

Департамент образования администрации города Кирова

Муниципальное образовательное автономное учреждение  
дополнительного образования  
«Дом детского творчества «Вдохновение» города Кирова

Принята на заседании  
педагогического совета ДДТ  
от 03.03.2025 г.  
Протокол № 2

Утверждаю:  
Директор МОАУ ДО ДДТ  
«Вдохновение» города Кирова  

---

/Савиных В.Н./  
Приказ № 84а от 03.03.2025 г.

**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ  
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА  
«МУЛЬТИПЛИКАЦИЯ ДЛЯ ВСЕХ»**

Направленность: техническая

Срок реализации: 6 учебных лет

Возраст детей: 7-12 лет

**Автор-составитель:**

**Лаптева Надежда Витальевна,  
педагог дополнительного  
образования**

Киров  
2025

## **Пояснительная записка**

**Уровень** – базовый.

**Направленность** – техническая.

**Программа разработана в соответствии с нормативно-правовыми документами:**

1. Федеральный закон от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации».
2. Распоряжение Правительства Российской Федерации от 31.03.2022 г. № 678-р «Концепция развития дополнительного образования детей до 2030».
3. Распоряжение Правительства Российской Федерации от 29.05.2015 г. № 996-р «Стратегия развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года».
4. Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 27.07.2022 № 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам».
5. Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации 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».
6. Постановление администрации г. Кирова от 14.11.2014 № 4917-П «Устав муниципального образовательного автономного учреждения дополнительного образования «Дом детского творчества «Вдохновение» города Кирова».

### **Методические рекомендации**

1. Методические рекомендации по разработке и реализации дополнительных общеобразовательных общеразвивающих программ (включая разноуровневые и модульные). – Киров: КОГОБУ ДО «Дворец творчества Мемориал», РМЦ, 2023. – 22 с.

**Актуальность программы** связана с тем, что человек в современном обществе должен находиться в состоянии постоянной коммуникации, в том числе с медиатехнологиями, умело взаимодействовать с техническими средствами записи видео и съемки фото, в том числе мобильными устройствами, взаимодействовать с коллективом при разработке творческих проектов.

Программа направлена на знакомство с процессом создания мультипликации в различных анимационных техниках для всех желающих вне зависимости от их умения рисовать. В процессе реализации программы, обучающиеся создают творческий продукт – мультфильм, а также знакомятся с основным программным обеспечением, необходимым для съемки, монтажа и озвучивания мультипликации.

**Значимость для региона:** обеспечение доступности качественного образования в сфере медиатворчества для всех детей города Кирова (Стратегия социально-экономического развития муниципального образования «Город Киров» на период до 2035 года, утвержденной решением Кировской городской Думы от 28.10.2020 № 39/1).

**Новизна:** программа знакомит обучающихся любого уровня художественной подготовки с основами анимации, программами, необходимыми для съемки, монтажа и озвучивания мультипликации.

**Отличительные особенности программы:** Программа рассчитана на обучающихся любого уровня подготовки, знакомит с основами и историей российской мультипликации, позволяет развивать творческое воображение, умение работать в команде над созданием творческого продукта.

**Адресат программы:** обучающиеся 7-12 лет.

**Объем и срок освоения:** 6 лет обучения, 432 академических часа.

**Режим занятий:** 2 академических часа в неделю, в год – 72 академических часа, академический час – 40 мин.

**Форма обучения:** очная.

**Уровень:** базовый.

**Особенности организации образовательного процесса:** группы учащихся одного возраста или разновозрастные группы в зависимости от уровня подготовки.

**Набор детей в объединение:** прием детей в ДДТ осуществляется на основании заявления и документов, удостоверяющих личность учащегося или одного из родителей (законных представителей) несовершеннолетних учащихся (из Устава ДДТ).

**Состав группы:** постоянный, количество обучающихся в группе 6-8 человек.

**Цель:** Формирование и развитие творческих способностей обучающихся средствами анимационной деятельности (создание мультфильмов).

**Задачи**

**Личностные задачи:**

1. Формировать уважение к культурному наследию (мультипликации) своего и других народов России.

2. Формировать способность к самовыражению в творческой деятельности.

**Предметные задачи:**

1. Сформировать представление об истории становления и развития российской мультипликации.

2. Сформировать знание о законах анимации и основных анимационных техниках.

3. Сформировать умение создавать творческий продукт в мультипликации.

**Метапредметные задачи:**

1. Сформировать умение ставить, удерживать и достигать цель творческой деятельности.
2. Развивать умение работать с информацией.
3. Сформировать умение выстраивать коммуникацию со взрослым и сверстником в творческой деятельности.

## **Планируемые результаты**

### ***Личностные результаты:***

1. Проявляет уважение к культурному наследию (мультипликации) своего и других народов России.
2. Проявляет стремление к самовыражению в творческой деятельности.

### ***Предметные результаты:***

1. Имеет представление об истории становления и развития российской мультипликации.
2. Знает законы анимации и основные анимационные техники.
3. Умеет создавать творческий продукт в мультипликации.

### ***Метапредметные результаты:***

1. Умеет самостоятельно ставить, удерживать и достигать цель творческой деятельности.
2. Умеет находить, систематизировать и видоизменять информацию.
3. Умеет организовать сотрудничество с педагогом и сверстниками.

## **Программа воспитания**

На протяжении учебного года обучающиеся принимают участие в реализации программы воспитания Дома детского творчества «Вдохновение», направленной на формирование базовых национальных ценностей. Благодаря данной программе каждому ребенку предоставляется возможность максимальной реализации личности в творческой, социальной и профессиональной сфере жизни. Также воспитательная программа ДДТ «Вдохновение» направлена на профилактику асоциального поведения несовершеннолетних.

Рабочая программа воспитания, календарный план воспитательной работы [https://vdohnovenie.kirovedu.ru/?page\\_id=3572](https://vdohnovenie.kirovedu.ru/?page_id=3572)

## **Рабочая программа**

### **1 год обучения**

## **Планируемые результаты**

### ***Личностные результаты:***

1. Знает и любит свою малую родину, свой край.
2. Имеет позитивные установки к труду и творчеству.

### ***Предметные результаты:***

- Имеет представление об истории зарождения мультипликации.
- Знает основные анимационные техники: пластилиновая перекладка, пластилиновая перелепка.
- Умеет создавать творческий коллективный продукт под руководством педагога в пластилиновой технике.

**Метапредметные результаты:**

- Умеет принимать и сохранять цель деятельности.
- Умеет создавать образы воображения.
- Умеет взаимодействовать со взрослыми и сверстниками.

### Учебно-тематический план

№ п/ п	Наименование разделов, тем	Количество часов			Формы аттестации / контроля
		Всего	Теория	Практика	
1.	Вводное занятие	2	1	1	
2.	История мультипликации	4	2	2	
3.	Процесс создания анимации	2	2	-	
4.	Анимационные техники	4	2	2	Задания для самостоятельной работы.
5.	Работа над созданием мульти фильма	60	1	59	Творческий проект
	ВСЕГО:	72	8	64	

### Содержание программы

**Тема 1. Вводное занятие.**

**Теория:** Знакомство. Инструктаж по технике безопасности.

**Практика:** Игры на знакомство и раскрепощение, создание положительной атмосферы в коллективе.

**Тема 2. История мультипликации**

**Теория:** История зарождения и развития мультипликации. Бумажная анимация. Отечественный вклад в историю анимации.

**Практика:** Создание тауматропа.

**Тема 3. Процесс создания анимации**

**Теория:** Анимационный станок для плоскостной анимации: устройство, подготовка к работе, использование.

**Практика:** не предусмотрена.

**Тема 4. Анимационные техники**

**Теория:** Пластилиновая мультипликация: перекладка, перелепка.

**Практика:** Анимационные пробы. Создание анимационной открытки к празднику (День мамы, День папы, День народного единства, День защитника отечества, Международный женский день, День солидарности трудящихся, День Победы, День России, День города Кирова, Вятская свистунья, День Дымковской игрушки и др.).

**Тема 5. Работа над созданием мультфильма**

**Теория:** Этапы создания мультфильма.

**Практика:** Создание коллективного мультфильма на стихи русских (вятских) поэтов под руководством педагога в пластилиновой технике: сценарий, раскадровка, создаем фоны, создаем героев, снимаем по сценам, озвучиваем героев.

2 год обучения

**Планируемые результаты**

**Личностные результаты:**

1. Проявляет интерес к познанию истории мультипликации.
2. Проявляет самостоятельность, целенаправленность собственных действий.

**Предметные результаты:**

1. Имеет представление об истории отечественной мультипликации 21 века.
2. Знает основные анимационные техники: рисованная перекладка.
3. Умеет создавать творческий коллективный продукт под руководством педагога в технике перекладки.

**Метапредметные результаты:**

1. Умеет достигать цель деятельности с помощью педагога.
2. Умеет видеть необычное в привычных вещах.
3. Умеет задавать вопросы по существу и высказывать идеи, нацеленные на решение общей задачи.

**Учебно-тематический план**

№ п/ п	Наименование разделов, тем	Количество часов			Формы аттестации / контроля
		Всего	Теория	Практика	
1	Вводное занятие	2	1	1	
2	История мультипликации	4	4	-	

3	Процесс создания анимации	2	2	-	
4	Анимационные техники	4	2	2	Задания для самостоятельной работы.
5	Работа над созданием мультфильма	60	-	60	Творческий проект
	ВСЕГО:	72	9	63	

## **Содержание программы**

### **Тема 1. Вводное занятие**

**Теория:** Инструктаж по технике безопасности. Повторение основной терминологии.

**Практика:** Игры на создание положительной атмосферы в коллективе, развития воображения.

### **Тема 2. История мультипликации**

**Теория:** История отечественной анимации: 21 век. Герои-брэнды и сериалы: Смешарики, Барбоскины, Маша и медведь, Фиксики и другие.

**Практика:** не предусмотрена.

### **Тема 3. Процесс создания анимации**

**Теория:** Программное обеспечение для покадровой съёмки анимации с поддержкой веб-камер Animashooter Junior.

**Практика:** Настройка камеры перед съемкой.

### **Тема 4. Анимационные техники**

**Теория:** Рисованная мультипликация: перекладка. Анимация лица. Анимация походки.

**Практика:** Анимационные пробы. Создание анимационной открытки к празднику (День мамы, День папы, День народного единства, День защитника отечества, Международный женский день, День солидарности трудящихся, День Победы, День России, День города Кирова, Вятская свистунья, День Дымковской игрушки и др.).

### **Тема 5. Работа над созданием мультфильма**

**Теория:** не предусмотрена.

**Практика:** Создание коллективного мультфильма по произведениям русских (вятских) писателей и поэтов под руководством педагога в технике перекладки: сценарий, раскадровка, создаем героев и фоны, снимаем по сценам, озвучиваем героев и шумы.

## **3 год обучения**

### **Планируемые результаты**

***Личностные результаты:***

1. Имеет представление о многообразии культурного пространства России в мультипликации
2. Проявляет учебную мотивацию

***Предметные результаты:***

1. Имеет представление об истории отечественной анимации 1950-1990 гг.
2. Знает основные анимационные техники: объемная и сыпучая анимация.
3. Умеет создавать творческий коллективный продукт под руководством педагога в технике объемной и сыпучей анимации.

***Метапредметные результаты:***

1. Умеет соотносить свои действия с планируемыми результатами
2. Понимает, что информация может быть представлена в различных видах искусства, в том числе и мультипликации
3. Умеет ответственно выполнять свою часть работы

**Учебно-тематический план**

№ п/ п	Наименование разделов, тем	Количество часов			Формы аттестации / контроля
		Всего	Теория	Практика	
1	Вводное занятие	2	1	1	
2	История мультипликации	2	2	-	
3	Процесс создания анимации	4	2	2	Задания для самостоятельной работы.
4	Анимационные техники	4	2	2	Задания для самостоятельной работы.
5	Работа над созданием мультифильма	60	-	60	Творческий проект
	ВСЕГО:	72	7	65	

**Содержание программы****Тема 1. Вводное занятие.**

**Теория:** Знакомство. Инструктаж по технике безопасности.

Планирование работы.

**Практика:** Игры на создание положительной атмосферы в коллективе, целеполагание и планирование.

**Тема 2. История мультипликации**

**Теория:** История отечественной анимации: 1950-1990 гг. Студия «Союзмультифильм», мировые шедевры и сказки советской анимации.

**Практика:** не предусмотрена.

**Тема 3. Процесс создания анимации**

**Теория:** Анимационный станок для объемной и сыпучей анимации: устройство, подготовка к работе, использование.

**Практика:** не предусмотрена.

**Тема 4. Анимационные техники**

**Теория:** Объемная мультипликация: кукольная, предметная, лего. Сыпучая мультипликация: песок, опилки, рис.

**Практика:** Анимационные пробы. Создание анимационной открытки к празднику (День мамы, День папы, День народного единства, День защитника отечества, Международный женский день, День солидарности трудящихся, День Победы, День России, День города Кирова, Вятская свистунья, День Дымковской игрушки и др.).

**Тема 5. Работа над созданием мультфильма**

**Теория:** не предусмотрена.

**Практика:** Создание коллективного мультфильма под руководством педагога в технике объемной и сыпучей анимации: сценарий, раскадровка, создаем героев и фоны, снимаем по сценам, озвучиваем героев.

4 год обучения

**Планируемые результаты**

**Личностные результаты:**

1. Проявляет интерес и уважение к отечественной и мировой мультипликационной культуре
2. Проявляет эмоционально-чувственную восприимчивость к мультипликационному искусству

**Предметные результаты:**

1. Имеет представление об истории отечественной анимации 1930-1950 гг.
2. Имеет представление о законах и программах монтажа.
3. Умеет создавать творческий продукт под руководством педагога в свободной технике.

**Метапредметные результаты:**

1. Умеет планировать действия по достижению цели
2. Умеет выявлять причинно-следственные связи, устанавливать аналогии в процессе анализа сценария
3. Умеет оценивать свой вклад в общий результат

## Учебно-тематический план

№ п/ п	Наименование разделов, тем	Количество часов			Формы аттестации / контроля
		Всего	Теория	Практика	
1	Вводное занятие	2	1	1	
2	История мультипликации	2	2	-	
3	Процесс создания анимации	4	2	2	Задания для самостоятельной работы.
4	Анимационные техники	4	2	2	Задания для самостоятельной работы.
5	Работа над созданием мульти фильма	60	-	60	Творческий проект
	ВСЕГО:	72	7	65	

## Содержание программы

### **Тема 1. Вводное занятие**

**Теория:** Инструктаж по технике безопасности. Повторение основной терминологии. Планирование работы.

**Практика:** Игры на создание положительной атмосферы в коллективе, знание истории мультипликации.

### **Тема 2. История мультипликации**

**Теория:** История отечественной анимации: 1930-1950 гг. Как создается рисованная анимация? Конвейерный метод анимации от студии Disney, создание студии «Союзмультфильм», первый в мире цветной и звуковой мульти фильм.

**Практика:** не предусмотрена.

### **Тема 3. Процесс создания анимации**

**Теория:** Законы монтажа.

**Практика:** Отработка навыков монтажа.

### **Тема 4. Анимационные техники**

**Теория:** Рисованная мультипликация: перекладка, коллаж.

Использование подменок.

**Практика:** Анимационные пробы. Создание анимационной открытки к празднику (День мамы, День папы, День народного единства, День защитника отечества, Международный женский день, День солидарности тружеников,

День Победы, День России, День города Кирова, Вятская свистунья, День Дымковской игрушки и др.).

### **Тема 5. Работа над созданием мультфильма**

**Теория:** не предусмотрена.

**Практика:** Создание группового мультфильма под руководством педагога в свободной технике: сценарий, раскадровка, создаем героев и фоны, снимаем по сценам, озвучиваем героев и шумы, монтаж с 1 звуковой дорожкой.

### 5 год обучения

#### **Планируемые результаты**

##### **Личностные результаты:**

1. Знает и уважает достижения России в мультипликации.
2. Имеет опыт творческой деятельности.

##### **Предметные результаты:**

1. Имеет представление об истории отечественной анимации: 1906-1933 гг.
2. Имеет представление о программах редактирования звука.
3. Умеет создавать творческий продукт в свободной технике.

##### **Метапредметные результаты:**

1. Умеет корректировать план действий с учетом новой информации.
2. Умеет формулировать вопросы, использовать их в анализе текста как исследовательский инструмент.
3. Умеет коллективно строить действия по достижению цели совместной деятельности: распределять роли, договариваться, обсуждать процесс и результат совместной работы.

### **Учебно-тематический план**

№ п/п	Наименование разделов, тем	Количество часов			Формы аттестации / контроля
		Всего	Теория	Практика	
1	Вводное занятие	2	1	1	
2	История мультипликации	2	2	-	
3	Процесс создания анимации	4	2	2	Задания для самостоятельной работы
4	Анимационные техники	4	2	2	Задания для самостоятельной работы

5	Работа над созданием мультфильма	50	-	50	Творческий проект
6	Монтаж	10	-	10	
	ВСЕГО:	72	7	65	

## **Содержание программы**

### **Тема 1. Вводное занятие.**

**Теория:** Знакомство. Инструктаж по технике безопасности.

**Практика:** Игры на создание положительной атмосферы в коллективе, умение выстраивать совместную деятельность.

### **Тема 2. История мультипликации**

**Теория:** История отечественной анимации: 1906-1933 гг. Россия – родина кукольной анимации. Новая страница отечественного анимационного искусства, которую открыли молодые художники, воспитанные авангардом и революцией 1917-го года. Первые эксперименты в технике перекладки.

**Практика:** не предусмотрена.

### **Тема 3. Процесс создания анимации**

**Теория:** Программа для редактирования звука: Audacity.

**Практика:** Редактирование звука в Audacity.

### **Тема 4. Анимационные техники**

**Теория:** Законы анимации.

**Практика:** Анимационные пробы.

### **Тема 5. Работа над созданием мультфильма**

**Теория:** не предусмотрена.

**Практика:** Создание самостоятельного индивидуального или группового мультфильма в свободной технике: сценарий, раскадровка, создание героев и фонов, съемка по сценам, озвучание героев и шумов.

### **Тема 6. Монтаж**

**Теория:** не предусмотрена.

**Практика:** Монтаж звуков и шумов, монтаж видео для мультфильма.

## **6 год обучения**

### **Планируемые результаты**

#### **Личностные результаты:**

1. Проявляет понимание ценности отечественного и мирового мультипликационного искусства
2. Проявляет стремление к самовыражению через мультипликацию

#### **Предметные результаты:**

1. Имеет представление об истории авторской и компьютерной российской мультипликации.
2. Знает основные анимационные техники: компьютерная анимация.

3. Умеет создавать самостоятельный творческий продукт в свободной технике.

**Метапредметные результаты:**

1. Умеет правильно формулировать цель деятельности
2. Умеет преобразовывать информацию, представляя ее в разных знаковых системах
3. Умеет достигать качественного результата в своей части работы и координировать свои действия с другими членами команды

**Учебно-тематический план**

№ п/ п	Наименование разделов, тем	Количество часов			Формы аттестации / контроля
		Всего	Теория	Практика	
1	Вводное занятие	2	1	1	
2	История мультипликации	2	2	-	
3	Процесс создания анимации	4	2	2	Задания для самостоятельной работы.
4	Анимационные техники	4	2	2	Задания для самостоятельной работы.
5	Работа над созданием мульти фильма	50	-	50	Творческий проект
6	Монтаж	10	-	10	
	ВСЕГО:	72	7	65	

**Содержание программы**

**Тема 1. Вводное занятие**

**Теория:** Инструктаж по технике безопасности. Повторение основной терминологии.

**Практика:** Игры на создание положительной атмосферы в коллективе, развитие творческих способностей и коммуникации.

**Тема 2. История мультипликации**

**Теория:** История отечественной анимации. Авторская анимация. Что такое авторская анимация? У каждого мульти фильма есть автор, так в чём разница? Новый метод работы, эксперименты, которые направлены внутрь самих творцов. Компьютерная анимация. Первый компьютерный

мультфильм, созданный в 1964 году на том же компьютере, который отправил Гагарина в космос. 2D и 3D компьютерная анимация.

**Практика:** не предусмотрена.

**Тема 3. Процесс создания анимации**

**Теория:** Программное обеспечение для компьютерной анимации: монтаж в Movavi с несколькими звуковыми дорожками.

**Практика:** Отработка навыков монтажа.

**Тема 4. Анимационные техники**

**Теория:** Компьютерная мультипликация: Flash, Pivot Animator, ToonJoy Animatics.

**Практика:** Анимационные пробы. Создание анимационной открытки к празднику (День мамы, День папы, День народного единства, День защитника отечества, Международный женский день, День солидарности трудящихся, День Победы, День России, День города Кирова, Вятская свистунья, День Дымковской игрушки и др.).

**Тема 5. Работа над созданием мультфильма**

**Теория:** не предусмотрена.

**Практика:** Создание самостоятельного мультфильма (индивидуально или в группе) в свободной технике: сценарий, раскадровка, создаем героев и фоны, снимаем по сценам, озвучиваем героев и шумы, редактируем звук в Audacity, монтаж в Movavi видео редакторе.

**Тема 6. Монтаж**

**Теория:** не предусмотрена.

**Практика:** Монтаж звуков и шумов, монтаж видео для мультфильма.

## **Календарный учебный график**

Годовой календарный учебный график муниципального образовательного автономного учреждения дополнительного образования «Дом детского творчества «Вдохновение» г. Кирова на учебный год утверждается приказом директора.

- 1. Начало учебного года – 1 сентября.**
- 2. Продолжительность учебного года – круглый год.**
- 3. Срок реализации бюджетных ДООП – 36 учебных недель.**
- 4. Продолжительность академического часа – 40 минут для детей школьного возраста.**

**5. Форма обучения – очная.**

**6. Продолжительность учебной недели – 7 дней.**

Учреждение работает без общего выходного дня (ежегодно).

Нерабочие и праздничные дни – в соответствии с Постановлением Правительства Российской Федерации.

**7. Режим работы учреждения в период школьных каникул:**

- по временному расписанию, составленному на период каникул;
- в форме походов, экскурсий, соревнований;

- могут создаваться различные объединения с постоянным и переменным составом детей.

#### **8. Аттестация учащихся проводится:**

- декабрь – промежуточная аттестация;
- май – промежуточная аттестация;

Календарный учебный график составляется педагогом дополнительного образования ежегодно на каждую учебную группу после ее комплектования.

### **УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ**

#### **Материально-техническое обеспечение**

1. Ноутбук (2 шт.)
2. Анимационный станок (2 шт.)
3. Веб-камера (2 шт.)
4. Осветительное оборудование (4 шт)
5. ПО: Бесплатное программное обеспечение для покадровой съёмки анимации с поддержкой веб-камер Animashooter Junior – <http://www.animashooter.ru/>
6. ПО: Pivot Animator – <https://pivotanimator.net/>
7. ПО: Movavi видео редактор – <https://www.movavi.ru/>
8. ПО: Audacity – <https://audacity-free.ru/>
9. ПО: ToonJoy Animatics – <https://toonjoy.animatics.ru/>

#### **Информационное обеспечение**

1. Презентационные видеоматериалы по темам.
2. Интернет.

#### **Кадровое обеспечение**

Педагог дополнительного образования

#### **Требования к безопасности**

Для работы по программе используются инструкции по ТБ: ИТБ-01, ИТБ-02, ИТБ-03, ИТБ-15

#### **Формы аттестации:**

1. *Задания для самостоятельной работы.* Анимационные пробы.
2. *Творческий проект.* Съемка мультфильма.

#### **Оценочные материалы**

С целью управления качеством образовательного процесса в ДДТ разработан мониторинг результативности образовательной деятельности, позволяющий определить достижение учащимися планируемых результатов.

**Диагностика личностных результатов:** Отслеживание личностных результатов происходит при помощи основного эмпирического метода исследования – педагогического наблюдения. Наблюдение проводится лонгитюдно на протяжении учебного года. Результаты заносятся в протокол, обрабатываются количественно, интерпретируются (Приложение1).

**Диагностика предметных результатов:** Учащиеся оцениваются по результатам выполнения заданий для самостоятельной работы в течение года

и результатам работы над творческим проектом в конце обучения. Результаты заносятся в протокол, обрабатываются количественно, интерпретируются (Приложение 2).

**Диагностика метапредметных результатов:** Отслеживание метапредметных результатов происходит при помощи основного эмпирического метода исследования – педагогического наблюдения. Наблюдение проводится лонгитюдно на протяжении учебного года. Результаты заносятся в протокол, обрабатываются количественно, интерпретируются. Все данные мониторинга заносятся в общую таблицу. (Приложение 3).

Все результаты диагностики заносятся в сводную таблицу (Приложение 4).

### **Методические материалы**

- Формы организации учебного занятия: урок-практикум.
- Методы и приемы обучения: объяснительно-иллюстративный, частично-поисковый, творческий.
- Дидактические материалы: образцы видео, референсы, презентации.

### **Список литературы**

#### **Для педагога:**

1. Ассоциация анимационного кино. URL: [https://vk.com/af\\_association](https://vk.com/af_association)
2. Наводничая С.Г. Мультипликация как средство формирования культурной идентичности // Культура и цивилизация. 2024. Том 14. № 11А. С. 138-146.
3. Норштейн Ю. Снег на Траве. В 2 книгах. – М.: Красная площадь, 2008.
4. Сазонова В.А. Нематериальное культурное наследие в анимационном кино: контекст, образы, интерпретации // Учёные записки (АГАКИ). 2022. №3 (33). URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/nematerialnoe-kulturnoe-nasledie-v-animationnom-kino-kontekst-obrazy-interpretatsii>

5. Смолянов Г.Г. Анатомия и создание образа персонажа в анимационном фильме: Учебное пособие. – М.: ВГИК, 2005. Маэstri Дж. Секреты анимации персонажей. – СПб.: Питер, 2002.

6. Халас Д., Уайтекер Г. Тайминг в анимации. Пер. с англ. Ф.Хитрук. - М.: Магазин Искусства, 2000.

7. Хитрук Ф.С. Профессия – аниматор. В 2 томах. – М.: Гаятри, 2007.

#### **Для учащихся:**

1. Иванова Ю. Мультфильмы. Секреты анимации. – М.: Настя и Никита, 2017.
2. Союзмультифильм. URL: <https://souzmult.ru/>
3. Фролов М.И. Учимся анимации на компьютере. самоучитель для детей и родителей. - М.: Лаборатория Базовых Знаний, 2002.

#### **Для родителей:**

1. Арнольди Э. Жизнь и сказки Уолта Диснея. – М.: ПРЕСТО-Н, 1994.
2. Онлайн-платформа «Анимация и Я». URL: <http://multazbuka.ru/>
3. Прайс Д. Магия Pixar. – М.: Манн, Иванов и Фербер, 2012.
4. Цикл документальных фильмов об истории отечественной мультипликации, приуроченный к 85-летию киностудии «Союзмультфильм». URL: <https://vk.com/public208065250>

## Приложение 2

### Диагностика личностных результатов

Ноп /п	Фамилия Имя учащихся	Критерий	1 год обучения	2 год обучения	3 год обучения	4 год обучения	5 год обучения	6 год обучения	Индивидуальный итог
		Проявляет уважение к культурному наследию (мультипликации) своего и других народов России.	Знает и любит свою малую родину, свой край	Проявляет интерес к познанию истории мультипликации	Имеет представление о многообразии культурного пространства России в мультипликации	Проявляет интерес и уважение к отечественной и мировой мультипикационной культуре	Знает и уважает достижения России в мультипликации	Проявляет понимание ценности отечественного и мирового мультипикационного искусства	
		Проявляет стремление к самовыражению в творческой деятельности.	Имеет позитивные установки к труду и творчеству	Проявляет самостоятельность, целенаправленность собственных действий	Проявляет учебную мотивацию	Проявляет эмоционально-чувственную восприимчивость к мультипикационному искусству	Имеет опыт творческой деятельности	Проявляет стремление к самовыражению через мультипликацию	
	<b>Групповой итог</b>								

По каждому показателю выставляется балл, отражающий уровень его проявления.

3 балла - высокий уровень (В) – показатель проявляется в большинстве ситуаций, самостоятельно, носит устойчивый характер.

2 балла - средний уровень (С) – показатель проявляется ограниченно, ситуативно, под контролем педагога.

1 балл - низкий уровень (Н) – показатель не проявляется или проявляется редко, требует постоянного контроля со стороны педагога.

### Приложение 3

#### Диагностика предметных результатов

критерий	1 год обучения	2 год обучения	3 год обучения	4 год обучения	5 год обучения	6 год обучения
Имеет представление об истории становления и развития российской мультипликации.	Имеет представление об истории зарождения мультипликации.	Имеет представление об истории отечественной мультипликации 21 века.	Имеет представление об истории отечественной анимации 1950-1990 гг.	Имеет представление об истории отечественной анимации 1930-1950 гг.	Имеет представление об истории отечественной анимации 1906-1933 гг.	Имеет представление об истории авторской и компьютерной российской мультипликации.
Знает законы анимации и основные анимационные техники.	Знает основные анимационные техники: пластилиновая перекладка, пластилиновая перелепка.	Знает основные анимационные техники: рисованная перекладка.	Знает основные анимационные техники: объемная и сыпучая анимация.	Имеет представление о законах и программах монтажа.	Имеет представление о программах редактирования звука.	Знает основные анимационные техники: компьютерная анимация.
Умеет создавать творческий продукт в мультипликации.	Умеет создавать творческий коллективный продукт под руководством педагога в пластилиновой технике.	Умеет создавать творческий коллективный продукт под руководством педагога в технике перекладки.	Умеет создавать творческий коллективный продукт под руководством педагога в в технике объемной и сыпучей анимации.	Умеет создавать творческий продукт под руководством педагога в свободной технике.	Умеет создавать творческий продукт в свободной технике.	Умеет создавать самостоятельный творческий продукт в свободной технике

№ п/ п	Фамилия Имя учащихся	Имеет представление об истории становления и развития российской мультипликации.						Знает законы анимации и основные анимационные техники.						Умеет создавать творческий продукт в мультипликации.						Индивидуальный итог
		1 го	2 го	3 го	4 го	5 го	6 го	1 го	2 го	3 го	4 го	5 го	6 го	1 го	2 го	3 го	4 го	5 го	6 го	
	Групповой итог																			

По каждому показателю выставляется балл, отражающий уровень его проявления.

3 балла - высокий уровень (В) – показатель проявляется в большинстве ситуаций, самостоятельно, носит устойчивый характер.

2 балла - средний уровень (С) – показатель проявляется ограниченно, ситуативно, под контролем педагога.

1 балл - низкий уровень (Н) – показатель не проявляется или проявляется редко, требует постоянного контроля со стороны педагога.

## Приложение 4

### Диагностика метапредметных результатов

<b>критерий</b>	Умеет самостоятельно ставить, удерживать и достигать цель творческой деятельности.	Умеет находить, систематизировать и видоизменять информацию.	Умеет организовать сотрудничество с педагогом и сверстниками.
<b>1 год обучения</b>	Умеет принимать и сохранять цель деятельности	Умеет создавать образы воображения	Умеет взаимодействовать со взрослыми и сверстниками
<b>2 год обучения</b>	Умеет достигать цель деятельности с помощью педагога	Умеет видеть необычное в привычных вещах	Умеет задавать вопросы по существу и высказывать идеи, нацеленные на решение общей задачи
<b>3 год обучения</b>	Умеет соотносить свои действия с планируемыми результатами	Понимает, что информация может быть представлена в различных видах искусства, в том числе и мультипликации	Умеет ответственно выполнять свою часть работы
<b>4 год обучения</b>	Умеет планировать действия по достижению цели	Умеет выявлять причинно-следственные связи, устанавливать аналогии в процессе анализа сценария	Умеет оценивать свой вклад в общий результат
<b>5 год обучения</b>	Умеет корректировать план действий с учетом новой информации	Умеет формулировать вопросы, использовать их в анализе текста как исследовательский инструмент	Умеет коллективно строить действия по достижению цели совместной деятельности: распределять роли, договариваться, обсуждать процесс и результат совместной работы
<b>6 год обучения</b>	Умеет правильно формулировать цель деятельности	Умеет преобразовывать информацию, представляя ее в разных знаковых системах	Умеет достигать качественного результата в своей части работы и координировать свои действия с другими членами команды

№ п/ п	Фамилия Имя учащихся	Умеет самостоятельно ставить, удерживать и достигать цель творческой деятельности.						Умеет находить, систематизировать и видоизменять информацию.						Умеет организовать сотрудничество с педагогом и сверстниками.						<b>Индивидуальный итог</b>
		1 го	2 го	3 го	4 го	5 го	6 го	1 го	2 го	3 го	4 го	5 го	6 го	1 го	2 го	3 го	4 го	5 го	6 го	
	<b>Групповой итог</b>																			

По каждому показателю выставляется балл, отражающий уровень его проявления.

3 балла - высокий уровень (В) – показатель проявляется в большинстве ситуаций, самостоятельно, носит устойчивый характер.

2 балла - средний уровень (С) – показатель проявляется ограниченно, ситуативно, под контролем педагога.

1 балл - низкий уровень (Н) – показатель не проявляется или проявляется редко, требует постоянного контроля со стороны педагога.

**Приложение 5****Сводная таблица результативности образовательной деятельности**

МОАУ ДО Дом детского творчества «Вдохновение»

Группа \_\_\_\_\_ Педагог \_\_\_\_\_ Дата проведения \_\_\_\_\_

№	Фамилия, имя ребенка	Присутствие в группе		Предметная результативность		Личностная результативность		Метапредметная результативность	
		на 01.10	на 01.06	Входящая	Итоговая	Входящая	Итоговая	Входящая	Итоговая
1									
2									
3									
4									
5									
6									
7									
Средний по группе		Ср.бал							
		В – в %							
		С – в %							
		Н – в %							

