

Государственное автономное нетиповое образовательное учреждение
Свердловской области «Дворец молодёжи»
филиал – Загородный центр «Дружба»

Рассмотрено на научно-
методическом совете ГАНОУ СО
«Дворец молодёжи»
Протокол № 3 от 14.05.2026 г.

УТВЕРЖДАЮ
Директор
ГАНОУ СО «Дворец молодёжи»
_____ А.Н. Слизько
Приказ № 682-д от 14.05.2026 г.

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа
Технической направленности
«Мультипликация»
Возраст обучающихся: 12 – 17 лет.
Срок реализации программы:
14 календарных дней (8 часов)

Стартовый уровень

СОГЛАСОВАНО:
Начальник филиала –
Загородного центра «Дружба»
Е.С. Семенков
«30» апреля 2026 г.

Автор-разработчик:
Фирсов Алексей Сергеевич, педагог
дополнительного МБОУ «Камышевская
СОШ №9»

Екатеринбург,
2026

Содержание

КОМПЛЕКС ОСНОВНЫХ ХАРАКТЕРИСТИК ДОПОЛНИТЕЛЬНОЙ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩЕЙ ПРОГРАММЫ	3
1. Пояснительная записка	3
2. Цели и задачи программы	7
3. Содержание программы.....	8
4. Планируемые результаты освоения программы	8
КОМПЛЕКС ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИХ УСЛОВИЙ.....	10
1. Календарный учебный график.....	10
2. Условия реализации программы.....	11
3. Формы аттестации (контроля).....	12
4. Методические материалы.....	13
СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ.....	15
Приложение № 1.....	16
Приложение № 2.....	18

КОМПЛЕКС ОСНОВНЫХ ХАРАКТЕРИСТИК ДОПОЛНИТЕЛЬНОЙ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩЕЙ ПРОГРАММЫ

1. Пояснительная записка

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Мультипликация» реализуется в загородном центре «Дружба» в летний период для талантливых и одаренных обучающихся, участников областных конкурсов и проектов.

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Мультипликация» разработана в соответствии с нормативными правовыми актами и государственными программными документами:

- Федеральный закон «Об основных гарантиях прав ребёнка в Российской Федерации» от 24.07.1998 г. № 124-ФЗ (ред. от 24.12.2024);
- Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации» (от 29.12.2012 г. № 273-ФЗ) (ред. от 28.02.2025);
- Распоряжение Правительства РФ от 22 мая 2017 г. № 978-р «Об утверждении Основ государственного регулирования и государственного контроля организации отдыха и оздоровления детей»;
- Распоряжение Правительства РФ от 31.03.2022 № 678-р «Об утверждении Концепции развития дополнительного образования детей до 2030 года» (ред. от 21.10.2024);
- Распоряжение Правительства РФ от 29.05.2015 № 996-р «Об утверждении Стратегии развития воспитания в Российской Федерации до 2025 года»;
- Приказ Министерства Просвещения РФ от 27.07.2022 г. № 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;
- Национальный стандарт Российской Федерации ГОСТ Р 52887-2018 «Услуги детям в организациях отдыха и оздоровления» утвержденный

приказом, Федерального агентства по техническому регулированию и метрологии 31 июля 2018 г.

– Письмо Минобрнауки России от 01 апреля 2014 года № 09-613 «О направлении методических рекомендаций (Рекомендации по примерному содержанию образовательных программ, реализуемых в организациях, осуществляющих отдых и оздоровление детей)»;

– Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28.09.2020 года № 28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи» (ред. от 20.08.2024);

– Распоряжение Правительства Свердловской области № 646-РП от 26.10.2018 «О создании в Свердловской области целевой модели развития региональной системы дополнительного образования детей»;

– Положение о дополнительных общеобразовательных общеразвивающих программах ГАНОУ СО «Дворец молодежи», утвержденное приказом от 14.05.2020 № 269-д.

Направленность программы

Техническая

Актуальность общеразвивающей программы

Развитие дополнительного образования происходит через изучение, формирование и реализацию социального заказа, который отражает интересы и потребности личности обучающихся и их родителей, как основных заказчиков и потребителей образовательных услуг.

Исследования показывают, что сфера интересов современных обучающихся тесно связана с медиатехнологиями. Обучающиеся уже с дошкольного возраста активно пользуются средствами фото и видеосъемки, становясь не только потребителями видеоконтента, но и его создателями. Большой популярностью в детской среде пользуются видеоролики в жанре «Мультипликация» на видеохостинге ВК видео. Симбиоз технического и

экранного творчества способствует развитию креативности, через решение творческих задач техническими приёмами.

Программа «Мультипликация» способствует развитию творческих и интеллектуальных способностей обучающихся.

Создание анимации процесс очень трудоемкий и включает в себя почти все виды искусства, работу с техническими устройствами и знакомство с компьютерными программами. Обучающиеся работают в таких техниках как живопись, скульптура, фотография, декоративно-прикладное искусство, музыка, театр, знакомятся с программами для редактирования видео и аудио материалов.

Такой синтез вызывает интерес у обучающихся и способствуют всестороннему развитию, творческой реализации и формированию мотивации.

Техники и материалы, которые используются при создании мультфильмов, позволяют воплотить в жизнь практически любой образ и представить на экране любой сюжет. Анимация (оживление) позволяет обучающемуся выразить себя через своего героя, проработать в мультфильме жизненные ситуации, помочь решить воспитательные задачи, дает возможность проявить себя и продемонстрировать свои способности при участии в различных конкурсах и фестивалях.

Отличительные особенности общеразвивающей программы заключаются в выделении технической стороны создания мультфильма, как основной, в которую естественным образом встроены другие предметные области.

Основной идеей, отличающей данную программу, является повышение уровня владения компьютерными технологиями через освоение наиболее доступного для обучающихся направления в мультипликации Stop Motion (стопмоушен). Симбиоз технического и экранного творчества через решение творческих задач техническими средствами способствует развитию у обучающихся креативности и формированию базовых технических

компетенций.

Адресат программы

Программа рассчитана на обучающихся 12-17 лет и разработана с учетом возрастных особенностей.

В процессе учебной деятельности обучающийся не только усваивает знания, умения и навыки, но и учится ставить перед собой учебные задачи (цели), находить способы усвоения и применения знаний, контролировать и оценивать свои действия.

Режим занятий, периодичность и продолжительность занятий

Общее количество часов – 8, количество часов в неделю – 4. Занятие с одной группой – 40 мин.

Объем программы, срок освоения

Объем 8 часов, срок освоения 14 дней (1 смена)

Формы обучения – очная.

Уровень освоения программы – стартовый. Обеспечивает возможность обучения обучающихся с любым уровнем подготовки.

2. Цели и задачи программы

Цель: развитие у обучающихся творческих способностей и начальных технических навыков, посредством организации занятий по мультипликации.

Задачи:

Обучающие

- обеспечить усвоение участниками ключевых понятий о принципах мультипликации.
- обучить технологиям написания сценария, разработки персонажа, покадровой съемки, видеомонтажа.

Развивающие

- совершенствовать навыки эффективной коммуникации в процессе групповой работы;
- развивать навыки самостоятельного поиска, анализа и критической оценки информации из различных источников.

Воспитательные

- формировать навыки командной работы, включая распределение ролей, координацию действий и ответственность за результат;
- повысить уровень организованности и ответственности при выполнении поставленных задач.

3. Содержание программы

Наименование раздела, темы	Всего час	Теория	Практика	Формы контроля
«Вводное занятие»				
Техника безопасности	0,5	0,5		Опрос
Знакомство с материалами	0,5		0,5	Практическая работа
«Творческая лаборатория»				
Описание персонажа	0,25	0,25		Опрос
Создание персонажа, мир и персонаж	0,75		0,75	ОпросПрактическая работа
Введение в сценарий, раскадровка	1,5		1,5	Практическая работа
«Техника и технология»				
Техники мультипликации, грамматика съемки	1,5		1,5	Практическая работа
«Техника и технологии»				
Звуки в мультфильме, покадровая съемка и монтаж	1	0,25	0,75	ОпросПрактическая работа
«Самостоятельная работа»				
Умение применять полученные знания на практике самостоятельно –написание сценария, съемка и монтаж.	2		2	ОпросПрактическая работа
Итого	8	1	7	

4. Планируемые результаты освоения программы

Личностные результаты:

- обучающиеся знают ключевые понятия о принципах мультипликации.
- владеют технологиями написания сценария, разработки персонажа, покадровой съемки, видеомонтажа.

Метапредметные результаты:

- совершенствуют навыками эффективной коммуникации в процессе групповой работы;
- развивают навыки самостоятельного поиска, анализа и критической оценки информации из различных источников.

Предметные результаты:

- владеют навыками командной работы, включая распределение ролей, координацию действий и ответственность за результат;

– обучающиеся организованны и ответственны при выполнении поставленных задач.

КОМПЛЕКС ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИХ УСЛОВИЙ

1. Календарный учебный график

№ п/п	Время проведения занятия	Форма занятия	Кол-во часов	Тема занятия	Место проведения	Форма контроля
1	17:00-18:00	Групповая	1 час	Вводное занятие	ЗЦ «Дружба»	Опрос
2	17:00-18:00	Групповая	1 час	Творческая лаборатория	ЗЦ «Дружба»	Опрос
3	17:00-18:00	Групповая	1 час	Творческая лаборатория	ЗЦ «Дружба»	Практическая работа
4	17:00-18:00	Групповая	1 час	Творческая лаборатория\ Техника и технология	ЗЦ «Дружба»	Практическая работа
5	17:00-18:00	Групповая	1 час	Техника и технология	ЗЦ «Дружба»	Практическая работа
6	17:00-18:00	Групповая	1 час	Техника и технология	ЗЦ «Дружба»	Практическая работа, опрос
7	17:00-18:00	Групповая	1 час	Самостоятельная работа	ЗЦ «Дружба»	Практическая работа, опрос
8	17:00-18:00	Групповая	1 час	Самостоятельная работа	ЗЦ «Дружба»	Практическая работа, опрос

2. Условия реализации программы

Материально-техническое обеспечение программы:

Требования к помещению:

Занятия проходят в просторном помещении с достаточным освещением.

Присутствуют столы для работы, стулья для обучающихся.

Оборудование:

- телевизор на стойке;
- ноутбук или компьютер с выходом в интернет;
- петличные микрофоны;
- флипчарт;
- бумага для флипчартов;
- маркеры;
- блокноты и ручки для участников и т.д.
- Цветная бумага, картон
- Цветные карандаши, фломастеры
- Ножницы

Информационное обеспечение программы:

- Видеозаписи и электронные презентации по основным разделам программы.
- Флеш-устройство для записи и хранения материалов.
- Подборка музыкальных произведений для звукового оформления мультфильма.
- Журналы, книги и альбомы по мультипликации.
- Программы для видеомонтажа (SonyVegasPro 13, Киностудия WindowsLive (MovieMaker), Movavi).

Кадровое обеспечение программы:

Педагог дополнительного образования – обладает навыками создания мультипликации. Имеет педагогическое образование.

3. Формы аттестации (контроля)

Входной контроль

Входной контроль осуществляется в самом начале в форме тестирования (Приложение 1).

Итоговый контроль

Осуществляется на последнем занятии в процессе презентации полученных работ и тестирования (Приложение 2).

4. Методические материалы

Формы организации учебного занятия:

- урок-лекция;
- соревнование;
- творческий отчет;
- круглый стол.

Программой предусматривается также:

- совместные просмотры и обсуждения творческих работ;
- творческие конкурсы.

Программа является вариативной. Педагог может вносить изменения в содержания тем, дополнять практические занятия новыми приемами практического исполнения. Образовательный процесс включает в себя различные

методы обучения:

- репродуктивный (воспроизводящий);
- иллюстративный (объяснение сопровождается демонстрацией наглядного материала;
- проблемный (педагог ставит проблему и вместе с детьми ищет пути ее решения);
- эвристический (проблема формулируется детьми, ими и предлагается способы ее решения);

и воспитания:

- убеждения,
- упражнения,
- личный пример;
- поощрения.

Все методы обучения реализуются различными средствами:

- предметными – для полноты восприятия учебная работа проводится с

- использованием наглядных пособий и технических средств;
- интеллектуальными: логика, воображение, интуиция, мышечная память, внимание;
- эмоциональными: переживание, представление, интерес.

Рациональное применение этих форм, методов и средств обучения обеспечивает эффективность реализации дополнительной общеразвивающей программы.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

- Большаков А. В. Мультипликационные технологии в образовании. — М. : Наука, 2021.
- Долгих М. А. Современная анимация и образовательные технологии. — М. : Просвещение, 2020.
- Зайцев А. В. Мультипликация : теория и практика создания анимации. — М. : Питер, 2019.
- Киселев Д. В. Анимация, которая учит : методические рекомендации. — М. : Русское слово, 2019.
- Куколев В. М. Анимация для начинающих. — М. : Эксмо, 2020.
- Найденко И. Л. Идеи и технологии в анимации. — М. : ЛКИ, 2022.
- Поляков Д. И. Художественные основы анимации. — М. : Астрель, 2020.
- Сидорова О. Н. Основы мультимедийных технологий. — М. : ИНФРА-М, 2023.
- Трофимова Е. А. Основы создания анимационных фильмов. — М. : КНОРУС, 2021.
- Ханин С. А. Основы компьютерной анимации. — М. : Вильямс, 2018.

Анкета для входного контроля

1 Любите ли вы смотреть мультфильмы?

А) Да

Б) Нет

В) Безразличен

2 Как вы думаете кадры мультфильмов снимают на видеокамеру или фотокамеру?

А) Видеокамера

Б) Фотокамера

3 Определите по картинке какие это мультфильмы (поставьте цифру см. слайд):

а) пластилиновый _____; б) рисованный _____

4 Определите по картинке какие это мультфильмы (поставьте цифру см. слайд):

а) кукольный _____; б) песочный _____

5 Определите по картинке какие это мультфильмы (поставьте цифру см. слайд):

а) компьютерный _____; б) перекладной _____

6 Напишите название вашего любимого мультфильма(ов)

7 Какой мультфильм не снимают по кадрам, а делают на компьютере?

8 Выберите главного героя мультфильма «Винни-пух и все, все, все»:

Напишите других героев по памяти: _____

9 Выберите главную героиню мультфильма «Дюймовочка»: _____

Напишите имена других героев по памяти: _____

10 Выберите героя, который не имеет отношение к мультфильму про Карлсона: _____

Напишите имена всех героев по памяти: _____

11 Напишите имя своего любимого персонажа _____

12 Про кого вы бы хотели снять мультфильм?

Итоговой контроль освоения программы

При реализации программы осуществляется оценка индивидуального развития обучающегося. Ведущим методом педагогической диагностики является наблюдение, которое проводится после освоения обучающимися общеобразовательной общеразвивающей дополнительной программы через создание конкретного продукта – создание мультфильма.

В процессе наблюдения педагог обращает внимание на сформированность следующих критериев:

1. Освоение видов анимации;
2. Умение составлять сюжет, придумывать персонажей;
3. Умение самостоятельно создавать персонажей или предметы декораций;
4. Навыки работы в команде
5. Умение управлять и двигать персонажи во время съемки;
6. Умение работать в коллективе, согласовывать свои действия с действиями партнеров.

Диагностическая карта

№	Ф.И. ребенка	Критерии						Уровень
		1	2	3	4	5	6	
1								
2								

3 балла – критерий сформирован

2 балла – критерий находится на стадии формирования

1 балл – критерий проявляется слабо, нестабильно или не сформирован