Комитет по делам образования города Челябинска
Муниципальное автономное учреждение дополнительного образования
«Дворец пионеров и школьников им. Н.К. Крупской г. Челябинска»

РЕКОМЕНДОВАНО:
Экспертным советом
МАУДО «ДПШ»
Протокол №2 от 10.04.2026

УТВЕРЖДАЮ:
Директор МАУДО «ДПШ»
_____ Ю.В. Смирнова
Приказ №225 от 13.04.2026

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Мультипликация»
Направленность – художественная

Возраст учащихся: 7-12 лет
Срок реализации: 3 недели
Количество часов по программе: 10 часов
Год разработки Программы: 2024 г.

Автор – составитель:
Завьялова Алина Бабахановна,
педагог дополнительного образования

Челябинск, 2026 г.

Оглавление

Раздел 1. Пояснительная записка…….. 3
Раздел 2. Содержание программы……..... 8
2.1 Учебный план Программы…… 8
2.2 Содержание…… 9
Раздел 3. Воспитательная деятельность в рамках реализации дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «Мультипликация»…… 10
3.1 Целевые ориентиры воспитания, цель, задачи ДООП «Мультипликация»…….. 10
3.2. Формы и методы воспитания в рамках ДООП «В мире мультипликации»…….. 10
3.3. Условия воспитания, анализ результатов…….. 11
3.4. Календарный план воспитательной работы в рамках ДООП «Мультипликация»…… 11
Раздел 4. Формы аттестации и оценочные материалы общеобразовательной общеразвивающей программе «Мультипликация»……..… 12
4.1 Фонд оценочных средств текущего контроля по дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «Мультипликация» 12
4.2 Фонд оценочных средств промежуточного контроля (промежуточной аттестации) по дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе «Мультипликация»…….. 12
Раздел 5. Организационно-педагогические условия реализации программы.. 17
Приложения к дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе…… 20

Раздел 1. Пояснительная записка

Нормативно-правовые документы. Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Мультипликация» и учебно-методические материалы к ней разработаны на основе следующих нормативно-правовых документов.

1. Федеральный Закон от 29.12.2012 №273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации» (ред. от 25.12.2023) (далее – ФЗ).
2. Федеральный закон РФ от 24.07.1998 №124-ФЗ «Об основных гарантиях прав ребенка в Российской Федерации» (ред. от 28.04.2023).
3. Стратегия развития воспитания в РФ на период до 2030 года (распоряжение Правительства РФ от 7 августа 2024 года №2233-р).
4. Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28.09.2020 №28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи».
5. Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28.01.2021 №2 «Об утверждении санитарных правил и норм СанПиН 1.2.3685-21 «Гигиенические нормативы и требования к обеспечению безопасности и (или) безвредности для человека факторов среды обитания» (рзд.VI. Гигиенические нормативы по устройству, содержанию и режиму работы организаций воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»).

6. Паспорт федерального проекта «Успех каждого ребенка» (утвержден на заседании проектного комитета по национальному проекту «Образование» 07.12.2018, протокол №3).
7. Постановление Правительства РФ от 26.12.2017 №1642 «Об утверждении государственной программы Российской Федерации «Развитие образования» (ред. от 08.12.2023).
8. Постановление Правительства РФ от 11.10.2023 №1678 «Об утверждении Правил применения организациями, осуществляющими образовательную деятельность, электронного обучения, дистанционных образовательных технологий при реализации образовательных программ».
9. Распоряжение Правительства РФ от 31.03.2022 №678-р «Об утверждении Концепции развития дополнительного образования детей до 2030 г. и плана мероприятий по ее реализации».
10. Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 27.07.2022 №629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам».
11. Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 03.09.2019 №467 «Об утверждении Целевой модели развития региональных систем дополнительного образования детей» (с изм. и доп. от 21.04.2023).
12. Приказ Минобрнауки России №882, Минпросвещения России №391 от 05.08.2020 «Об организации и осуществлении образовательной деятельности при

сетевой форме реализации образовательных программ» (вместе с «Порядком организации и осуществления образовательной деятельности при сетевой форме реализации образовательных программ») (ред. от 22.02.2023).

13. Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 13.03.2019 №114 «Об утверждении показателей, характеризующих общие критерии оценки качества условий осуществления образовательной деятельности организациями, осуществляющими образовательную деятельность по основным общеобразовательным программам, образовательным программам среднего профессионального образования, основным программам профессионального обучения, дополнительным общеобразовательным программам».

14. Приказ Министерства труда и социальной защиты Российской Федерации от 22.09.2021 №652н «Об утверждении профессионального стандарта «Педагог дополнительного образования детей и взрослых».

15. Методические рекомендации по проектированию общеобразовательных программ (включая разноуровневые программы), разработанные Минобранауки России совместно с ГАОУ ВО «МГПУ», ФГАУ «ФИРО» и АНО дополнительного профессионального образования «Открытое образование» (письмо Минобрнауки России №09-3242 от 18.11.2015).

16. Закон Челябинской области от 30.08.2013 №515-ЗО «Об образовании в Челябинской области» (ред. от 29.01.2024).

17. Локальные акты МАУДО «ДПШ».

Направленность программы – художественная.

Уровень освоения программы – базовый.

Актуальность программы. Учитывая современные условия развития ребенка – визуальное, экранное восприятие мира, влияющее на его формирование мировоззрения и познавательный интерес – актуальность программы заключается в комплексном развитии обучающегося. Сочетание художественного творчества с использованием ИКТ технологий соответствует современному запросу родителей и их детей.

Программа соответствует актуальным аспектам Концепции развития дополнительного образования и основным направлениям ее реализации.

- тесно связана с практикой и подразумевает создание персонального продукта;
- дает возможность на практике применит полученные знания и навыки;
- создает условия для использования в системе дополниетнього образования цифровых инновационных технологий;
- способствует ранней профориентации обучающихся.

Воспитательный аспект. Включение в процесс создания мультипликации позволяет развить творческие, интеллектуальные способности, элементарные технические навыки. Обучающиеся погружаясь в процесс экранного творчества, развивают навыки использования компьютерных технологий, приобщаются к культуре родного края, приобщение к литературе, формируют морально-этические нормы. Ребенок является не просто потребителем, но и сам принимает участие в формировании медиасреды.

В рамках реализации программы создаются ситуации успеха для каждого обучающегося «здесь и теперь», что содействует определению жизненных планов (включая и предпрофессиональную ориентацию), способствующие выбору индивидуального образовательного пути ребенка, его самореализации». Создается пространство для развития творческой активности учащихся, способствующее развитию познавательного интереса.

Новизна программы. В основе занятий лежит взаимодействие различных видов искусства (рисунок, декоративно-прикладное творчество, литература, музыка, театр) и технического творчества (работа за компьютером, в сети интеренет, владение приемами создания мультфильма).

Включение в занятия разнообразных видов изобразительной деятельности (рисование, лепка) и технической (освоение различных техник съёмки, работа с осветительной аппаратурой, программ для монтажа, видео и аудио аппаратуры), а также работа над характером, образом персонажа, придумыванием сюжета, истории, развивает эмоциональное восприятие мира.

Ознакомление детей с профессиями в сфере мультипликации, такие как художник-раскадровщик, сценарист, аниматор, режиссёр и т. д. Возможность сориентироваться в разнообразных профессиях связанных с созданием анимационной продукции.

Групповая работа над общим проектом по созданию короткометражного мультипликационного фильма помогает детям развить разнообразные социальные навыки.

Отличительные особенности программы является сочетание знаний по предмету рисунок, лепки, работы над сюжетом, эмоциями героев, использованием технических средств для создания мультипликации. Итоговым продуктом освоения программы является групповой проект - создание короткометражного мультипликационного фильма, который объединит полученные знания и умения в единый продукт. А также направлены на формирование представлений профессиональных компетенций в области мультипликации. Обучающиеся пробуют себя в профессии мультипликатор, раскадровщик, сценарист. Каждое занятие способствует формированию качеств будущего специалиста.

Использование системы знаний и упражнений, раскрывающих изобразительно-выразительные возможности мультипликации и направленных на освоение детьми различных материалов, приёмов и способов художественной выразительности.

Адресат программы: обучающийся в возрасте 7-12 лет, интересующийся процессом создания мультипликации, творческой натуры, желающий рассказать через свою деятельность о своем мировоззрении. В данном возрасте ребёнок становится младшим подростком. В это время ребёнок одновременно переживает два кризиса — возрастной и образовательный. В это время происходит становление основы социального самосознания — пробуждение чувства взрослости, формируются сложные формы мыслительной деятельности, абстрактное мышление, появляется мужской или женский взгляд на мир, быстро развиваются творческие способности. Активно формируется новый образ физического «Я», новый уровень самосознания, пробуждается интерес к себе. В социальном плане подростковый

возраст представляет собой переход от детства к самостоятельной и ответственной взрослости. Центральное новообразование этого возраста — чувство взрослости. Оно выражается в отношении подростка к себе как к взрослому и желании, чтобы и взрослые, и сверстники так же относились к нему. Социальное развитие подростка противоречиво. Происходит свёртывание прежде установившейся системы интересов ребёнка, проявляется протестный характер поведения подростка по отношению к взрослым. Снижается ценность школы в жизни подростка, иногда теряется смысл образования, ставится под сомнение авторитет старших как носителей норм взрослой, социально приемлемой жизни. Вот почему в этом возрасте ребенку так нужны дополнительные образовательные занятия, увлечения «по душе».

Главная тенденция - переориентация общения с родителей и учителей на сверстников. Возникает стремление укрепить связи между сверстниками. В программе продумана система самоуправления, которая направлена на формирование личности, развитие коммуникативных способностей, сплочения детей разного возраста через решение общих проблем и выполнение коллективных дел.

Форма общения - сотрудничество, учитывает потребность подростка быть услышанным взрослым, быть на равных с ним. В процессе обучения педагог и ребенок постоянно решают общие задачи по выбору художественных материалов, стилистики изображения, проведения мероприятий внутри коллектива. Подросток способен выполнять сложные задачи, которые требуют проявления ответственности (закончить начатое дело или выполнить аккуратно работу, распороть не качественный шов), что положительно влияет на его самооценку.

Программа может быть реализована с детьми с ОВЗ при условии отсутствия медицинских противопоказаний; при возможности освоения данной программы.

Цель программы – знакомство обучающихся с основами мультипликации через включение в изобразительную и техническую деятельность по созданию анимационного продукта.

Задачи программы

личностные:

- развитие воображения и творческой активности обучающихся.

метапредметные:

- воспитание коммуникативной культуры и умения заниматься коллективной деятельностью.

предметные:

- соблюдение техники безопасности при выполнении работы, знания условий хранения инструментов;
- формирование знаний и умений художественного производства анимационного продукта;
- развитие познавательного интереса к изобразительной и декоративно-прикладной деятельности.

Планируемые результаты:

личностные:

- сформирована мотивация к обучению и познанию, творческому подходу к трудовой деятельности, самостоятельности.

метапредметные:

- сформированы навыки общения и взаимодействия, обучающихся внутри коллектива и в процессе создания мультипликации.

предметные:

- выполнение правил техники безопасности; умение организовать рабочее место, умение планировать трудовую деятельность, аккуратно выполнять, доводить дело до конца;
- сформированное представление о современных методах производства мультфильмов, о цифровизации индустрии мультипликации;
- развитие мелкой моторики при создании персонажей и объектов окружения;
- владение художественными материалами для получения выразительных персонажей;
- создание различных по характеру персонажей;
- владение классический анимацией, перекладной и пластилиновой стоп-моушн анимацией;
- умение выполнять этапы создания мультфильма (написание сценария, создание раскадровки, концепта сцен и персонажей), создавать анимационный продукт;
- создание творческого продукта, применять интересные идеи, выявленные в процессе создания и изучения мультипликации.

Объем программы – 3 недели, 10 часов.

Формы обучения – очная, очная с использованием дистанционных образовательных технологий.

Виды занятий – беседа, практическое занятие, самостоятельная работа, презентация работы.

Срок освоения программы – 10 часов.

Раздел 2. Содержание дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы « Мультипликация»

2.1Учебный план дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «Мультипликация» предмет: мультипликация

№ п/п	Наименование разделов и тем	Общее кол-во часов	Из них:		Формы аттестации / контроля
			теория	практика	
1.	**Мой первый мультфильм**	**10**	**1**	**9**	
1.1	Вводное занятие. Тауматроп	2	1	1	Опрос
1.2	Фенакистископ. Изготовление марионеток из пластилина	2		2	
1.3	Ротоскоп. Изготовление марионеток из пластилина	2		2	
1.4	Мультфильм из пластилина	2		2	
1.5	Мультфильм из пластилина	2		2	Творческое задание
	Всего часов:	10	1	9	

2.2 Содержание дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «Мультипликация» предмет: мультипликация

Раздел 1 Мой первый мультфильм (10 часов)

Тема 1.1. Вводное занятие (2 часа)

Теория (2 часа): обзор образовательной программы, обсуждение тем и планов Техника безопасности на занятии в кабинете и во Дворце. Знакомство с историей мультипликации. Изготовление тауматропа.

Тема 1.2. «Фенакистископ. Изготовление марионеток из пластилина» (2 часа)

Практика (2 часа): изготовление оптической игрушки. Начало работы над пластилиновой анимацией.

Тема 1.3. «Ротоскоп. Изготовление марионеток из пластилина» (2 часа)

Практика (2 часа). Изготовление оптической игрушки. Начало работы над пластилиновой анимацией.

Тема 1.4. Мультфильм из пластилина (2 часа)

Практика (2 часа): изготовление марионеток из пластилина.

Тема 1.5. Мультфильм из пластилина (2 часа)

Практика (2 час). Покадровая съемка мультфильма из пластилина. Монтаж.

Раздел 3. Воспитательная деятельность в рамках реализации дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «Мультипликация»

Владение знаниями, навыками и умениями образовательной программы несёт в себе значительный воспитательный потенциал. Программы способствует развитию у детей художественного вкуса. Важно отметить, что воспитательный компонент должен быть интегрирован в каждое занятие. Освоение новых техник мультипликации направлено на развитие у обучающихся важных личностных качеств, в том числе ответственности и самостоятельности. При этом дети приобщаются к труду. Познакомившись с историей отечественной мультипликации, дети начинают понимать ценность исторического и культурного наследия российского общества.

Таким образом, обучение мультипликации играет важную роль в воспитании личности, формировании эстетического вкуса и уважения к культурному наследию России.

3.1 Целевые ориентиры воспитания, цель, задачи ДООП «Мультипликация»

Целевыми ориентирами программы являются: уважение к истории отечественной мультипликации; опыт творческого самовыражения в мультипликации; заинтересованности в презентации своего творческого продукта, опыта участия в конкурсах, питчингах; стремления к сотрудничеству, уважения к старшим; ответственности; воли и дисциплинированности в творческой деятельности; опыта анимационного творчества как социально значимой деятельности.

Цель воспитания ДООП «В мире мультипликации» - формирование способности к успешной социализации в обществе на основе ценностных ориентиров.

Задачами воспитания по программе являются:

- приобретение детьми опыта поведения, общения, межличностных и социальных отношений в студии, применение полученных знаний;
- формирование уважения к отечественной мультипликации.

3.2. Формы и методы воспитания в рамках ДООП «Мультипликация».

Основной формой воспитания детей в системе дополнительного образования является учебное занятие. К основным методам воспитательной работы можно отнести:

1) методы убеждения (аргументация педагога, личное мнение, диалог, обмен впечатлениями по восприятию художественного образа, рекомендация педагога и др.);

2) методы упражнения (пример педагога, просьба, в контексте совместной деятельности, игра и др.);

3) метод оценки (поощрение: одобрение, похвала, материальный предмет, благодарность и др. наказание: замечание, порицание и др.);

4) методы коллективного воздействия (развития контроля и оценки детей, методы воспитания воздействием группы, в коллективе).

3.3. Условия воспитания, анализ результатов

Воспитательный процесс осуществляется в условиях организации деятельности детского коллектива на основной учебной базе реализации программы в организации дополнительного образования детей в соответствии с нормами и правилами работы организации.

Анализ результатов воспитательной работы осуществляется через совместный анализ с учащимися выполненных работ, подготовку выставочной работы, отзывы родителей, просмотра выполненных работ в рамках открытого показа мультфильмов.

3.4. Календарный план воспитательной работы в рамках ДООП «Мультипликация»

Календарный план воспитательной работы по дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе «Мультипликация»

№ п/п	Название мероприятия	Цель мероприятия	Сроки проведения	Практический результат и информационный продукт, иллюстрирующий успешное достижение цели события
1	Итоговый студийный показ мультфильмов с элементами питчинга	Демонстрация детских работ по итогам программы	май	Фото-и видеоматериалы с демонстрацией материалов выставки детских работ в группе студии в ВК.

Раздел 4. Формы аттестации и оценочные материалы дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «Мультипликация»

4.1 Фонд оценочных средств текущего контроля по дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «Мультипликация»

Форма контроля	Уровень освоение материала	Зачетные требования
Опрос к разделу 1. Вводное занятие. Тауматроп	Низкий	Учащийся показывает не полное владение теоретическими знаниями по основам мультипликации и минимальным знаниям оборудования. Отвечает на вопросы с подсказками или наводящими вопросами.
	Средний	Учащийся показывает хорошее владение теоретическими знаниями по основам мультипликации минимальным знаниям оборудования. Отвечает на вопросы четко, конкретно.
	Высокий	Учащийся показывает хорошее владение теоретическими знаниями по основам мультипликации минимальным знаниям оборудования. Отвечает на вопросы развернуто, полно, может объяснить явления, связь законов цвета.

4.2 Фонд оценочных средств промежуточного контроля (промежуточной аттестации) по дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе «Мультипликация»

Тема: Создание концепт-арта персонажа с 3 эмоциями

Цель задания: Развить творческие способности в придумывании образа и передачи эмоций

Материалы и инструменты: бумага, калька, грифельные карандаши, цветные карандаши, ластик, точилка

Задание: выполнить концепт-арт сказочного персонажа на выбор (заяц или медведь) отражающий выбранный образ (например: детектив, маг, рыцарь и т. д.) и подобрать эмоции раскрывающие этот образ

Ход занятия:

1. .На выполнение 2 академических часа
2. Закомпоновать изображение в листе с учётом места для изображения эмоций
3. Нарисовать персонажа и придумать ему образ

4. Перенести с помощью кальки пропорции головы и выполнить изображение 3 эмоций

Форма контроля	Уровень освоение материала	Зачетные требования
Творческое задание	Низкий	Концепт-арт персонажа средне закомпонован в листе, поля с загрязнениями, карандаш размазан. Стандартная цветовая гамма. Эмоции выполнены в полном объёме, проработаны, но не раскрывают выбранный образ.
	Средний	Соблюдены пропорции персонажа относительно листа, одежды, предметов выбранных для раскрытия образа. Цветовая гамма обычная, но предаёт образ. Эмоции выполнены в полном объёме, переданы правильно и понятны зрителю, но не раскрывают выбранный образ
	Высокий	Концепт-арт персонажа хорошо закомпонован в листе, поля чистые, карандаш не размазан. Соблюдены пропорции персонажа относительно листа, одежды, предметов выбранных для раскрытия образа. Цветовая гамма гармонична и предаёт образ. Эмоции выполнены в полном объёме переданы правильно и понятны зрителю, а так же раскрывают выбранный образ.

Контрольно-измерительные материалы дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «Мультипликация»

Текущий контроль

Опрос

Раздел 1. Введение в мультипликацию

1. Как передать линейную перспективу на плоскости?
   А. усилить тон линий, расположенных ближе к зрителю
   Б. покрасить линии цветом
   В. Усилить тон линий расположенных дальше от зрителя
2. Что такое техника перекладной анимации?
   а. это техника создания мультфильма, при которой художник-аниматор создает анимацию посредством передвижения отдельных частей персонажа или элемента (голова, шея, кисть руки…).

Б. перекладную анимацию делают, рисуя на прозрачной пленке (или кальке) каждый отдельный кадр. Затем эти кадры собирают в специальной программе монтажа

В. вид анимации, где фильм изготовляется путём покадровой съёмки пластилиновых объектов, с их модификацией в промежутках между снятыми кадрами.

3. В чем отличие классической анимации и перекладной?
   А. классическая анимации более старая
   Б. в классической анимации все кадры рисуются отдельно, а в перекладной отдельные части изображения перекладываются.
   В. перекладная анимация более дорогостоящая.
4. Сколько кадров в секунду обычно бывает в мультфильме?
   А. 6-12 кадров в секунду
   Б. 26-30 кадров в секунду
   В. В зависимости от различной динамики сцены кадров может быть сколько угодно
5. В чём различие между анимацией и мультипликацией?
   А. это разные направления в мультипликации
   Б. это одно и то же
   В. слово мультипликация использовали в СССР, а слово анимация— на Западе.
6. Какой мультфильм выполнен в технике перекладной анимации?
   А. «Белоснежка и семь гномов»
   Б. «Ёжик в тумане»
   В. «Падал прошлогодний снег»
7. Какой мультфильм выполнен в технике классической анимации?
   А. «Старик и море»
   Б. «Золушка»
   В. «Рататуй»
8. В чем различие полнометражного мультфильма, мультсериала и короткометражного мультфильма?
   А. в длительности и количествах эпизодов
   Б. в количестве кадров в секунду
   В. это одно и тоже
9. Что такое выдержка у фотоаппарата?
   А. количество кадров, которое может сделать фотоаппарат
   Б. срок использования определённой модели фотоаппарата
   В. это время, за которое фотоаппарат фиксирует изображение

Критерии оценки опроса
(текущий контроль)

№ п\п	Критерии оценки	Степень выраженности критерия	Баллы
1.	Количество ответов	Раскрыто 4-5 определений	1 балл
		Раскрыто 6-7 определений	2 балла
		Раскрыто 8-9 определений	3 балла
2.	Понимание сути вопроса	Ответы были даны с дополнительными наводящими вопросами	1 балл
		Ответы содержали четкую информацию по вопросам	2 балла
		Были приведены дополнительные примеры к ответам	3 балла

0 - 1 балл – уровень недостаточный; 2 балла – уровень достаточный;
3 - 4 баллов – уровень средний; 5 - 6 баллов – уровень высокий.

Карта наблюдений на основе предполагаемых личностных результатов освоения программы «Мультипликация»

№	ФИ	Предложение интересных решений в процессе придумывания сюжета, описания героев	Проявление инициативы в процессе выполнения задания	Умеет нести ответственность за результаты действий
1	Иванова	+1	+1	+1

+1- владеют в совершенстве. 0 - средний уровень. –1- не владеют

Карта наблюдений на основе предполагаемых метапредметных результатов освоения программы «Мультипликация»

№	ФИ	Проявляет культуру в процессе общения с педагогом и обучающимися	Проявляет терпимость, умение слышать ближнего в процессе решения вопросов	В процессе работы четко понимает свою роль в команде
1	Иванова	+1	+1	+1

+1- владеют в совершенстве. 0 - средний уровень. –1- не владеют.

Контрольно-измерительные материалы
дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «Мультипликация»
(промежуточная аттестация)
Критерии оценки творческого задания

№ п\п	Критерии оценки	Степень выраженности критерия	Баллы
1.	Техника выполнения	Используется обычная техника работы цветными карандашами. Цвета не грязные. Нет линейно-воздушной перспективы и объёма.	1 балл
		Используются стандартные техники работы с цветным карандашами. Цвета не грязные, есть линейно-воздушная перспектива. Объём не передаётся	2 балла
		Используются необычные техники работы с цветными карандашами. Цвета не грязные, передаётся объём и линейно-воздушная перспектива.	3 балла
2.	Аккуратность выполнения рисунка	Концепт-арт выполнен нормально, средне закомпанован, контур ровный, карандаш размазан.	1 балл
		Концепт-арт выполнен хорошо, закомпонован средне, контур ровный, карандаш немного размазан.	2 балла
		Концепт-арт выполнен качественно, хорошо закомпанован. Поля чистые, конур ровный, карандаш не размазан.	3 балла
3.	Творческий подход	Образ стандартный, цветовая гамма простая, не выразительная. Эмоции выполнены в полном объёме, но не доработаны.	1 балл
		Хорошо подобран образ, и соответствующие ему атрибуты, но цветовая гамма не отражает характер персонажа. Эмоции, выполнены в полном объёме, если есть небольшие замечания.	2 балла
		Хорошо подобран образ и соответствующие ему атрибуты. Цветовая гамма отражает характер персонажа. Эмоции узнаваемы, выполнены в полном объёме и передают задумку.	3 балла

0 - 2 балл – уровень недостаточный; 3 - 4 балла – уровень достаточный;
5 - 7 баллов – уровень средний; 8 - 9– уровень высокий.

Раздел 5. Организационно-педагогические условия реализации дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «Мультипликация»

Учебно–методический комплекс дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «Мультипликация» художественной направленности

№	Структура учебно-методического комплекса	Содержание структурных компонентов
1	Формы текущего контроля	опрос
2	Форма промежуточной и итоговой аттестации	творческое задание
3	Оценочные материалы	Отслеживание предметных результатов проводится в соответствии с Контрольно-измерительными материалами. Отслеживание метапредметных и личностных результатов осуществляется в результате педагогического наблюдения, данные вносятся в карту наблюдений.
4	Методические материалы	*Форма обучения* – очная, очная с использованием дистанционных образовательных технологий. методы обучения - словесный, наглядный, практический, объяснительно-иллюстративный, частично-поисковый; - методы воспитания - убеждение, поощрение, упражнение, стимулирование, мотивация; - форма организации образовательного процесса - групповая; - формы организации учебного занятия - беседа, практическое занятие, самостоятельная работа, презентация работы. - педагогически технологии, используемые в программе: 1. *Информационно-коммуникационные технологии* представляют собой овладение технологией работы в интегрированной среде мультимедиа, реализующей дальнейшее развитие идеи ассоциативно связанной информации, получаемой, обрабатываемой и предъявляемой в различных формах с учётом психолого- педагогических основ использования средств – ИКТ в учебном процессе. Образовательный процесс включает: поиск информации в индивидуальных информационных архивах учащегося, информационной среде образовательного учреждения, в федеральных хранилищах информационных образовательных ресурсов; фиксация информации об окружающем мире и образовательном процессе, в том числе – с помощью аудио- и видео- записи, цифрового измерения, оцифровки с целью дальнейшего использования записанного. 2. *Технология группового обучения* нацелена на формирование навыков совместной деятельности учащихся и активизация учебного процесса по предмету. Используется работа в статичных парах. Организуется работа в паре «ученик-учитель», в которую включены сильный и слабый или сильный и средний учащиеся. Целью такой работы является организация помощи сильными учащимися более слабым

		товарищам. Причём такая работа является очень эффективной не только на начальном этапе изучения новой темы, но и в процессе повторения изученного. При этом работу педагог организует комбинированно: т.е., кто отлично усвоил материал, на определённую часть занятия выполняют функцию учителя, помогая ликвидировать пробелы в знаниях тех, кто по какой-либо причине имеет их, остальные работают индивидуально и коллективно, после чего организуется проверка выполнения работы пары «ученик-учитель». Педагог привлекает для этой работы хорошо подготовленных учащихся, чтобы быть твёрдо уверенной в хорошем качестве такой помощи. *Алгоритм учебного занятия:* – Организационный момент: приветствие, сообщение темы, цели и задач занятия. Повторение правил техники безопасности при работе в интернете и за компьютером. Ответы на вопросы и дополнения к выполненным домашним заданиям. – Изложение нового материала – Постановка практического задания. – Выполнение задания. – Подведение итогов занятия, благодарность за сотрудничество, информация о теме и содержании следующего занятия, отправление результатов педагогу.
5	Список литературы	*Список литературы для педагога* 1. Стивен Кинг. Как писать книги: Мемуары о ремесле / [Учебник] Стивен Кинг. – М.: Neoclassic, АСТ, 2011. 2. Роберт Макки. История на миллион долларов: Мастер-класс для сценаристов, писателей и не только / [Учебное пособие] Роберт Макки. – М.: Альпина нон-фикшн, 2012. 3. Джон Труби. Анатомия истории. 22 шага к созданию успешного сценария / [Учебник] Джон Труби – М.: Альпина нон-фикшн, 2019. 4. Норштейн Ю: Снег на траве. В 2-х книгах / [Учебное пособие] Норштейн Ю. – М.: Красный пароход, 2016 г. 5. Кэттиш Анна, Че Тата, Смирнов Иван. Дизайн персонажей. Концепт-арт для комиксов, видеоигр и анимации / [Учебник] Кэттиш Анна, Че Тата, Смирнов Иван – М.: Питер, 2021 г. 6. Ричард Уильямс. Аниматор. Набор для выживания. Секреты и методы создания анимации, 3D-графики и компьютерных игр. / [Учебник] Ричард Уильямс. – М.; Бомбора, 2019 г. *Список литературы для обучающихся* 1. Джеймс Гарни: Цвет и свет / [Учебник] Джеймс Гарни. – М.: Эксмо, 2022 г. 2. Джек Хамм: Как рисовать животных / [Учебник] Джек Хамм. – М.: Попурри, 2016 г. 3. Николай Ли: Рисунок. Основы учебного академического рисунка. / [Учебник] Николай Ли. – М.: Эксмо, 2021 г. 4. Сафронов М. Вообразительное искусство. Как написать сценарий мультфильма / [Учебник] Сафронов М. – М.: МАСТЕРСКАЯ СЕАНС 2020 5. Харт Кристофер. Учимся рисовать персонажей мультфильмов. Полное руководство по созданию незабываемых героев /

		[Учебное пособие] Харт Кристофер – М.; Бомбора, 2022 6. Студия Walt Disney Animation. Анимация. Создаем персонажей вместе со студией Walt Disney / [Учебное пособие] Студия Walt Disney Animation. – М.; Бомбора, 2021. 7. http://multazbuka.ru/#rec67443519

Материально-техническое обеспечение и оснащенность образовательного процесса

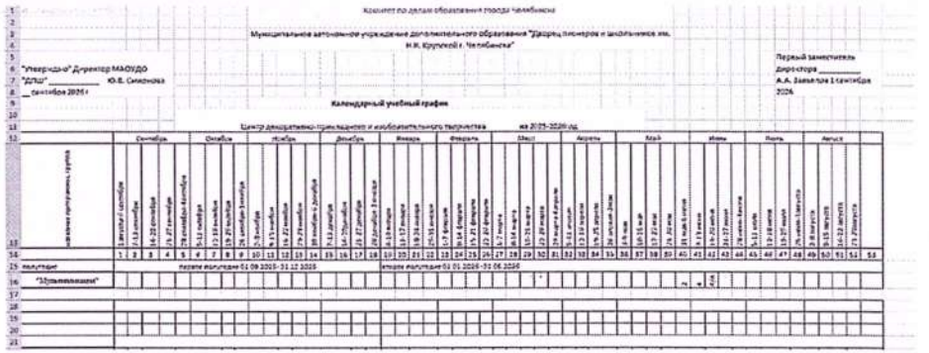
№ п/п	Наименование основного оборудования	Кол-во единиц
I.	Печатные пособия	
1	специализированная литература по предметам (книги, журналы, альбомы)	4
II.	Технические средства обучения	
1	персональный компьютер (рабочее место педагога)	1
2	мобильное устройство для хранения информации (флеш-память)	1
3	USB-провод	1
4	сетевой адаптер	1
5	камера	1
6	штатив	1
7	шарнирный кронштейн Magic Arm	1
8	осветительное оборудование	1
III.	Информационно-коммуникационные средства *(программные средства)*	
1	операционная система	1
2	антивирусная программа	1
3	мультимедиа проигрыватель, входящий в состав операционной системы	1
IV.	Учебно-практическое оборудование	
1	мульт-станок	2
V.	Мебель	
1	стол	6
2	компьютерный стол	1
3	стол для мульт-станка	1
4	стулья	12
VI.	Дидактические материалы	
1	раздаточный материал	5
2	презентация «История мультипликации»	1

Приложение 1

Карточка программы

Наименование	Содержание
Полное название ДООП	Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Мультипликация»
Краткое название ДООП	«Мультипликация»
Направленность программы	художественная
Краткое описание 6-8 предложений	Программа направлена на формирование представления о профессиональных компетенциях мультипликатора. Сочетание знаний по предмету рисунок, лепки, работы над сюжетом, эмоциями героев, использованием технических средств для создания мультипликации. Итоговым продуктом освоения программы является групповой проект - создание короткометражного мультипликационного фильма, который объединит полученные знания и умения в единый продукт. Формирует представления о профессиональных компетенциях в области мультипликации. Использование системы знаний и упражнений, раскрывающих изобразительно-выразительные возможности мультипликации и направленных на освоение детьми различных материалов, приёмов и способов художественной выразительности.
Содержание программы учебного плана (наименование разделов и тем)	Тема 1.1. Вводное занятие (2 часа) *Теория (2 часа):* обзор образовательной программы, обсуждение тем и планов Техника безопасности на занятии в кабинете и во Дворце. Знакомство с историей мультипликации. Изготовление тауматропа. Тема 1.2. «Фенакистископ. Изготовление марионеток из пластилина» (2 часа) *Практика (2 часа):* изготовление оптической игрушки. Начало работы над пластилиновой анимацией. Тема 1.3. «Ротоскоп. Изготовление марионеток из пластилина» (2 часа) *Практика (2 часа).* Изготовление оптической игрушки. Начало работы над пластилиновой анимацией. Тема 1.4. Мультфильм из пластилина (2 часа) *Практика (2 часа):* изготовление марионеток из пластилина. Тема 1.5. Мультфильм из пластилина (2 часа) *Практика (2 час).* Покадровая съемка мультфильма из пластилина. Монтаж.
Ключевые слова	Мультипликация, сказка, анимация, ДПИ, рисунок, раскадровка.
Цель и задачи	Цель программы – знакомство обучающихся с основами мультипликации через включение в изобразительную и техническую деятельность по созданию анимационного продукта. **Задачи программы** *личностные:* – развитие воображения и творческой активности обучающихся. *метапредметные:* – воспитание коммуникативной культуры и умения заниматься коллективной деятельностью. *предметные:* – соблюдение техники безопасности при выполнении работы, знания условий хранения инструментов; – формирование знаний и умений художественного производства анимационного продукта; – развитие познавательного интереса к изобразительной и декоративно-прикладной деятельности.
Результат	*личностные:* – сформирована мотивация к обучению и познанию, творческому подходу к трудовой деятельности, самостоятельности. *метапредметные:* – сформированы навыки общения и взаимодействия, обучающихся внутри коллектива и в процессе создания мультипликации. *предметные:* – выполнение правил техники безопасности; умение организовать рабочее место, умение планировать трудовую деятельность, аккуратно выполнять, доводить дело до конца; – сформированное представление о современных методах производства мультфильмов, о цифровизации индустрии мультипликации; – развитие мелкой моторики при создании персонажей и объектов окружения; – владение художественными материалами для получения выразительных персонажей; – создание различных по характеру персонажей; – владение классический анимацией, перекладной и пластилиновой стоп-моушн анимацией; – умение выполнять этапы создания мультфильма (написание сценария, создание раскадровки, концепта сцен и персонажей), создавать анимационный продукт;

	– создание творческого продукта, применять интересные идеи, выявленные в процессе создания и изучения мультипликации.
Материальная база	- Учебное помещение (административный корпус МАУДО «ДПШ»); - Материально-техническое обеспечение: - Печатные пособия: специализированная литература по предметам (книги, журналы, справочник) - Художественные материалы. - Информационное обеспечение: Информационно-коммуникационные средства (программные средства); коллекции цифровых образовательных ресурсов, фото, интернет источники Технические средства обучения: персональный компьютер, мобильное устройство для хранения информации, видео камера или телевизор, мульт-станок
Требования к состоянию здоровья	нет
Наличие медицинской справки для зачисления	нет
Возрастной диапазон	7-12 лет
Число учащихся в группе	12-15
Способ оплаты	бюджет
Продолжительность	3 недели
Общее количество и количество часов в неделю	10 часов



Комитет по делам образования города Челябинска

Муниципальное автономное учреждение дополнительного образования "Дворец пионеров и школьников им. Н.К. Крупской г. Челябинск"

"Утверждаю" Директор МАОУДО "ДПШ" _____ Ю.В. Симонова
__ сентября 2025 г.

Первый заместитель Директора _____ А.А. Замалтов 1 сентября 2025

Календарный учебный график

Центр декоративно-прикладного и изобразительного творчества на 2025-2026 уд.

Название группы, группа	Сентябрь				Октябрь				Ноябрь				Декабрь				Январь				Февраль				Март				Апрель				Май				Июнь				Июль				Август			
	1	8	15	22	29	6	13	20	27	3	10	17	24	1	8	15	22	29	5	12	19	26	2	9	16	23	30	6	13	20	27	4	11	18	25	1	8	15	22	29	6	13	20	27	3	10	17	24
получили	первое полугодие 01.09.2025- 31.12.2025																второе полугодие 01.01.2026 -31.06.2026																															
"Мультипликация"																																																