приобретут навыки иллюстрации и анимации, что откроет для них новые горизонты в мире</p>

		искусства и коммуникации.
--	--	---------------------------

### **Пояснительная записка**

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. На современном этапе английский язык необходимо изучать для практического использования. Поэтому в предложенной программе особое внимание уделяется развитию всех видов речевой деятельности: говорение, чтение, письмо. Акцент делается на творческой работе.

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа технической направленности «МультиLend-1» (далее Программа).

**Направленность программы:** техническая

**Уровень программы:** базовый

**Актуальность программы:** Современное образование все больше ориентируется на интеграцию различных дисциплин для повышения эффективности и мотивации обучения. Программа «МультиLend-1» призвана объединить процесс изучения английского языка с творческим развитием детей через создание анимационных произведений.

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

**Новизна:** Программа объединяет изучение английского языка и навыков анимации, что позволяет учащимся не только изучать язык, но и применять его в творческой деятельности.

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

- развиваются личностные качества такие, как любознательность, активность, эмоциональная отзывчивость, аккуратность, терпение, усидчивость и т.д.;
- расширяются границы познания мира, обогащается словарный запас, развивается речь;
- 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) 7-8 лет.

**Практическая значимость для целевой группы** программы определяется ее практико-ориентированным подходом. Обучение по программе ориентирует детей на практическое использование полученных навыков на конкурсах и научно-практических конференциях.

**Преимственность программы:**

Программа «МультиLend-1» связана с такими школьными дисциплинами, как изобразительная деятельность, технология, информатика, литература, английский язык.

<b>Класс/возраст</b>	<b>Предмет школьного курса</b>	<b>Тема в школьной программе</b>	<b>Дополнительное образование</b>
Начальное звено	Английский язык	Изучение алфавита	Озвучка мультфильма
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 – 31 учебная неделя

Количество часов по Программе – 62 часа.

**Срок освоения программы:** Программа рассчитана на 62 часа в течение 8 месяцев.

**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 - 2 раза в неделю по 1 часу.

### **Цель и задачи Программы**

**Цель программы** - творческое развитие ребенка через изучение английского языка и мира мультипликации, создание рисованных и пластилиновых плоскостных мультфильмов.

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

- Сформировать технические навыки работы с оборудованием: установка освещения, съёмка кадров, озвучивание, монтаж и сведение видео- и звукорядов.
- Научить разработке и изготовлению персонажей, фонов и декораций.
- Обучить различным видам анимационной деятельности с применением различных художественных материалов.
- Дать базовый словарный запас английского языка в контексте мультипликации.
- Создать условия для развития у детей художественно-творческих способностей, художественно-эстетического вкуса, фантазии, логического мышления и пространственного воображения.
- Воспитывать внимание, аккуратность, целеустремленность. Формировать опыт взаимоотношений среди обучающихся, готовность к взаимодействию и сотрудничеству.

## УЧЕБНЫЙ ПЛАН

№	Тема, раздел	Количество часов			Форма контроля
		Всего	Теория	Практика	
<b>1.</b>	<b>Теоретические основы мультипликации</b>	<b>4</b>	<b>3</b>	<b>1</b>	
1.1	Вводное занятие. Инструктаж по ТБ, ПБ, ПДД. Знакомство с историей мультипликации. <i>Входной контроль.</i>	2	1	1	Беседа Тест
1.2	Кто такой мультипликатор. Знакомство с профессией мультипликатора Вводное занятие по английскому на знание алфавита.	2	2	0	Беседа
<b>2</b>	<b>«Техники и этапы для создания анимации»</b>	<b>4</b>	<b>3</b>	<b>1</b>	
2.1	Техники и материалы для создания анимации. Этапы создания мультфильма.	2	2	0	Беседа

2.2	Изучение алфавита и базовых фраз вместе с Микки Маусом.	2	1	1	Наблюдение
<b>3</b>	<b>«Базовые понятия мультипликации»</b>	<b>6</b>	<b>3</b>	<b>3</b>	
3.1	Как создается образ персонажей мультфильма. Что такое раскадровка. Объяснение понятия «кадр», «раскадровка».	2	1	1	Беседа Опрос
3.2	Как делать бумажного Микки Мауса. Работа с бумагой.	2	1	1	Наблюдение
3.3	Как изготовить декорации к мультфильму? Работа с бумагой, красками, кисточками, карандашами, мелками.	2	1	1	Наблюдение
<b>4</b>	<b>«Первые шаги к созданию мультфильма. Герои и декорации в мультфильме»</b>	<b>8</b>	<b>1</b>	<b>7</b>	
4.1	Выбор произведения для съемки. Выбор героев, разбор произведения.	2	1	1	Наблюдение
4.2	Изготовление Микки Мауса и других героев.	4	0	4	Опрос
4.3	Изготовление декораций. Техники передвижения героя, изменения движений героя.	2	0	2	Наблюдение
<b>5</b>	<b>Знакомство с оборудованием и применение технических средств создания мультфильма.</b>	<b>14</b>	<b>4</b>	<b>10</b>	
5.1	Знакомство с веб-камерой. Возможности съёмки. <i>Промежуточная аттестация.</i>	2	1	1	Опрос
5.2	Знакомство с компьютером. Базовые понятия в освоении компьютера.	2	1	1	Беседа
5.3	Что такое покадровая съёмка? Знакомство с мультстанком. Инструктаж по использованию техники.	2	1	1	Опрос
5.4	Съёмка мультфильма по сценам.	2	0	2	Наблюдение
5.5	Озвучка мультфильма на английском.	2	0	2	Опрос Беседа
5.6	Монтаж мультфильма	2	0	2	Беседа
5.7	Демонстрация мультфильма. Подведение итогов.	2	1	1	Наблюдение
<b>6</b>	<b>Бумажная анимация</b>	<b>14</b>	<b>3</b>	<b>11</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	0	2	Наблюдение
6.4	Съёмка. Просмотр отснятого материала. Обсуждение.	2	0	2	Опрос
6.5	Озвучка мультфильма. Прослушивание материала. Обсуждение.	2	0	2	Наблюдение
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>3</b>	<b>9</b>	
7.1	Просмотр и обсуждение пластилиновых мультфильмов. Работа над сценарием пластилинового мультфильма.	2	1	1	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	0	2	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>62</b>	<b>23</b>	<b>39</b>	

## СОДЕРЖАНИЕ

### 1. «Теоретические основы мультипликации» (4 часа)

1.1 Вводное занятие. Инструктаж по ТБ, ПБ, ПДД. Знакомство с историей мультипликации. *Входной контроль.* (2ч)

*Теория:* Ознакомление учащихся с правилами техники безопасности в учебном заведении и мерах предосторожности в кабинетах учебных предметов.

Познакомить учащихся с основными этапами развития анимации и сформировать интерес к искусству мультфильмов. *Входной контроль.*

*Практика:* Игра «Эвакуация»: Класс делится на группы, каждая группа получает инструкцию по эвакуации. Группы проверяются друг другом, демонстрируя правильное поведение при сигнале пожарной тревоги. Просмотр мультфильма: Учитель демонстрирует короткий советский мультфильм ("Ежик в тумане", режиссер Юрий Норштейн), созданный в 70-х годах прошлого столетия.

## 1.2 Кто такой мультипликатор. Знакомство с профессией мультипликатора.

Знакомство с видами мультипликации. Вводное занятие по английскому на знание алфавита (2ч)

*Теория:* Мультипликатор — это специалист, занимающийся созданием анимационных фильмов, роликов и рекламных материалов. Его работа заключается в разработке и оживлении персонажей, объектов и сцен путем последовательного рисования кадров или моделирования цифровых моделей. Знакомство учащихся с английской азбукой, изучение правильного произношения букв английского алфавита и освоение элементарных навыков чтения и письма.

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

### 2.1 Техники и материалы для создания анимации. Этапы создания мультфильма. (2ч)

*Теория:* Техника анимации представляет собой набор методов и инструментов, используемых для создания движущихся изображений. Существует множество подходов к созданию анимации, каждый из которых обладает своими особенностями и преимуществами.

### 2.2 Изучение алфавита и базовых фраз вместе с Микки Маусом.

*Теория:* Создать условия для комфортного погружения детей младшего возраста в мир английского языка посредством игрового подхода и взаимодействия с популярным персонажем Микки Маусом.

*Практика:* Детям предлагается спеть песню про английский алфавит, сопровождаемую движениями и подпеванием Микки Мауса.

## 3. «Базовые понятия мультипликации» (6 часов)

### 3.1 Как создается образ персонажей мультфильма. Что такое раскадровка.

Объяснение понятия «кадр», «раскадровка». (2ч)

*Теория:* Создание образа персонажа — один из важнейших этапов разработки любого анимационного проекта. Именно герой привлекает зрителей, вызывает симпатию и передает основную идею фильма. Поэтому важно учитывать различные аспекты психологии восприятия и художественные приемы.

Раскадровка (storyboard) — это предварительный эскиз будущего фильма, мультфильма или рекламного ролика, представляющий собой последовательность рисунков, иллюстрирующих основные сцены и события. Она служит инструментом планирования и коммуникации между всеми участниками процесса производства.

*Практика:* Сочиняем короткометражный мультфильм продолжительностью две минуты. Ваш герой отправляется в приключение, находит сокровище и возвращается домой.

### 3.2 Как делать бумажного Микки Мауса. Работа с бумагой. (2ч)

*Теория:* История бумаги и Микки Мауса.

*Практика:* Создание бумажного Микки Мауса.

### 3.3 Как изготовить декорации к мультфильму? Работа с бумагой, красками, кисточками, карандашами, мелками. (2ч)

*Теория:* Создание качественных декораций играет важную роль в процессе производства мультфильма. Они задают тон и атмосферу происходящего, влияя на восприятие зрителем событий и эмоций героев.

*Практика:* Изготовление декораций.

## **4. «Первые шаги к созданию мультфильма. Герои и декорации в мультфильме» (8 часов)**

### 4.1 Выбор произведения для съемки. Выбор героев, разбор произведения. (2ч)

*Теория:* Перед выбором литературного произведения для экранизации необходимо учесть несколько важных аспектов:

-Жанровая принадлежность: Выбор жанра зависит от целевой аудитории и целей проекта. Например, комедии чаще ориентированы на широкую аудиторию, драмы же могут привлечь любителей глубокого кинематографа;

-Популярность оригинала: Произведения известных авторов или культовые

тексты могут повысить интерес публики, однако также несут риск сравнения с предыдущими интерпретациями;

-Современность и актуальность: Следует оценить, насколько произведение актуально в современном культурном контексте и сможет ли заинтересовать современную публику;

- Соответствие техническим возможностям: Некоторые произведения требуют сложных съемочных решений, дорогую графику или большие бюджеты. Стоит заранее рассчитать финансовые и технические возможности;

-Права на экранизацию: Обязательно убедитесь, что права на экранизацию приобретены или свободны для использования.

*Практика:* Выбор произведения для съёмки.

#### 4.2 Изготовление Микки Мауса и других героев. (4ч)

*Практика:* Изготовление героев мультфильма.

#### 4.3 Изготовление декораций. Техники передвижения героя, изменения движений героя (2ч)

*Практика:* Подбор материала и изготовление нужных декораций. Освоение техники ходьбы персонажа. Одной из важнейших составляющих качественного мультфильма является реалистичное передвижение героев. Это достигается благодаря пониманию анатомии и физики человеческого тела, а также знанию специальных приёмов анимации.

### **5. «Знакомство с оборудованием и применение технических средств создания мультфильма» (14 часов)**

#### 5.1 Знакомство с веб-камерой. Возможности съёмки. Промежуточная аттестация. (2ч)

*Теория:* Веб-камера — устройство захвата видеосигнала, подключаемое к компьютеру или другому устройству для передачи видеоданных через Интернет. Используется для общения онлайн, записи видеороликов, трансляции изображений в режиме реального времени и других целей.

Основные характеристики веб-камер включают разрешение, частоту кадров, угол обзора, наличие встроенного микрофона и возможности автоматической фокусировки.

*Практика:* Практическое использование. Промежуточная аттестация.

5.2 Знакомство с компьютером. Базовые понятия в освоении компьютера. (2ч)

*Теория:* Основные компоненты персонального компьютера. Промежуточная аттестация.

*Практика:* Освоение компьютера.

5.3 Что такое покадровая съёмка? Знакомство с мультстанком. Инструктаж по использованию техники (2ч)

*Теория:* История покадровой съёмки. Как работает покадровая съёмка? Что такое мультстанок? Устройство мультстанка.

*Практика:* Процесс создания ролика. Выбор подходящего мультстанка.

5.4 Съёмка мультфильма по сценам. (2ч)

*Практика:* Съёмка мультфильма по сценам.

5.5 Озвучка мультфильма на английском. (2ч)

*Практика:* Озвучка мультфильма на английском.

5.6 Монтаж мультфильма. (2ч)

*Практика:* Монтаж мультфильма.

5.7 Демонстрация мультфильма. Подведение итогов. (2ч)

*Теория:* Демонстрация мультфильма — это увлекательное мероприятие, которое требует тщательной подготовки и внимания к мелочам. Давайте рассмотрим как теоретические аспекты, так и практические шаги, которые помогут успешно провести показ мультфильма.

*Практика:* Выберите подходящий мультфильм, соответствующий интересам и возрасту аудитории; найдите подходящее помещение для показа. Оно должно иметь хорошую акустику и достаточное пространство для комфортного просмотра; соберите необходимое техническое оборудование: проектор, экран, колонки, DVD-проигрыватель или компьютер; продумайте оформление помещения, украсьте зал плакатами и изображениями героев мультфильма.

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

6.1 Просмотр и обсуждение бумажных мультфильмов. (2ч)

*Теория:* Бумажные мультфильмы — это классическая форма рисованной анимации, основанная на технике покадрового ручного рисования. Каждый кадр выполняется художником индивидуально, после чего всё собирается в единую анимацию, демонстрируя движение персонажей и предметов. Примером

известного советского художника-мультипликатора, работавшего именно в этой технике, является Фёдор Хитрук («Винни-Пух»).

*Практика:* Просмотр и обсуждение бумажных мультфильмов.

## 6.2 Придумывание сюжета, героев, декораций. (2ч)

*Теория:* Сюжет мультфильма — это костяк повествования, история, вокруг которой разворачиваются события. Вот важные аспекты, которые стоит учесть при разработке сюжета:

- Основная идея: Какой смысл несет ваш мультфильм? Может, это сказка о дружбе, приключении или моральный урок?

- Конфликт: В каждом хорошем произведении должна присутствовать проблема, которую герои решают.

- Развитие персонажей: Ваши герои меняются в процессе путешествия? Становятся мудрее, сильнее или добрее?

- Арка героя: Путешествие главного героя часто называют архетипической структурой «героя». Герой получает вызов, отправляется в путешествие, сталкивается с препятствиями и возвращается домой, став другим человеком.

*Практика:* Постановка основной идеи. Разработка героев. Проектировка декораций. Подробности сценария.

## 6.3 Работа над сценарием мультфильма. Изготовление бумажных героев и фона. (2ч)

*Практика:* Работа над сценарием мультфильма. Изготовление бумажных героев и фона.

## 6.4 Съёмка. Просмотр отснятого материала. Обсуждение. (2ч)

*Практика:* Съёмка. Просмотр отснятого материала. Обсуждение.

## 6.5 Озвучка мультфильма. Прослушивание материала. Обсуждение. (2ч)

*Практика:* Озвучка мультфильма. Прослушивание материала. Обсуждение.

## 6.6 Монтаж мультфильма. Наложение титров, музыки. Подготовка фильма к демонстрации. (2ч)

*Практика:* Монтаж мультфильма. Наложение титров, музыки. Подготовка фильма к демонстрации.

## 6.7 Демонстрация мультфильма. Обсуждение. Обобщение знаний о бумажной анимации. (2ч)

*Теория:* Бумажная анимация — это классический метод создания мультфильмов путем покадрового рисования на бумаге. Техника основана на принципе, согласно которому каждая новая страница слегка изменяется по сравнению с предыдущей, формируя впечатление движения при быстрой смене страниц. Правильная организация демонстрации позволяет привлечь внимание публики и повысить интерес к фильму. Прежде всего, выберите подходящую среду для показа: кинозал, аудитория или онлайн-трансляция. Подготовьте качественное оборудование: проектор, хороший экран, аудиосистему высокого разрешения. Во время презентации важно обеспечить непрерывность процесса и высокий уровень технического исполнения. Рекомендуется заранее просмотреть материал, настроить звук и убедиться в правильной синхронизации.

*Практика:* Организация показа. Проведение дискуссии. Обобщение знаний.

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

7.1 Просмотр и обсуждение пластилиновых мультфильмов. Работа над сценарием пластилинового мультфильма. (2ч)

*Теория:* Что такое пластилиновые мультфильмы? Ключевые аспекты создания пластилиновых мультфильмов. Преимущества пластилиновых мультфильмов.

*Практика:* Подготовка к просмотру. Методика обсуждения. Полезные упражнения.

7.2 Изготовление героев, фона. Распределение ролей. (2ч)

*Практика:* Изготовление героев, фона. Распределение ролей.

7.3 Продолжение работы над сценарием. Установка фона, расстановка героев. (2ч)

*Практика:* Установка фона, расстановка героев.

7.4 Съёмка. Просмотр отснятого материала. Обсуждение. (2ч)

*Теория:* Повторение полученной информации по пластилиновой анимации.

*Практика:* Просмотр отснятого материала.

7.5 Озвучка. Монтаж мультфильма. (2ч)

*Практика:* Озвучка, с применением фраз на английском языке. Монтаж мультфильма.

7.6 Демонстрация мультфильма. Обсуждение. Обобщение знаний о пластилиновой анимации. Подведение итогов за год. *Итоговый контроль.*  
(2ч)

*Теория:* Связующим элементом между демонстрацией мультфильма и подведением итогов может стать общая атмосфера праздника и поощрения. В финале мероприятия вручите награды лучшим сотрудникам или студентам, отметив заслуги прошлого года. Такая комбинация создаст позитивный настрой и повысит удовлетворённость участников.

*Практика:* Подведение итогов за год. Итоговый контроль.

### **Планируемые результаты реализации программы**

#### **Предметные:**

- овладение основными теоретическими сведениями о мультипликации;
- овладение основами английского языка;
- овладение способами работы с различными художественными материалами;
- самостоятельное разделение обязанностей по видам творческой деятельности при создании мультфильма.

#### **Метапредметные:**

- умеет самостоятельно находить и обрабатывать информацию из дополнительных источников;
- решает задачи нестандартным способом;
- развивает мотивацию к изучению английского языка;
- умеет использовать полученные знания в практике.

#### **Личностные:**

- обучающиеся будут проявлять интерес к саморазвитию и самодисциплине;
- обучающиеся будут проявлять мотивацию к обучению и целенаправленной познавательной деятельности;
- обучающиеся будут формировать культуру общения и поведения в социуме.

По завершении программы дети смогут уверенно использовать базовый словарный запас английского языка в контексте мультипликации, а также приобретут навыки иллюстрации и анимации, что откроет для них новые горизонты в мире искусства и коммуникации.

## Планируемые результаты реализации программы

### Предметные:

- овладение основными теоретическими сведениями о мультипликации;
- овладение основами английского языка;
- овладение способами работы с различными художественными материалами;
- самостоятельное разделение обязанностей по видам творческой деятельности при создании мультфильма.

### Метапредметные:

- умеет самостоятельно находить и обрабатывать информацию из дополнительных источников;
- решает задачи нестандартным способом;
- развивает мотивацию к изучению английского языка;
- умеет использовать полученные знания в практике.

### Личностные:

- обучающиеся будут проявлять интерес к саморазвитию и самодисциплине;
- обучающиеся будут проявлять мотивацию к обучению и целенаправленной познавательной деятельности;
- обучающиеся будут формировать культуру общения и поведения в социуме.

По завершении программы дети смогут уверенно использовать базовый словарный запас английского языка в контексте мультипликации, а также приобретут навыки иллюстрации и анимации, что откроет для них новые горизонты в мире искусства и коммуникации.

**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					Октябрь				Ноябрь				Декабрь				Январь				
					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
1 год обучения					У/К В/К	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	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33
1 год обучения	У	У	У	У	У	У	У	У	У	У	У	У	У	У	У	У	У

**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) -1 шт;
- Лампы дневного света с подвижным механизмом, изменяющим направление освещения – 2 шт;
- Компьютер с выходом в интернет с программой для обработки отснятого материала – 1шт;
- Подборка музыкальных произведений (для звукового оформления мультфильма);
- Диктофон или микрофон, подключенный к компьютеру для записи голоса (звуковое решение мультфильма) – 1шт;
- 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 – 1 шт;
- 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).
- Распечатки и английские карточки
- Тетради

### Информационные ресурсы:

1. Законы анимации в формулах и картинках. Полезные файлы.  
[https://vk.com/topic45793950\\_28705205](https://vk.com/topic45793950_28705205) (дата обращения 17. 05.2025)

2. Английский язык для малышей / <https://yandex.ru/video/preview/9437574853617917008> Год выпуска: 2024.
3. Как делают мультфильмы – технология <http://ulin.ru/whatshow.htm>; (дата обращения - 17.05.2025)
4. Онлайн-платформа для бесплатного дистанционного обучения анимации детей и подростков -<http://multazbuka.ru/#rec67443519> (дата обращения - 17.05.2025).
5. Фоксфорд. Игра-тренажер по английскому языку для детей. <https://enggame.foxford.ru/>
6. GigaChat – русскоязычная нейросеть от Сбера <https://giga.chat/>

## ФОРМЫ АТТЕСТАЦИИ/КОНТРОЛЯ. ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ

### Контрольно-измерительные материалы

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

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

Цель: Отслеживание уровня подготовленности обучающихся.

Возраст: 7-8 лет

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

Ребенку предлагаются 6 тестовых заданий.

### Входной контроль

#### «Что я знаю о мультфильмах и английском?»

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

3. Напиши первую и последнюю букву английского алфавита:

4. Из чего можно делать мультфильмы?

5. Прочтите числительные и напишите число цифрой:

three \_\_\_ fifteen \_\_\_\_

five \_\_\_ eleven \_\_\_\_

ten \_\_\_ seventeen \_\_\_\_

eight \_\_\_ nineteen \_\_\_\_

two \_\_\_ twelve \_\_\_\_

six \_\_\_ fourteen \_\_\_\_

nine \_\_\_ eighteen \_\_\_\_

one \_\_\_ twenty \_\_\_\_

four \_\_\_ thirteen \_\_\_\_

seven \_\_\_ sixteen \_\_\_\_

6. Определи, из какого мультфильма каждый из героев:





## Промежуточная аттестация

По окончании 1-го полугодия проводится промежуточная аттестация.

Цель: выявление степени обучения 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. Напиши по три слова на каждую тему:

- Животные

- Фрукты

3. Как сейчас всё чаще называют мультипликацию?

4. Подпишите по-английски дни недели:

Понедельник \_\_\_\_\_

Вторник \_\_\_\_\_

Среда \_\_\_\_\_

Четверг \_\_\_\_\_

Пятница \_\_\_\_\_

Суббота \_\_\_\_\_

Воскресенье \_\_\_\_\_

5. Какое отношение к мультипликации имеют рисунки на древнегреческих вазах?

6. Обведите лишнее слово

1/ dog bag cat fox

2/ pen pencil doll rubber

3/ car van bus pig

4/ banana apple tomato orange

5/ teddy ball balloon cake

6/ mother sister teacher father

7. Что отмечается 28 октября?

а) день кино б) день мультипликации в) день Диснея

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 серьезные затруднения при работе с оборудованием, выполняет лишь простейшие практические задания.

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

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

Таблица для занесения результатов промежуточной аттестации

ФИО обучающегося	Низкий уровень	Средний уровень	Высокий уровень	Итого

### **Итоговый контроль**

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 6-9- летнего возраста.

*Цель:* определение уровня английского языка и анимационной деятельности детей 7-8- летнего возраста.

### **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?
- Напиши на английском сезоны года и их месяцы.
- Что делает режиссер, сценарист, художник, аниматор, звукорежиссер, оператор?

*Задание №3* Ребенку предлагается написать краткое письмо на английском языке.

- Приветствие
- Что ты любишь делать?
- Прощание

#### Оценка результатов.

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

- общая осведомленность о процессе создания анимационных фильмов;
- навыки анимационной деятельности;
- навыки работы художественными материалами;
- композиционное решение художественных работ;
- воображение;
- знание основ английского языка.

Суммируя результаты выполнения всех заданий, определяется общая сумма результатов, которая соотносится с уровнем изобразительной и анимационной деятельности детей 7-8-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, умеет читать и писать, а так же отлично владеет пройденными знаниями об английском языке и умеет писать на нем небольшие предложения.

#### *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, неплохо пишет на английском, помнит некоторые пройденные темы.

*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, имеет нечеткое представление о сезонах года, плохо пишет, не запоминает пройденную информацию.

*Критерии оценки результатов:*

*Общая осведомленность о процессе создания анимационных фильмов на английском языке*

*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. Ребёнок в идеале владеет информацией об английском. Знает дни **недели, цифры и алфавит**.

*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**. Ребенок **частично владеет информацией об английском языке. Частично знает дни недели, цифры и алфавит**.

*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. Ребенок нечетко владеет информацией и плохо знаком с английским **алфавитом, цифрами и днями недели**.

### *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.

### *Знание английского языка*

*3 балла* - Ребёнок так же свободно владеет информацией, хорошо ее усваивает и применяет в действии. Умеет читать, считать и писать на английском.

*2 балла* - Ребёнок так же частично владеет информацией, неплохо ее усваивает и применяет в действии. Не так хорошо читает, считает и пишет на английском.

*1 балла* - Ребенок не владеет информацией, плохо ее усваивает и не умеет применять ее в действии. Плохо пишет, считает и читает на английском.

### *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.

### *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 итогового контроля**

№	Ф.И. обучающегося	Общая осведомленность о процессе создания анимационных работ	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 уважительное отношение 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

Методическое обеспечение программы включает в себя перечень пособий и интернет-источников в помощь педагогам для реализации данной программы:

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 17. 05.2025);
3. Почивалов А., Сергеева Ю. «Пластилиновый мультфильм своими руками». – М.: Издательство «Э», 2015. – 64с.;
4. Рабочая тетрадь дошкольника. Английский язык. Алфавит и прописи. ФГОС  
Семакина Е.
5. Рони Орен. Секреты пластилина / Рони Орен; [перевод с иврита Р. Жак]. – М. : Махаон, Азбука-Аттикус, 2020. – 96 с. : ил. – (Академия дошколят).;
6. Английский язык для малышей / <https://yandex.ru/video/preview/9437574853617917008> Год выпуска: 2024
7. Английский язык: занимательная рабочая тетрадь | Тарасова Анна Валерьевна. Год выпуска: 2022  
<https://www.ozon.ru/product/angliyskiy-yazyk-zanimatelnaya-rabochaya-tetrad-tarasova-anna-valerevn515450801/?at=w0tgEpknYIAG4MVquP0xloRHAV9jzhJjPMpH85YQKz>
8. Секреты детской мультипликации: перекладка: метод. пособие / Николай Пунько, Ольга Дунаевская. – М. : Линка-Пресс, 2017. – 136 с.;
9. Как делают мультфильмы – технология <http://ulin.ru/whatshow.htm>; (дата обращения - 17.05.2025);
10. Онлайн-платформа для бесплатного дистанционного обучения анимации детей и подростков -<http://multazbuka.ru/#rec67443519> (дата обращения - 17.05.2025).

11. Фоксфорд. Игра-тренажер по английскому языку для детей.

<https://enggame.foxford.ru/>

12. GigaChat – русскоязычная нейросеть от Сбера <https://giga.chat/>

### **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 «Hot Seat». Представитель одной команды садится на стул спиной к доске. Команда-соперник пишет на доске слово или выражение. Другая команда объясняет своему представителю написанное, не используя однокоренные слова. Задача игрока на стуле — отгадать, что они имеют в виду.
9. Игра «Who Am I?». Игра подходит для повторения прошедших грамматических времён. Преподаватель изображает известного человека из прошлого. Команды по очереди задают вопросы в прошедшем времени и пытаются угадать, кто перед ними. Учитель может отвечать только «Yes» или «No».
10. Игра «Picture или Mims». В первом варианте команды по очереди рисуют на доске картинку к слову по теме урока, а противники его отгадывают. Во втором варианте — команды показывают слова пантомимой. Побеждает команда, которая отгадала больше слов и выражений.

## 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».

### **Рабочая программа воспитания**

**Цель:** Творческое развитие ребенка через изучение английского языка и мира мультипликации, создание рисованных и пластилиновых плоскостных мультфильмов.

#### **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 традиционном мероприятии	Расширить представление детей о деятельности СЮТ, его творческих коллективах	Осенние каникулы	

	«Посвящение в кружковцы»			
2	Правовая акция «Фемида»	Формирование правового сознания обучающихся	Ноябрь Апрель	
3	Новогодняя программа для обучающихся	Активизировать дружеские взаимоотношения, взаимопонимание между обучающимися; развивать творческие способности обучающихся во внеурочное время	Декабрь	
4	Проведение мероприятий, посвященных Здоровому образу жизни	Формирование мотивации здорового образа жизни, в том числе владение вопросами профилактики заболеваний и зависимостей	Февраль	
5	Проведение мероприятий, посвященных Дню Космонавтики	Активизация и углубление знаний обучающихся о космосе, развитие познавательной активности обучающихся, расширение кругозора;	Апрель	
6	Проведение внутригрупповых мероприятий «День мультфильма»	Укрепление дружеских взаимодействий между обучающимися	Апрель	
7	Участие в научно-практической конференции СЮТ «Дети. Техника. Творчество»	Развитие интеллектуально - творческого потенциала личности обучающегося, развитие исследовательских способностей	Май	
8	Проведение мероприятий, посвященных Дню Победы в ВОВ	Формировать представление об истории ВОВ, используя различные виды деятельности	Май	
9	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.

15. Цифры, Мультфильм на английском языке  
<https://yandex.ru/video/preview/3060976449620405758>
16. Фоксфорд. Игра-тренажер по английскому языку для детей.  
<https://enggame.foxford.ru/>
17. Изучение темы “Семья”  
<https://yandex.ru/video/preview/17002980240941718334>
18. [Starfall](https://www.starfall.com/h/index-grades123.php) — потрясающий красочный ресурс, который будет интересен детям. Учимся читать, произносить звуки, поем песенки и развиваемся с дошкольниками. Еще больше погружаемся в фонетику, математику и многие увлекательные вещи в младшей школе.  
<https://www.starfall.com/h/index-grades123.php>

### 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
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.
9. Английский язык для малышей / <https://yandex.ru/video/preview/9437574853617917008> Год выпуска: 2024
10. Английский язык: занимательная рабочая тетрадь | Тарасова Анна Валерьевна. Год выпуска: 2022

<https://www.ozon.ru/product/angliyskiy-yazyk-zanimatelnaya-rabochaya-tetrad-tarasova>

11. РабТетДошк Англ. яз. Первые слова и выражения (Васильева И.) ФГОС

Год выпуска: 2024

<https://market.yandex.ru/product--rabochaia-tetrad-doshkolnika-angliiskii-iazyk-pervye-slova-i-vyrazheniia/1780840746>