

УПРАВЛЕНИЕ СИСТЕМОЙ ОБРАЗОВАНИЯ АДМИНИСТРАЦИИ
КРАСНОКАМСКОГО МУНИЦИПАЛЬНОГО ОКРУГА

МУНИЦИПАЛЬНОЕ АВТОНОМНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО
ОБРАЗОВАНИЯ
«ЦЕНТР ДЕТСКОГО ТВОРЧЕСТВА»

УТВЕРЖДАЮ:
Директор МАУ ДО «ЦДТ»
О.В. Тищенко



Приказ № 600
от « 19 » января 2026 г.

Программа принята на основании решения

методического совета МАУДО «ЦДТ»

Протокол № 4 от 19 января 2026г.

**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА
Студия анимации "МультиКАДР"**

- | | |
|-------------------------------|--|
| • Уровень освоения программы: | стартовый |
| • Направленность: | техническая |
| • Адресат программы: | дети 7-15 лет |
| • Срок реализации: | 4 года |
| • Разработчик: | Аверина Анастасия Александровна
педагог дополнительного образования |

г. Краснокамск, 2026

СОДЕРЖАНИЕ

Паспорт программы

РАЗДЕЛ 1. КОМПЛЕКС ОСНОВНЫХ ХАРАКТЕРИСТИК ПРОГРАММЫ

- 1.1. Пояснительная записка
- 1.2. Цель и задачи программы
- 1.3. Содержание программы
 - 1.3.1. Учебный план (1-й год обучения)
 - 1.3.2. Учебный план (2-й год обучения)
 - 1.3.3. Учебный план (3-й год обучения)
 - 1.3.4. Учебный план (4-й год обучения)
 - 1.3.5. Содержание учебного плана
- 1.4. Планируемые результаты

РАЗДЕЛ 2. КОМПЛЕКС ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИХ УСЛОВИЙ

- 2.1. Календарный учебный график
- 2.2. Условия реализации программы
- 2.3. Формы аттестации и контроля
- 2.4. Оценочные материалы
- 2.5. Методические материалы
- 2.6. Список литературы

РАЗДЕЛ 3. ВОСПИТАНИЕ

- 3.1. Цель, задачи и целевые ориентиры воспитания
- 3.2. Календарный план воспитательной работы

ПРИЛОЖЕНИЯ

Паспорт программы

1	Наименование образовательной программы	Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Студия анимации МультиКАДР»
2	Направленность	Техническая
3	ФИО педагога, реализующего программу	Аверина Анастасия Александровна
4	Уровень освоения программы	Стартовый
	Вид программы	Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая
	Адресат программы	Дети 7-15 лет
	Срок реализации программы	4 года
	Объем программы	36/72 часов в год (всего 144/288 часа)
	Режим занятий	1/2 раз в неделю по 1 академическому часу (40 минут)
	Форма обучения	Очная
	Форма организации занятий	Групповая (10-15 человек)
	Цель программы	Развитие интеллектуальных и творческих способностей, формирование устойчивого интереса к техническому творчеству и навыков работы в команде через создание анимационных фильмов в различных техниках, включая современные цифровые инструменты.
	Краткое содержание программы	Программа включает 6 сквозных модулей, реализуемых ежегодно: «Рисованная и перекладная анимация», «Пластилиновая анимация», «Песочная анимация», «ТИКО-анимация», «Кукольная анимация», а также ежегодный модуль «Цифровые технологии в анимации» (ИИ-инструменты для создания сценариев, персонажей и озвучивания). Обучающиеся осваивают этапы создания мультфильма: от разработки сценария и раскадровки до съемки, монтажа и озвучивания с применением традиционных и цифровых технологий.
	Ожидаемые результаты	Личностные: формирование общей культуры, интереса к техническому творчеству, навыков общения и сотрудничества. Учебно-познавательные: освоение базовой терминологии, основных приемов анимации, умение пользоваться компьютерными программами для монтажа и ИИ-инструментами. Коммуникативные: умение взаимодействовать в коллективе, развитие навыков самопрезентации.
	Условия реализации программы	Учебный кабинет, соответствующий санитарным нормам; компьютерный класс

		с доступом в интернет; ноутбуки, мультстанки, фотоаппараты; песочные столы; конструкторы ТИКО; пластилин и материалы для лепки; материалы для кукол (проволока, ткань, пластилин); методическая литература; педагог с соответствующим образованием и квалификацией.
	Формы аттестации	Входная (беседа, педагогическое наблюдение), промежуточная (просмотр работ, тестирование), итоговая (просмотр работ, тестирование).

РАЗДЕЛ 1. КОМПЛЕКС ОСНОВНЫХ ХАРАКТЕРИСТИК ПРОГРАММЫ

1.1. Пояснительная записка

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «**Студия анимации "МультиКадр"**» (далее – Программа) имеет **техническую направленность** и составлена в соответствии со следующими нормативными правовыми документами:

1. Федеральный закон от 29 декабря 2012 г. № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации».
2. Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 27 июля 2022 г. № 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам».
3. Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 года (Распоряжение Правительства Российской Федерации от 31 марта 2022 г. № 678-р).
4. Письмо Министерства образования и науки Российской Федерации от 18 ноября 2015 г. № 09-3242 «Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы)».
5. Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28 сентября 2020 г. № 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. Письмо Министерства просвещения Российской Федерации от 23 января 2026 г. № АБ-254/06 «О направлении методических рекомендаций по разработке дополнительных общеразвивающих программ, в том числе в части интеграции с учебными предметами "Труд (технология)", "Музыка", "Изобразительное искусство", "Физическая культура"».
7. Методические рекомендации по разработке дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы (МБОУ ДПО «Научно-методический центр», Кемерово, 2026).

8. Устав МАУДО «Центр детского творчества» и локальные нормативные акты учреждения.

Уровень программы: стартовый.

Актуальность программы обусловлена необходимостью развития у детей технического и творческого мышления, навыков работы с современными цифровыми технологиями, а также востребованностью проектной и коллективной деятельности. Анимация интегрирует знания из различных областей (изобразительное искусство, информатика, литература, музыка), что соответствует приоритетам обновления содержания дополнительного образования: создание условий для вовлечения детей в создание виртуальных объектов, приобретение навыков в области цифровизации и медиатехнологий, технологического предпринимательства.

Новизна и отличительные особенности программы:

1. **Интеграция традиционных и цифровых технологий.** Программа сочетает классические техники анимации (рисованная, перекладная, пластилиновая, песочная, кукольная) с современными цифровыми инструментами, включая бесплатные сервисы искусственного интеллекта для создания сценариев, генерации персонажей и фонов, а также синтеза речи.
2. **Блочно-модульное построение с ежегодным повторением.** Это позволяет углублять навыки из года в год, переходя от простых форм к сложным многофигурным композициям в каждой технике.
3. **Включение ТИКО-анимации.** Использование трансформируемого игрового конструктора ТИКО развивает пространственное мышление, инженерные навыки и позволяет создавать уникальных персонажей и декорации.
4. **Пластилиновая анимация как сквозной модуль.** Работа с пластилином развивает мелкую моторику, чувство формы и объема, позволяет создавать выразительных персонажей и плавные трансформации.
5. **Кукольная анимация с использованием личных игрушек.** Этот подход повышает мотивацию и позволяет детям работать с эмоционально значимыми объектами, развивая навыки работы с объемными формами и каркасными конструкциями.
6. **Вариативность форм работы.** Предусмотрены индивидуальные, групповые и коллективные формы работы, что способствует развитию коммуникативных навыков и умения работать в команде.

Педагогическая целесообразность Программы заключается в том, что обучение строится на принципах личностно-ориентированного подхода и системности. Использование игровых методов и проектной деятельности позволяет поддерживать высокую мотивацию детей, а практическая направленность занятий обеспечивает формирование устойчивых навыков. Создание мультфильмов развивает усидчивость, целеустремленность, фантазию и критическое мышление.

Адресат программы: Программа ориентирована на детей 7-15 лет. Набор в группы осуществляется по желанию ребенка и на основании заявления родителей. Количество детей в группе – 10-15 человек.

Объем и срок освоения программы: Программа рассчитана на 4 года обучения. Общее количество часов

– 144 часа (по 36 часов в год) при режиме занятий 1 раз в неделю;

– 288 часов (по 72 часа в год) при режиме занятий 2 раз в неделю

Режим занятий: 1-2 раз в неделю по 40 минут (1 академический час) с обязательной физкультминуткой и упражнениями для глаз при работе с компьютером.

Форма обучения: очная. При необходимости допускается использование дистанционных образовательных технологий.

1.2. Цель и задачи программы

Цель: Развитие интеллектуальных и творческих способностей, формирование устойчивого интереса к техническому творчеству и навыков работы в команде через создание анимационных фильмов в различных техниках, включая современные цифровые инструменты.

Задачи программы:

Обучающие (Предметные):

1. Сформировать знания об истории, видах и жанрах мультипликации, этапах создания анимационного фильма.
2. Познакомить с профессиями в сфере анимации и их содержанием деятельности.
3. Обучить основам изобразительной грамоты и техникам анимации (рисованная, перекладная, пластилиновая, песочная, кукольная, ТИКО-анимация).
4. Сформировать навыки работы с анимационным оборудованием и компьютерными программами для съемки и монтажа.
5. Познакомить с возможностями ИИ-инструментов для создания сценариев, персонажей, фонов и озвучивания.
6. Обучить навыкам создания сценария и раскадровки, командной работы при распределении ролей.

Развивающие (Метапредметные):

1. Развивать образное и логическое мышление, творческое воображение, пространственное восприятие.
2. Развивать мелкую моторику рук, сенсомоторную координацию.
3. Развивать навыки планирования деятельности, самоорганизации и рефлексии.

4. Развивать коммуникативные навыки, умение работать в группе.
5. Развивать познавательную активность и потребность в самообразовании.

Воспитательные (Личностные):

1. Воспитывать аккуратность, усидчивость, ответственность и умение доводить начатое дело до конца.
2. Воспитывать уважение к творчеству и труду, как своему, так и других людей.
3. Формировать доброжелательное отношение к сверстникам и взрослым, навыки взаимопомощи и сотрудничества.
4. Создавать ситуацию успеха для повышения самооценки и уверенности в себе.
5. Формировать интерес к техническому творчеству и инженерным профессиям.

1.3. Содержание программы

УЧЕБНЫЙ ПЛАН

1 год обучения

Количество часов всего – 36/72.

Количество часов в неделю – 1/2.

Учебно-тематическое планирование

№ п/п	Тема занятия	Всего 36ч	Теория 36ч	Практика 36ч	Всего 72ч	Теория 72ч	Практика 72ч
1	Модуль «Рисованная и перекладная анимация»	6	1.5	4.5	12	3	9
1.1	Вводное занятие. Инструктаж по ТБ. История анимации. Профессия мультипликатор.	1	0.5	0.5	2	1	1
1.2	Техника перекладки. Изготовление персонажей и декораций.	2	0.5	1.5	4	1	3
1.3	Раскадровка. Съёмка и монтаж перекладного мультфильма.	3	0.5	2.5	6	1	5
2	Модуль «Пластилиновая анимация»	6	1.5	4.5	12	3	9

2.1	Знакомство с пластилиновой анимацией. Свойства пластилина.	1	0.5	0.5	2	1	1
2.2	Изготовление пластилиновых персонажей и декораций.	2	0.5	1.5	4	1	3
2.3	Съемка и монтаж пластилинового мультфильма.	3	0.5	2.5	6	1	5
3	Модуль «Песочная анимация»	6	1.5	4.5	12	3	9
3.1	Знакомство с песочной анимацией. Техника рисования на песке.	2	1	1	4	2	2
3.2	Рисование объектов (природа, животные, люди).	2	0.5	1.5	4	1	3
3.3	Создание песочного этюда.	2	-	2	4	-	4
4	Модуль «ТИКО-анимация»	6	1.5	4.5	12	3	9
4.1	Знакомство с конструктором ТИКО. Создание плоскостных фигур.	2	1	1	4	2	2
4.2	Конструирование персонажей и декораций для мультфильма.	2	0.5	1.5	4	1	3
4.3	Съемка ТИКО-мультфильма по сценарию. Монтаж.	2	-	2	4	-	4
5	Модуль «Цифровые технологии в анимации»	6	2	4	12	4	8
5.1	Знакомство с ИИ-инструментами. Создание сценария с помощью ИИ.	2	1	1	4	2	2
5.2	Генерация персонажей и фонов с помощью ИИ.	2	0.5	1.5	4	1	3

5.3	Озвучивание мультфильма с помощью ИИ. Сборка фильма.	2	0.5	1.5	4	1	3
6	Модуль «Кукольная анимация»	4	1	3	8	2	6
6.1	Введение в кукольную анимацию. Изготовление куклы из подручных материалов.	1	0.5	0.5	2	1	1
6.2	Создание декораций. Подготовка к съемке.	1	0.5	0.5	2	1	1
6.3	Съемка кукольного мультфильма.	2	-	2	4	-	4
7	Итоговое занятие	2	0.5	1.5	4	1	3
7.1	Итоговая аттестация. Выставка работ.	2	0.5	1.5	4	1	3
	Итого:	36	9.5	26.5	72	19	53

2 год обучения

Количество часов всего – 36/72

Количество часов в неделю – 1/2

Учебно-тематическое планирование

№ п/п	Тема занятия	Всего 36ч	Теория 36ч	Практика 36ч	Всего 72ч	Теория 72ч	Практика 72ч
1	Модуль «Рисованная и перекладная анимация»	6	1.5	4.5	12	3	9
1.1	Вводное занятие. Углубление знаний о тайминге и раскадровке.	1	0.5	0.5	2	1	1
1.2	Создание сложных персонажей и многоярусных декораций.	2	0.5	1.5	4	1	3
1.3	Съемка и монтаж мультфильма в технике	3	0.5	2.5	6	1	5

	перекладки.						
2	Модуль «Пластилиновая анимация»	6	1.5	4.5	12	3	9
2.1	Лепка сложных персонажей с каркасом.	1	0.5	0.5	2	1	1
2.2	Создание пластилинового фона и декораций.	2	0.5	1.5	4	1	3
2.3	Съемка и монтаж пластилинового мультфильма с озвучиванием.	3	0.5	2.5	6	1	5
3	Модуль «Песочная анимация»	6	1.5	4.5	12	3	9
3.1	Закрепление техник рисования на песке. Создание сюжетной композиции.	2	1	1	4	2	2
3.2	Разработка сценария для песочного мультфильма. Раскадровка.	2	0.5	1.5	4	2	3
3.3	Съемка и монтаж песочного мультфильма.	2	-	2	4	-	4
4	Модуль «ТИКО-анимация»	6	1.5	4.5	12	3	9
4.1	Объемное моделирование из ТИКО. Создание персонажей.	2	1	1	4	2	2
4.2	Декорации и спецэффекты с использованием ТИКО.	2	0.5	1.5	4	1	3
4.3	Съемка и монтаж ТИКО-мультфильма с объемными персонажами.	2	-	2	4	-	4
5	Модуль «Цифровые технологии в анимации»	6	2	4	12	4	8

5.1	Генерация фонов и персонажей с помощью нейросетей.	2	1	1	4	2	2
5.2	Создание анимации в PowerPoint на основе ИИ-персонажей.	2	0.5	1.5	4	0.1	3
5.3	ИИ-озвучивание. Синхронизация звука и видео. Монтаж.	2	0.5	1.5	4	0.1	3
6	Модуль «Кукольная анимация»	4	1	3	8	2	6
6.1	Изготовление куклы из проволоки и ткани (личные игрушки).	1	0.5	0.5	2	1	1
6.2	Создание декораций для кукольного фильма.	1	0.5	0.5	2	1	1
6.3	Съемка кукольного мультфильма.	2	-	2	4	-	4
7	Итоговое занятие	2	0.5	1.5	4	1	3
7.1	Итоговая аттестация. Выставка работ.	2	0.5	1.5	4	1	3
	Итого:	36	9.5	26.5	72	19	53

3 год обучения

Количество часов всего – 36/72

Количество часов в неделю – 1/2

Учебно-тематическое планирование

№ п/п	Тема занятия	Всего 36ч	Теория 36ч	Практика 36ч	Всего 72ч	Теория 72ч	Практика 72ч
1	Модуль «Рисованная и перекладная анимация»	6	1.5	4.5	12	3	9
1.1	Создание авторского сценария и детальной раскадровки.	1	0.5	0.5	2	1	1

1.2	Изготовление сложных персонажей и многоуровневых декораций.	2	0.5	1.5	4	1	3
1.3	Съемка и монтаж авторского перекладного мультфильма.	3	0.5	2.5	6	1	5
2	Модуль «Пластилиновая анимация»	6	1.5	4.5	12	3	9
2.1	Создание сценария и раскадровки для пластилинового фильма.	1	0.5	0.5	2	1	1
2.2	Изготовление персонажей с подвижными частями. Создание декораций.	2	0.5	1.5	4	1	3
2.3	Съемка и монтаж пластилинового мультфильма.	3	0.5	2.5	6	1	5
3	Модуль «Песочная анимация»	6	1.5	4.5	12	3	9
3.1	Создание сценария и раскадровки для песочного фильма.	2	1	1	4	2	2
3.2	Съемка песочного мультфильма с озвучиванием.	2	0.5	1.5	4	1	3
3.3	Монтаж и постпродакшн песочного фильма.	2	-	2	4	-	4
4	Модуль «ТИКО-анимация»	6	1.5	4.5	12	3	9
4.1	Создание сценария и раскадровки для ТИКО-фильма с объемными персонажами.	1	0.5	0.5	2	1	1
4.2	Конструирование сложных объемных персонажей и	2	0.5	1.5	4	1	3

	декораций.						
4.3	Съемка и монтаж ТИКО-мультфильма.	3	0.5	2.5	6	1	5
5	Модуль «Цифровые технологии в анимации»	6	2	4	12	4	8
5.1	Использование ИИ для генерации сценариев. Создание персонажа в нейросети.	2	1	1	4	2	2
5.2	Анимация ИИ-персонажей в программе Pika/AnimateDiff.	2	0.5	1.5	4	1	3
5.3	Монтаж фильма с использованием ИИ-эффектов.	2	0.5	1.5	4	1	3
6	Модуль «Кукольная анимация»	4	1	3	8	2	6
6.1	Изготовление подвижной куклы (марионетки).	1	0.5	0.5	2	1	1
6.2	Создание декораций для кукольного фильма.	1	0.5	0.5	2	1	1
6.3	Съемка и монтаж кукольного мультфильма.	2	-	2	4	-	4
7	Итоговое занятие	2	0.5	1.5	4	1	3
7.1	Итоговая аттестация. Выставка работ.	2	0.5	1.5	4	1	3
	Итого:	36	9.5	26.5	72	19	53

4 год обучения

Количество часов всего – 36/72

Количество часов в неделю – 1/2

Учебно-тематическое планирование

№ п/п	Тема занятия	Всего 36ч	Теория 36ч	Практика 36ч	Всего 72ч	Теория 72ч	Практика 72ч
-------	--------------	-----------	------------	--------------	-----------	------------	--------------

1	Модуль «Рисованная и перекладная анимация»	6	1.5	4.5	12	3	9
1.1	Создание авторского сценария и детальной раскадровки для итогового проекта.	1	0.5	0.5	2	1	1
1.2	Изготовление сложных персонажей и декораций.	2	0.5	1.5	4	1	3
1.3	Съемка и монтаж авторского перекладного мультфильма.	3	0.5	2.5	6	1	5
2	Модуль «Пластилиновая анимация»	6	1.5	4.5	12	3	9
2.1	Создание сценария и раскадровки для итогового пластилинового проекта.	1	0.5	0.5	2	1	1
2.2	Изготовление детализированных пластилиновых персонажей и декораций.	2	0.5	1.5	4	1	3
2.3	Съемка и монтаж итогового пластилинового мультфильма.	3	0.5	2.5	6	1	5
3	Модуль «Песочная анимация»	6	1.5	4.5	12	3	9
3.1	Создание авторского сценария для песочного фильма.	2	1	1	4	2	2
3.2	Съемка песочного мультфильма по авторскому сценарию.	2	0.5	1.5	4	1	3
3.3	Сложный монтаж, цветокоррекция, работа со звуком.	2	-	2	4	-	4
4	Модуль «ТИКО-	6	1.5	4.5	12	3	9

	анимация»						
4.1	Создание сценария и раскадровки для итогового ТИКО-фильма.	1	0.5	0.5	2	1	1
4.2	Конструирование сложных объемных персонажей и декораций.	2	0.5	1.5	4	1	3
4.3	Съемка и монтаж итогового ТИКО-мультфильма.	3	0.5	2.5	6	1	5
5	Модуль «Цифровые технологии в анимации»	6	2	4	12	4	8
5.1	Генерация сценария, персонажей и фонов с помощью ИИ.	2	1	1	4	2	2
5.2	Создание анимации в нейросетях и ее монтаж в видео.	2	0.5	1.5	4	1	3
5.3	Озвучивание с помощью ИИ. Завершение работы над фильмом.	2	0.5	1.5	4	1	3
6	Модуль «Кукольная анимация»	4	1	3	8	2	6
6.1	Изготовление куклы с подвижными частями (из личных игрушек).	1	0.5	0.5	2	1	1
6.2	Создание сложных декораций для кукольного фильма.	1	0.5	0.5	2	1	1
6.3	Съемка и монтаж итогового кукольного мультфильма.	2	-	2	4	-	4
7	Итоговое занятие	2	0.5	1.5	4	1	3
7.1	Итоговая аттестация. Выставка работ.	2	0.5	1.5	4	1	3
	Итого:	36	9.5	26.5	72	19	53

1.3.5. Содержание учебного плана

1-й год обучения

Раздел 1. Модуль «Рисованная и перекладная анимация» (6/12 часов)

- *Тема 1.1.* Вводное занятие. Инструктаж по ТБ. История анимации. Профессия мультипликатор. *Теория:* Знакомство с группой, правилами поведения, ТБ. История возникновения анимации. Знакомство с профессиями (режиссер, художник, аниматор, оператор). *Практика:* Игры на знакомство. Рисование «Твой первый герой». *Форма контроля:* Беседа, опрос.
- *Тема 1.2.* Техника перекладки. Изготовление персонажей и декораций. *Теория:* Особенности техники перекладки. *Практика:* Создание раскадровки. Изготовление плоских персонажей и декораций. *ФК:* Просмотр и анализ работ.
- *Тема 1.3.* Съемка и монтаж перекладного мультфильма. *Практика:* Покадровая съемка, монтаж в простом видеоредакторе. *ФК:* Просмотр и анализ работ.

Раздел 2. Модуль «Пластилиновая анимация» (6/12 часов)

- *Тема 2.1.* Знакомство с пластилиновой анимацией. *Теория:* Свойства пластилина. Обзор техник пластилиновой анимации. *Практика:* Разминание пластилина, отработка приемов лепки. *ФК:* Беседа, опрос.
- *Тема 2.2.* Изготовление пластилиновых персонажей и декораций. *Практика:* Лепка персонажей по готовым образцам. Создание декораций. *ФК:* Просмотр и анализ работ.
- *Тема 2.3.* Съемка и монтаж пластилинового мультфильма. *Практика:* Покадровая съемка с перестановкой персонажей. Монтаж, добавление звука. *ФК:* Просмотр и анализ работ.

Раздел 3. Модуль «Песочная анимация» (6/12 часов)

- *Тема 3.1.* Знакомство с песочной анимацией. *Теория:* Просмотр работ известных аниматоров. Правила работы с песочным столом. *Практика:* Овладение основными приемами (насыпание, размазывание). *ФК:* Педагогическое наблюдение.
- *Тема 3.2.* Рисование объектов. *Практика:* Рисование природы, животных, людей. *ФК:* Просмотр и анализ работ.
- *Тема 3.3.* Создание песочного этюда. *Практика:* Создание короткого этюда под музыку. *ФК:* Просмотр и анализ работ.

Раздел 4. Модуль «ТИКО-анимация» (6/12 часов)

- *Тема 4.1.* Знакомство с конструктором ТИКО. *Теория:* Свойства деталей ТИКО, способы соединения. *Практика:* Создание плоскостных фигур по схемам. *ФК:* Устный опрос.
- *Тема 4.2.* Конструирование персонажей и декораций. *Практика:* Создание персонажей и декораций для будущего мультфильма. *ФК:* Просмотр и анализ работ.
- *Тема 4.3.* Съемка и монтаж ТИКО-мультфильма. *Практика:* Покадровая съемка, монтаж, озвучивание. *ФК:* Просмотр и анализ работ.

Раздел 5. Модуль «Цифровые технологии в анимации» (6/12 часов)

- *Тема 5.1.* Знакомство с ИИ-инструментами. *Теория:* Обзор бесплатных сервисов для создания текстов, изображений и звука. *Практика:* Написание сценария с помощью ИИ. *ФК:* Беседа, опрос.

- *Тема 5.2.* Генерация персонажей и фонов. *Практика:* Создание изображений персонажей и фонов в нейросетях. *ФК:* Просмотр и анализ работ.
- *Тема 5.3.* Озвучивание и сборка. *Практика:* Озвучивание с помощью ИИ-синтеза речи. Сборка фильма в видеоредакторе. *ФК:* Просмотр и анализ работ.

Раздел 6. Модуль «Кукольная анимация» (4/8 часов)

- *Тема 6.1.* Введение в кукольную анимацию. *Теория:* История кукольной анимации. Обзор техник. *Практика:* Изготовление простой куклы из подручных материалов. *ФК:* Беседа, опрос.
- *Тема 6.2.* Создание декораций. *Практика:* Изготовление декораций из картона и бумаги. *ФК:* Просмотр и анализ работ.
- *Тема 6.3.* Съемка кукольного мультфильма. *Практика:* Покадровая съемка с перемещением кукол. *ФК:* Просмотр и анализ работ.

Раздел 7. Итоговое занятие (2/4 часа)

- *Тема 7.1.* Итоговая аттестация. Выставка работ. *Теория:* Повторение терминов. *Практика:* Оформление выставки. Тестирование. *ФК:* Тестирование, выставка.

2-й год обучения (содержание усложняется и углубляется)

Раздел 1. Модуль «Рисованная и перекладная анимация» (6/12 часов)

- *Тема 1.1.* Углубление знаний о тайминге и раскадровке. *Теория:* Понятие тайминга, скорости движения. *Практика:* Мульт-викторина. Создание раскадровки с учетом тайминга. *ФК:* Мульт-викторина.
- *Тема 1.2.* Создание сложных персонажей и многоярусных декораций. *Практика:* Изготовление персонажей с подвижными частями. Создание многоярусных декораций (передний, средний, задний план). *ФК:* Просмотр и анализ работ.
- *Тема 1.3.* Съемка и монтаж мультфильма в технике перекладки. *Практика:* Самостоятельная съемка и монтаж с использованием программы AnimaShooter. *ФК:* Просмотр и анализ работ.

Раздел 2. Модуль «Пластилиновая анимация» (6/12 часов)

- *Тема 2.1.* Лепка сложных персонажей с каркасом. *Теория:* Зачем нужен каркас в пластилиновой анимации. *Практика:* Изготовление проволочного каркаса и лепка персонажа. *ФК:* Просмотр и анализ работ.
- *Тема 2.2.* Создание пластилинового фона и декораций. *Практика:* Создание пластилинового фона (пластилинография) и объемных декораций. *ФК:* Просмотр и анализ работ.
- *Тема 2.3.* Съемка и монтаж пластилинового мультфильма с озвучиванием. *Практика:* Съемка с использованием программы AnimaShooter. Запись звука, монтаж. *ФК:* Просмотр и анализ работ.

Раздел 3. Модуль «Песочная анимация» (6/12 часов)

- *Тема 3.1.* Закрепление техник рисования на песке. Создание сюжетной композиции. *Практика:* Рисование сложных сюжетных сцен (город, деревня, сказочный замок). *ФК:* Упражнения.

- *Тема 3.2.* Разработка сценария для песочного мультфильма. Раскадровка. *Практика:* Написание сценария и создание раскадровки для будущего песочного фильма. *ФК:* Работа в группах.
- *Тема 3.3.* Съёмка и монтаж песочного мультфильма. *Практика:* Съёмка песочной анимации по сценарию. *ФК:* Просмотр и анализ работ.

Раздел 4. Модуль «ТИКО-анимация» (6/12 часов)

- *Тема 4.1.* Объемное моделирование из ТИКО. *Теория:* Способы создания объемных фигур из ТИКО. *Практика:* Конструирование объемных персонажей. *ФК:* Просмотр и анализ работ.
- *Тема 4.2.* Декорации и спецэффекты с использованием ТИКО. *Практика:* Создание декораций (дома, деревья, транспорт) из ТИКО. *ФК:* Просмотр и анализ работ.
- *Тема 4.3.* Съёмка и монтаж ТИКО-мультфильма с объемными персонажами. *Практика:* Съёмка с использованием объемных персонажей. *ФК:* Просмотр и анализ работ.

Раздел 5. Модуль «Цифровые технологии в анимации» (6/12 часов)

- *Тема 5.1.* Генерация фонов и персонажей с помощью нейросетей. *Практика:* Использование различных нейросетей для создания изображений. *ФК:* Просмотр и анализ работ.
- *Тема 5.2.* Создание анимации в PowerPoint на основе ИИ-персонажей. *Практика:* Создание анимации с использованием ИИ-персонажей в программе PowerPoint. *ФК:* Практическая работа.
- *Тема 5.3.* ИИ-озвучивание. Синхронизация звука и видео. *Практика:* Озвучивание мультфильма через ИИ-сервисы. Сборка фильма. *ФК:* Просмотр и анализ работ.

Раздел 6. Модуль «Кукольная анимация» (4/8 часов)

- *Тема 6.1.* Изготовление куклы из проволоки и ткани. *Практика:* Изготовление каркасной куклы с использованием личных игрушек. *ФК:* Беседа, опрос.
- *Тема 6.2.* Создание декораций для кукольного фильма. *Практика:* Изготовление декораций из различных материалов. *ФК:* Просмотр и анализ работ.
- *Тема 6.3.* Съёмка кукольного мультфильма. *Практика:* Покадровая съёмка кукольного фильма. *ФК:* Просмотр и анализ работ.

- **Раздел 7. Итоговое занятие (2/4 часа)**

- *Тема 7.1.* Итоговая аттестация. Выставка работ. *Теория:* Повторение терминов. *Практика:* Оформление выставки. Тестирование. *ФК:* Тестирование, выставка.

3-й год обучения (содержание усложняется, акцент на самостоятельность)

Раздел 1. Модуль «Рисованная и перекладная анимация» (6/12 часов)

- *Тема 1.1.* Создание авторского сценария и детальной раскадровки. *Практика:* Самостоятельное создание сценария и раскадровки для итогового проекта. *ФК:* Работа в группах.
- *Тема 1.2.* Изготовление сложных персонажей и многоуровневых декораций. *Практика:* Самостоятельное изготовление персонажей и декораций. *ФК:* Просмотр и анализ работ.

- *Тема 1.3.* Съёмка и монтаж авторского перекладного мультфильма. *Практика:* Полный цикл создания мультфильма (от съёмки до монтажа). *ФК:* Просмотр и анализ работ.

Раздел 2. Модуль «Пластилиновая анимация» (6/12 часов)

- *Тема 2.1.* Создание сценария и раскадровки для пластилинового фильма. *Практика:* Самостоятельная разработка сценария и раскадровки. *ФК:* Работа в группах.
- *Тема 2.2.* Изготовление персонажей с подвижными частями. Создание декораций. *Практика:* Изготовление пластилиновых персонажей с подвижными элементами. *ФК:* Просмотр и анализ работ.
- *Тема 2.3.* Съёмка и монтаж пластилинового мультфильма. *Практика:* Полный цикл создания пластилинового фильма. *ФК:* Просмотр и анализ работ.

Раздел 3. Модуль «Песочная анимация» (6/12 часов)

- *Тема 3.1.* Закрепление техник рисования на песке. Создание сюжетной композиции. *Практика:* Рисование сложных сюжетных сцен (город, деревня, сказочный замок). *ФК:* Упражнения.
- *Тема 3.2.* Разработка сценария для песочного мультфильма. Раскадровка. *Практика:* Написание сценария и создание раскадровки для будущего песочного фильма. *ФК:* Работа в группах.
- *Тема 3.3.* Съёмка и монтаж песочного мультфильма. *Практика:* Съёмка песочной анимации по сценарию. *ФК:* Просмотр и анализ работ.

Раздел 4. Модуль «ТИКО-анимация» (6/12 часов)

- *Тема 4.1.* Объемное моделирование из ТИКО. *Теория:* Способы создания объемных фигур из ТИКО. *Практика:* Конструирование объемных персонажей. *ФК:* Просмотр и анализ работ.
- *Тема 4.2.* Декорации и спецэффекты с использованием ТИКО. *Практика:* Создание декораций (дома, деревья, транспорт) из ТИКО. *ФК:* Просмотр и анализ работ.
- *Тема 4.3.* Съёмка и монтаж ТИКО-мультфильма с объемными персонажами. *Практика:* Съёмка с использованием объемных персонажей. *ФК:* Просмотр и анализ работ.

Раздел 5. Модуль «Цифровые технологии в анимации» (6/12 часов)

- *Тема 5.1.* Генерация фонов и персонажей с помощью нейросетей. *Практика:* Использование различных нейросетей для создания изображений. *ФК:* Просмотр и анализ работ.
- *Тема 5.2.* Создание анимации в PowerPoint на основе ИИ-персонажей. *Практика:* Создание анимации с использованием ИИ-персонажей в программе PowerPoint. *ФК:* Практическая работа.
- *Тема 5.3.* ИИ-озвучивание. Синхронизация звука и видео. *Практика:* Озвучивание мультфильма через ИИ-сервисы. Сборка фильма. *ФК:* Просмотр и анализ работ.

Раздел 6. Модуль «Кукольная анимация» (4/8 часов)

- *Тема 6.1.* Изготовление куклы из проволоки и ткани. *Практика:* Изготовление каркасной куклы с использованием личных игрушек. *ФК:* Беседа, опрос.
- *Тема 6.2.* Создание декораций для кукольного фильма. *Практика:* Изготовление декораций из различных материалов. *ФК:* Просмотр и анализ работ.

- *Тема 6.3. Съемка кукольного мультфильма. Практика:* Покадровая съемка кукольного фильма. *ФК:* Просмотр и анализ работ.
- **Раздел 7. Итоговое занятие (2/4 часа)**
- *Тема 7.1. Итоговая аттестация. Выставка работ. Теория:* Повторение терминов. *Практика:* Оформление выставки. Тестирование. *ФК:* Тестирование, выставка

4-й год обучения (содержание максимально усложнено, акцент на итоговые проекты)

Раздел 1. Модуль «Рисованная и перекладная анимация» (6/12 часов) – создание итогового авторского проекта.

Раздел 2. Модуль «Пластилиновая анимация» (6/12 часов) – создание итогового пластилинового проекта с детализированными персонажами.

Раздел 3. Модуль «Песочная анимация» (6/12 часов) – создание итогового песочного фильма с постпродакшном.

Раздел 4. Модуль «ТИКО-анимация» (6/12 часов) – создание итогового ТИКО-фильма.

Раздел 5. Модуль «Цифровые технологии в анимации» (6/12 часов) – создание итогового проекта с использованием ИИ.

Раздел 6. Модуль «Кукольная анимация» (4/8 часов) – создание итогового кукольного проекта с использованием личных игрушек.

Раздел 7. Итоговое занятие (2/4 часа) – итоговая аттестация и выставка лучших работ за 4 года.

1.4. Планируемые результаты

По окончании 1-го года обучения:

В области обучения:

- Знает правила техники безопасности и личной гигиены.
- Знает этапы создания мультфильма (сценарий, раскадровка, съемка, монтаж).
- Умеет создавать простых персонажи и декорации в технике перекладки, пластилиновой анимации, из конструктора ТИКО.
- Умеет работать с простым анимационным оборудованием.
- Имеет представление о возможностях ИИ для создания сценариев и персонажей.
- Умеет создавать короткие анимационные этюды в разных техниках.

В области воспитания:

- Умеет организовать свое рабочее место.
- Проявляет аккуратность, усидчивость и самостоятельность в работе.
- Умеет работать в паре и группе.
- Проявляет интерес к анимационному творчеству.
- Доброжелательно относится к сверстникам.

По окончании 2-го года обучения:

В области обучения:

- Знает основные техники анимации и их особенности.
- Умеет создавать персонажей с подвижными частями в различных техниках.
- Умеет пользоваться программой AnimaShooter.

- Умеет монтировать мультфильм в простом видеоредакторе.
- Умеет озвучивать мультфильм с помощью ИИ-инструментов.

В области воспитания:

- Проявляет самостоятельность и инициативность.
- Умеет презентовать свою работу.
- Проявляет чувство коллективизма и взаимопомощи.

По окончании 3-го года обучения:

В области обучения:

- Умеет самостоятельно разрабатывать сценарий и раскадровку.
- Умеет создавать сложные многофигурные композиции в различных техниках.
- Владеет навыками работы в программах для монтажа.
- Умеет создавать анимацию с использованием ИИ-инструментов.

В области воспитания:

- Проявляет творческую активность и самостоятельность.
- Умеет анализировать свою работу и работы других.

По окончании 4-го года обучения:

В области обучения:

- Владеет всеми изученными техниками анимации на продвинутом уровне.
- Умеет создавать полноценные анимационные фильмы с полным циклом производства.
- Умеет работать с различными программами для монтажа и озвучивания.
- Владеет навыками использования ИИ-инструментов для создания анимации.

В области воспитания:

- Сформирована мотивация к дальнейшему обучению в сфере технического творчества.
- Проявляет лидерские качества и готовность помогать другим.

РАЗДЕЛ 2. КОМПЛЕКС ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИХ УСЛОВИЙ

2.1. Календарный учебный график

Количество часов всего – 36

Количество часов в неделю – 1

Год обучения	Дата начала обучения	Дата окончания обучения	Всего учебных недель	Всего учебных дней	Всего учебных часов	Количество занятий в неделю
1-й год	1 сентября	31 мая	36	36	36	1
2-й год	1 сентября	31 мая	36	36	36	1
3-й год	1 сентября	31 мая	36	36	36	1
4-й год	1 сентября	31 мая	36	36	36	1

Количество часов всего – 72

Количество часов в неделю – 2

Год обучения	Дата начала обучения	Дата окончания обучения	Всего учебных недель	Всего учебных дней	Всего учебных часов	Количество занятий в неделю
1-й год	1 сентября	31 мая	72	72	72	2
2-й год	1 сентября	31 мая	72	72	72	2
3-й год	1 сентября	31 мая	72	72	72	2
4-й год	1 сентября	31 мая	72	72	72	2

Каникулярное время:

- Летние каникулы: с 1 июня по 31 августа.
- Зимние каникулы: с 1 января по 9 января.

В каникулярное время программа может реализовываться в рамках профильных смен, мастер-классов, экскурсий (по отдельному плану).

2.2. Условия реализации программы

1. Материально-техническое обеспечение:

- **Учебный кабинет**, соответствующий санитарно-гигиеническим нормам (СП 2.4.3648-20): температура воздуха 18-22°C, влажность 40-60%, достаточное естественное и искусственное освещение.

- **Освещение:** естественное (световой коэффициент не менее 1:6) и искусственное (люминесцентные или светодиодные лампы, обеспечивающие уровень освещенности 300-500 лк).
- **Мебель:** столы и стулья, соответствующие росту детей (маркировка по цвету); компьютерные столы.
- **Шкафы** для хранения материалов, готовых работ, методической литературы.
- **Доска** для демонстрации наглядного материала и образцов.
- **Технические средства обучения:**
 - Компьютеры/ноутбуки с доступом в интернет (не менее 5-7 штук для подгрупповой работы).
 - Мультистанки (3-4 штуки) для покадровой съёмки.
 - Фотоаппараты (3-4 штуки) с функцией покадровой съёмки или веб-камеры.
 - Штативы для фотоаппаратов.
 - Световое оборудование (настольные лампы, софиты) для организации освещения.
 - Песочные столы для песочной анимации (1-2 штуки).
 - Проектор с экраном для демонстрации материалов и просмотра работ.
 - Колонки для воспроизведения аудиозаписей.
 - Микрофоны для озвучивания.
- **Расходные материалы и инструменты:**
 - Бумага белая и цветная (формат А3, А4).
 - Картон белый и цветной.
 - Краски (гуашь, акварель), кисти, стаканчики для воды.
 - Цветные карандаши, фломастеры.
 - Пластилин различных цветов.
 - Конструктор ТИКО (наборы для групповой работы).
 - Проволока для каркасов кукол.
 - Ткань, нитки, пуговицы для кукольной анимации.
 - Клей-карандаш, клей ПВА, ножницы.
 - Доски для лепки, стеки.
 - Влажные салфетки для рук.
 - Фольга, зубочистки, дополнительные декоративные материалы.
- **Демонстрационный материал:**
 - Карточки с изображениями персонажей, фонов, животных.
 - Технологические карты-схемы по созданию персонажей и съёмке.
 - Образцы готовых работ.
 - Презентации по истории анимации и техникам.
 - Видеоматериалы (мультфильмы, мастер-классы).

2. Информационное обеспечение:

- **Аудиовизуальные средства:** аудиозаписи (классическая музыка, звуки природы, звуковые эффекты), видеофрагменты (мультфильмы, обучающие ролики по анимации).
- **Методические пособия:** авторские разработки, технологические карты, дидактические игры.
- **Программное обеспечение:**
 - AnimaShooter (бесплатная версия) – для покадровой съёмки.
 - Movavi Video Editor / VEGAS Pro – для монтажа.
 - PowerPoint – для создания простой анимации.
 - Бесплатные ИИ-сервисы: для генерации текста (ChatGPT, Yandex GPT), изображений (Kandinsky, Shedevrum), озвучивания (Salute Speech, Yandex SpeechKit).
- **Интернет-ресурсы для педагога:**

- Сайт Министерства просвещения Российской Федерации: <https://edu.gov.ru/>
- Портал «Дополнительное образование детей»: <https://dop.edu.ru/>
- Rutube-каналы с мастер-классами по анимации.
- Профессиональные сообщества педагогов в социальных сетях (ВКонтакте, Макс, Телеграм).

3. Кадровое обеспечение:

Программу реализует педагог дополнительного образования, имеющий среднее профессиональное или высшее педагогическое образование (в том числе по направлению изобразительное искусство, информатика, педагогика), отвечающий требованиям профессионального стандарта «Педагог дополнительного образования детей и взрослых» (Приказ Минтруда России от 22.09.2021 № 652н). Педагог должен регулярно повышать квалификацию (не реже 1 раза в 3 года), владеть современными педагогическими технологиями, иметь опыт работы с детьми 7-15 лет, владеть основами работы с компьютерными программами для съёмки и монтажа, а также иметь представление о современных ИИ-инструментах.

2.3. Формы аттестации и контроля

Вид контроля	Время проведения	Формы контроля
Входной	Начало учебного года (сентябрь – октябрь)	Беседа, педагогическое наблюдение, выполнение диагностических заданий (Приложение 3)
Текущий	В течение всего периода обучения (каждое занятие)	Педагогическое наблюдение, опрос, анализ практической работы, индивидуальные беседы
Промежуточный	По окончании каждого модуля/темы (по четвертям)	Просмотр и анализ творческих работ, игровые упражнения, коллективные работы, тестирование (Приложение 4), участие в выставках
Итоговый	Конец учебного года (май)	Итоговая выставка, тестирование (Приложение 5), защита творческого проекта

2.4. Оценочные материалы

Для оценки результативности освоения программы разработана комплексная система диагностики (Приложения 2-6):

1. Диагностическая карта (Приложение 2). Включает критерии оценки:

- **Знание** (правил ТБ, этапов создания мультфильма, техник анимации, терминологии).
- **Умение** (пользоваться инструментами, работать с пластилином, бумагой, конструктором, организовывать рабочее место).

- **Владение техниками анимации** (рисованная, перекладная, пластилиновая, песочная, ТИКО, кукольная).
- **Навыки работы с компьютером** (работа в программах для съёмки и монтажа).
- **Уровень притязаний** (выбор сложности задания).
- **Воображение** (способность к фантазированию и воплощению замысла).
- **Навыки общения** (взаимодействие с педагогом и сверстниками).
- **Участие в выставках и мероприятиях.**

Оценка осуществляется по шкале от 1 до 5 баллов по каждому критерию.

Диагностическая карта заполняется 2 раза в год (входная и итоговая диагностика).

2. Входное тестирование (Приложение 3):

- **Теоретическая часть:** вопросы на знание материалов, инструментов, техник безопасности, этапов создания мультфильма.
- **Практическая часть:** выполнение простого задания (например, нарисовать персонажа или слепить простую фигуру).
- **Критерии оценки:** правильность ответов и качество выполнения практической работы.

3. Промежуточное тестирование (Приложение 4):

- **Теоретическая часть:** тест по основным понятиям и приемам анимации.
- **Практическая часть:** создание короткого анимационного этюда в одной из техник.
- **Критерии оценки:** правильность ответов и качество выполнения практической работы.

4. Итоговая аттестация (Приложение 5):

- **Теоретическая часть:** тест по всем разделам программы.
- **Практическая часть:** создание анимационного фильма в выбранной технике (защита проекта).
- **Оценка организации рабочего места** и соблюдения техники безопасности.
- **Суммарный балл:** 24-30 – высокий уровень, 10-23 – средний уровень, 1-9 – низкий уровень.

5. Результаты промежуточной/итоговой аттестации объединения (Приложение 6).

2.5. Методические материалы

Методы обучения:

- **Словесные** (рассказ, беседа, объяснение, инструктаж).
- **Наглядные** (демонстрация образцов, иллюстраций, фотографий, показ приемов работы, просмотр мультфильмов).
- **Практические** (выполнение упражнений, творческих заданий, самостоятельная работа).
- **Игровые** (создание игровой мотивации, дидактические игры, ролевые игры, мульт-викторины).
- **Репродуктивные и проблемно-поисковые** (в зависимости от уровня подготовки детей).
- **Проектные** (создание мультфильмов как итоговых проектов по каждому модулю).

Формы организации учебного занятия:

- **Занятие-путешествие** (в мир анимации, в страну сказок, в мир природы).
- **Занятие-сказка** (с элементами театрализации).

- **Занятие-игра** (соревнование, викторина).
- **Мастерская** (свободное творчество, экспериментирование с материалами).
- **Практическое занятие** (отработка конкретных навыков).
- **Коллективная творческая работа** (создание общего продукта).
- **Лабораторная работа** (эксперименты с техниками анимации).

Педагогические технологии:

- **Личностно-ориентированное обучение** (учет индивидуальных особенностей каждого ребенка, создание ситуации успеха).
- **Игровые технологии** (поддержание интереса через игровые формы).
- **Здоровьесберегающие технологии** (физкультминутки, пальчиковые гимнастики, гимнастика для глаз, смена видов деятельности, создание комфортного психологического климата).
- **Технология коллективной творческой деятельности** (развитие коммуникативных навыков, ответственности, умения работать в команде).
- **Технология дифференцированного обучения** (разноуровневые задания).
- **Проектные технологии** (создание анимационных фильмов как итоговых продуктов).
- **Информационно-коммуникационные технологии** (использование компьютеров, интернета, ИИ-инструментов).

Алгоритм учебного занятия:

1. **Организационный момент** (1-2 мин): приветствие, проверка готовности, создание эмоционального настроя.
2. **Сообщение темы и цели занятия** (1-2 мин): мотивация, создание проблемной ситуации или игровой задачи.
3. **Теоретическая часть** (3-5 мин): беседа, показ иллюстраций, демонстрация приемов, инструктаж.
4. **Пальчиковая гимнастика** (1-2 мин) – для детей 7-10 лет.
5. **Практическая работа детей** (15-25 мин): непосредственная деятельность (рисование, лепка, конструирование, съёмка, монтаж), индивидуальная помощь педагога.
6. **Физкультминутка / гимнастика для глаз** (1-2 мин) – в середине практической части.
7. **Анализ и оценка работ** (3-5 мин): рассматривание, обсуждение, рефлексия (что получилось, что было сложным, что понравилось).
8. **Уборка рабочего места** (2-3 мин): приучение к порядку.

Дидактические материалы:

- Наглядные пособия (таблицы, схемы, карточки).
- Технологические карты (поэтапное выполнение работы, съёмки, монтажа).
- Образцы готовых работ (для демонстрации).
- Иллюстративный материал (репродукции, фотографии, открытки).
- Дидактические игры («Угадай технику», «Собери кадр», «Что сначала, что потом»).
- Тестовые задания (для контроля знаний).
- Шаблоны и трафареты.
- Videотека мультфильмов для анализа.

2.6. Список литературы

Нормативно-правовые документы:

1. Федеральный закон от 29 декабря 2012 г. № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации».
2. Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 27 июля 2022 г. № 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам».
3. Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 года (Распоряжение Правительства Российской Федерации от 31 марта 2022 г. № 678-р).
4. Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28 сентября 2020 г. № 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. Методические рекомендации по разработке дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы / Н. Ю. Акеньшина. – Кемерово, 2026.
6. Письмо Министерства просвещения Российской Федерации от 23 января 2026 г. № АБ-254/06 «О направлении методических рекомендаций по разработке дополнительных общеразвивающих программ, в том числе в части интеграции с учебными предметами "Труд (технология)", "Музыка", "Изобразительное искусство", "Физическая культура"».

Для педагога:

1. Анофриков П.И. Принцип работы детской студии мультипликации: Учебное пособие. – Новосибирск, 2008.
2. Бэдли Х. Как монтировать любительский фильм. – М., 1971.
3. Велинский Д.В. Технология процесса производства мультфильмов в технике перекладки. – Новосибирск, 2004.
4. Гейн А.Г. Информационная культура. – Екатеринбург, 2003.
5. Иткин В. Карманная книга мульт-юриста. – Новосибирск, 2006.
6. Красный Ю.Е., Курдюкова Л.И. Мультфильм руками детей. – М., 1990.
7. Курчевский В. Быль и сказка о карандашах и красках. – М., 1980.
8. Леготина С.Н. Элективный курс «Мультимедийная презентация. Компьютерная графика». – Волгоград, 2006.
9. Сокольникова Н.М. Основы рисунка. – Обнинск, 1996.
10. Сокольникова Н.М. Основы композиции. – Обнинск, 1996.

Для обучающихся и родителей:

1. Красный Ю.Е., Курдюкова Л.И. Мультфильм руками детей. – М., 2007.
2. Курчевский В. Быль и сказка о карандашах и красках. – М., 2008.
3. Ляхов П.Р. Энциклопедия «Я познаю мир. Животные». – М.: АСТ, 2002.
4. Маркина В.А. Увлекательная география. – М.: АСТ, 2017.
5. Интернет-ресурсы с мастер-классами по анимации (рекомендуемые педагогом).

РАЗДЕЛ 3. ВОСПИТАНИЕ

3.1. Цель, задачи и целевые ориентиры воспитания

Цель воспитания: Создание условий для личностного развития и социализации обучающихся через формирование нравственных и эстетических качеств, гражданской идентичности и ценностного отношения к творчеству, труду и культурному наследию России, а также развитие навыков командной работы и социальной ответственности.

Задачи воспитания:

1. Формировать уважительное отношение к культурному наследию России, традициям народного творчества, художественным промыслам через изучение сказок, фольклора и народных сюжетов в анимации.
2. Воспитывать чувство коллективизма, взаимопомощи, ответственности и уважения к результатам труда в совместной творческой деятельности при создании анимационных фильмов.
3. Развивать у детей способность к сопереживанию, доброжелательное отношение к людям, природе и окружающему миру через создание социально значимых сюжетов.
4. Создавать «ситуацию успеха» для повышения самооценки, уверенности в своих силах и личностной значимости каждого ребенка.
5. Формировать основы гражданской идентичности и патриотизма через изучение отечественных мультфильмов, народных сказок, традиций и героического прошлого.
6. Воспитывать аккуратность, организованность, дисциплинированность и экологическое сознание (бережное отношение к материалам и природе).
7. Развивать критическое мышление и медиаграмотность через анализ мультфильмов и осознанное использование цифровых технологий, включая ИИ-инструменты.
8. Формировать навыки безопасного поведения в информационной среде и при работе с компьютерной техникой.

Целевые ориентиры воспитания:

- Обучающиеся проявляют устойчивый интерес к анимационному творчеству, народным промыслам и искусству.
- Умеют работать в коллективе, договариваться, распределять обязанности, помогать друг другу.
- Бережно относятся к материалам, инструментам, рабочему месту и результатам труда.
- Проявляют инициативу, самостоятельность, творческую активность и чувство гордости за свою работу.
- Имеют представление о государственных праздниках, народных традициях и их значении (День Победы, 8 Марта, День космонавтики, Новый год, Масленица, День народного единства).
- Проявляют нравственные качества: доброту, отзывчивость, уважение к старшим, взаимопомощь.
- Имеют навыки безопасной работы с компьютером и цифровыми инструментами.
- Способны критически оценивать медиаконтент (мультфильмы, видео в интернете).

3.2. Календарный план воспитательной работы

№ п/п	Название мероприятия	Форма проведения	Цель воспитания	Сроки
1	«Моя любимая сказка»	Творческая мастерская (создание мультфильма по русской народной сказке)	Воспитывать любовь к народному творчеству, уважение к культурному наследию, развивать нравственные ориентиры (добро, зло, дружба, взаимопомощь)	Сентябрь-октябрь
2	«Осень в гости к нам пришла»	Творческая мастерская (песочная анимация или перекладной мультфильм на тему осени)	Воспитывать любовь к природе родного края, учить замечать и отражать изменения в природе в творчестве, развивать эстетическое восприятие	Октябрь
3	«День народного единства»	Беседа, создание коллективного мультфильма о дружбе народов России	Воспитывать чувство патриотизма, уважения к народам России, толерантности, единства и сплочённости	Ноябрь
4	«Новогодняя история»	Мастер-класс по созданию новогоднего мультфильма (пластилиновая или кукольная анимация)	Воспитывать интерес к традициям празднования Нового года, развивать аккуратность, ответственность, желание создавать радость для других	Декабрь
5	«Подарок для папы» (День защитника Отечества)	Практическое занятие по созданию мультфильма о защитниках Родины	Воспитывать уважение к защитникам Отечества, чувство гордости за свою семью и страну, формировать гражданскую позицию	Февраль
6	«Весенние цветы для мамы» (8 Марта)	Практическое занятие по созданию	Воспитывать доброе, заботливое отношение к маме, бабушке, желание	Март

		мультфильма-поздравления	делать приятное, развивать эмоциональный интеллект	
7	«День космонавтики»	Занятие-путешествие, создание мультфильма на космическую тему	Воспитывать чувство гордости за достижения российской науки и космонавтики, развивать патриотизм и интерес к техническому творчеству	Апрель
8	«Салют Победы» (День Победы)	Коллективная работа (создание анимационного фильма о войне и Победе)	Воспитывать чувство патриотизма, уважение к ветеранам, сохранение исторической памяти, формировать гражданскую идентичность	Май
9	«Мой первый мультфильм»	Итоговая выставка, защита проекта	Формировать положительное отношение к творчеству, развивать креативность, навыки самопрезентации, чувство гордости за результат	В течение года (итог – май)
10	«Дружба начинается с улыбки»	Игры на сплочение коллектива, совместные творческие работы	Воспитывать доброжелательность, умение дружить, помогать друг другу, работать в команде	Сентябрь-май (в течение всего года)
11	«Чистота и порядок – залог здоровья»	Беседы, практические упражнения по уборке рабочего места, организации пространства	Воспитывать аккуратность, ответственность, уважение к труду, экологическое сознание (бережное отношение к материалам)	В течение всего года
12	«Безопасный интернет и ИИ»	Беседа-практикум о правилах работы с компьютером, ИИ-инструментами и интернетом	Формировать навыки информационной безопасности, критического мышления и медиаграмотности	В течение всего года

Приложение 1.

Календарь учебного графика (Оформляется в виде таблицы для каждой группы)

Группа	Год обучения	Количество месяцев реализации программы	Число занятий в неделю	Время одного занятия	Форма	Количество часов в неделю	Форма контроля
Группа №1	1-й год	9	1	40 мин	групповые	1	Тест, практическая работа
Группа №2	2-й год	9	1	40 мин	групповые	1	Тест, практическая работа

Диагностическая карта

Диагностическая карта детского объединения «Студия анимации "МультиКадр"»

ФИО педагога: _____

Группа: _____

Учебный год: _____

Год обучения: 1-й / 2-й / 3-й / 4-й (нужное подчеркнуть)

Критерии оценки	1 балл	2 балла	3 балла	4 балла	5 баллов
1. Знание (правил ТБ, этапов создания мультфильма, техник анимации, терминологии)	Не знает	Плохо знает, путает основные понятия	Знает частично, неуверенно	Хорошо знает	Знает уверенно, отлично, помогает другим
2. Умение (пользоваться инструментами, работать с материалами, организовывать рабочее место)	Не умеет	Плохо умеет, работает не самостоятельно	Работает неуверенно, нет желания разбираться	Хорошо работает, иногда неуверенно	Работает уверенно, точно, аккуратно
3. Владение техниками анимации (перекладная, пластилиновая, песочная, ТИКО, кукольная)	Не владеет	Плохо владеет приемами	Частично владеет приемами	Хорошо владеет, неуверен при сложных элементах	Отлично владеет, выполняет уверенно, аккуратно
4. Навыки работы с компьютером (работа в программах для съёмки и монтажа)	Не умеет	Плохо умеет, работает не самостоятельно	Работает по инструкции, но неуверенно	Хорошо работает, нуждается в помощи при сложных операциях	Работает уверенно, самостоятельно, помогает другим

5. Уровень притязаний	Отсутствует	Предпочитает выполнять простое, знакомое задание	Выбирает более сложное, но знакомое задание	Выбирает простое, незнакомое задание	Выбирает сложное, незнакомое задание
6. Уровень воображения	Нет желания проявлять фантазию	Хочет, но не умеет проявлять фантазию	Может фантазировать, но чаще предпочитает работать по схеме, образцу	Фантазирует, но не всегда успешно может реализовать задуманное	Активно проявляет фантазию, умеет воплотить задуманное в работу
7. Навыки общения	Замкнут, не вписывается в коллектив	Предпочитает общение только с педагогом	Общается с определенной группой детей под руководством педагога	Нормально общается с детьми в учебном процессе	Коммуникабелен, активно помогает другим и педагогу
8. Участие в выставках, мероприятиях	Не готов к участию	Неохотно принимает участие только внутри объединения	Принимает участие только внутри объединения (тематические выставки)	Принимает участие в тематических мероприятиях и выставках	Участствует в выставках, мероприятиях городского, районного уровня
9. Выполнение самостоятельной творческой работы	Не готов к выполнению творческой работы	Выполняет творческую работу только с консультацией педагога	Работа выполнена, но не соответствует критериям	Работа в основном соответствует всем критериям	Работа соответствует всем критериям

Входное тестирование

3.1. Входное тестирование (1-й год обучения)

Вопросы для вводного тестирования учащихся (1-й год обучения)

Теоретическая часть.

1. Какие материалы для создания мультфильмов вы знаете?
2. Какие техники анимации вы знаете?
3. Каким инструментом мы нарезаем пластилин на кусочки?
а) Стек; б) Карандаш; в) Линейка
4. Что нужно сделать с пластилином перед началом работы, чтобы он стал мягким?
а) Подержать на батарее; б) Размять в ладонях; в) Полить водой
5. Можно или нет разбрасывать пластилин?
а) можно; б) нельзя
6. Можно или нет оставлять воздушный пластилин на открытом воздухе?
а) можно; б) нельзя
7. Какой формы движения руками мы используем, чтобы скатать шарик?
а) Прямой; б) Круговой; в) Зигзагообразный
8. Можно ли слепить подарок из воздушного пластилина?
а) можно; б) нельзя

Практическая часть.

9. Нарисуй своего любимого мультгероя или слепи его из пластилина.

Ключ к тесту:

1. Пластилин, бумага, ткань и др.; 2. Рисованная, пластилиновая и др.; 3. а; 4. б; 5. б; 6. б; 7. б; 8. а.

Критерии оценивания:

- **Высокий:** 7-8 правильных ответов из 8.
- **Средний:** 5-6 правильных ответов из 8.
- **Низкий:** менее 5 правильных ответов из 8.

3.2. Входное тестирование (2-4-й год обучения)

Вопросы для вводного тестирования учащихся (2-й год обучения)

Теоретическая часть.

1. Перечисли основные правила техники безопасности при работе с пластилином и компьютером.
2. Назови основные приемы лепки, которые ты знаешь.
3. Что такое «раскадровка»?
4. Назови инструменты, которые используются при работе с пластилином.

5. Можно ли оставлять воздушный пластилин на открытом воздухе?
а) можно; б) нельзя
6. Что нужно сделать после занятия с пластилином?
а) вытереть руки о парту; б) вымыть руки с мылом; в) отряхнуть руки
7. Какие программы для монтажа мультфильмов ты знаешь?
8. Назови этапы создания мультфильма.
9. Для чего нужна доска для лепки?
а) Чтобы защитить стол от пластилина; б) Чтобы на ней резать бумагу; в) Чтобы ставить на нее стакан

Практическая часть.

10. Слепи по представлению любое животное или предмет, используя знакомые приемы лепки.

Ключ к тесту:

1. Правила ТБ (не пробовать на вкус, не размахивать стекой, мыть руки, работать за компьютером после инструктажа и др.); 2. Скатывание, раскатывание, сплющивание, прищипывание, примазывание; 3. Последовательность кадров; 4. Стеки, дотсы, доска для лепки, скалка; 5. б; 6. б; 7. Movavi, VEGAS, AnimaShooter и др.; 8. Сценарий, раскадровка, создание персонажей, съёмка, монтаж, озвучивание; 9. а.

Критерии оценивания:

- **Высокий:** 8-9 правильных ответов из 9.
- **Средний:** 6-7 правильных ответов из 9.
- **Низкий:** менее 6 правильных ответов из 9.

Промежуточное тестирование

4.1. Промежуточное тестирование

ПРОМЕЖУТОЧНАЯ АТТЕСТАЦИЯ

___ год обучения

ФИО педагога: _____

Группа: _____

Дата проведения: _____

БЛОК 1. ТЕОРЕТИЧЕСКИЕ ЗНАНИЯ (ТЕСТ)

Инструкция для педагога: Зачитайте вопрос и варианты ответа. Ребенок выбирает правильный ответ и показывает его (или называет букву). За каждый правильный ответ – 10 баллов.

1. Какая техника мультипликации предполагает покадровую съёмку объёмных кукол?
А) Рисованная анимация
Б) Кукольная анимация
В) Перекладка
Г) Пиксиляция
2. В чём заключается главный принцип техники перекладки?
А) Каждый кадр рисуется вручную на бумаге
Б) Персонажи и предметы вырезаются из плоских материалов и передвигаются по фону покадрово
В) Используются реальные люди, которых снимают покадрово
Г) Всё создаётся в трёхмерных компьютерных программах
3. Что такое пиксиляция?
А) Техника, где вместо кукол используют пластилин
Б) Техника, при которой покадрово снимаются реальные люди и предметы для создания необычных движений
В) Способ удаления фона с помощью зелёного экрана
Г) Процесс озвучивания персонажей
4. Какой из перечисленных мультфильмов создан в технике кукольной анимации?
А) «Шрек»
Б) «Снежная королева» (советский, 1957 г.)
В) «Ну, погоди!»
Г) «Холодное сердце»
5. Назовите известную студию, которая выпустила мультфильмы «Шрек» и «Ледниковый период»:
А) Pixar
Б) DreamWorks
В) Walt Disney

Г) Союзмультфильм

6. Что такое раскадровка и для чего она нужна?

- А) Текстовое описание всех диалогов
- Б) Серия рисунков, которая помогает заранее продумать, как будут выглядеть кадры и что будет происходить в каждой сцене
- В) Готовая видеозапись мультфильма
- Г) Список необходимых материалов для съёмки

7. В каком порядке обычно создают мультфильм? Какой этап идёт после написания сценария?

- А) Монтаж
- Б) Раскадровка
- В) Озвучка
- Г) Экспорт готового файла

8. В чём особенность рисованной анимации (классической 2D)?

- А) Каждый кадр отрисовывается отдельно (часто на прозрачных плёнках), затем кадры сменяют друг друга
- Б) Используются вырезанные фигурки, которые просто передвигают
- В) Съёмка ведётся с настоящими актёрами
- Г) Все персонажи лепятся из пластилина

9. Какая техника мультипликации использует для работы песок и подсвеченный стеклянный стол?

- А) Пластилиновая анимация
- Б) Перекладка
- В) Песочная анимация
- Г) Кукольная анимация

10. Что из перечисленного является техникой мультипликации?

- А) Живопись маслом
- Б) Пикселизация
- В) Скульптура
- Г) Акварель

11. Какое качество особенно важно для мультипликатора при работе в перекладке или песочной анимации?

- А) Умение быстро печатать на клавиатуре
- Б) Терпение и внимательность, потому что каждый шаг снимается по кадру
- В) Громкий голос для озвучки
- Г) Умение играть на музыкальных инструментах

12. На завершающем этапе работы мультфильм сохраняют в видеофайл. Как называется этот процесс?

- А) Рендеринг (сборка)
- Б) Раскадровка
- В) Монтаж
- Г) Озвучивание

13. В чём суть пластилиновой анимации?

- А) Художник рисует пластилином на стекле, а потом фотографирует каждый слой

- Б) Персонажи и декорации лепятся из пластилина, затем их покадрово снимают, немного меняя позы
- В) Пластилин используют только для создания фона, а герои рисуются на бумаге
- Г) Это разновидность компьютерной графики, имитирующей пластилин

14. Как создаётся компьютерная 3D-анимация (например, в студиях Pixar или DreamWorks)?

- А) Каждый кадр рисуется вручную на графическом планшете, а потом сканируется
- Б) В специальной программе строятся трёхмерные модели персонажей и объектов, затем аниматор задаёт им движение с помощью «ключевых кадров», а компьютер просчитывает промежуточные положения
- В) Сначала снимаются живые актёры, а потом их изображение преобразуется в мультяшное
- Г) Используются только готовые шаблоны движений из библиотеки

15. Каким образом искусственный интеллект (ИИ) уже помогает мультипликаторам в работе?

- А) Он может автоматически дорисовывать промежуточные кадры между двумя заданными позами, раскрашивать чёрно-белые рисунки или ускорять процесс очистки фона
- Б) ИИ полностью заменяет художников, сценаристов и режиссёров, создавая мультфильм без участия человека
- В) ИИ пока может только писать тексты сценариев, но не участвует в визуальной части
- Г) Искусственный интеллект в мультипликации пока не применяется

Ответы для проверки:

1 – Б, 2 – Б, 3 – Б, 4 – Б, 5 – Б, 6 – Б, 7 – Б, 8 – А, 9 – В, 10 – Б, 11 – Б, 12 – А, 13 – Б, 14 – Б, 15 – А.

БЛОК 2. ВЫПОЛНЕНИЕ РАБОТЫ ПО ЗАДАНИЮ ПЕДАГОГА (ПРАКТИЧЕСКАЯ РАБОТА)

Задание: Слепи персонажа для мультфильма (по образцу или по представлению).

Критерии оценки (макс. 5 баллов):

Критерий	Баллы
Соответствие заданию (изделие узнаваемо)	1
Правильная передача формы и пропорций	1
Аккуратность (отсутствие трещин, грязи, детали хорошо примазаны)	1
Правильное цветовое решение	1
Самостоятельность выполнения	1

БЛОК 3. УМЕНИЕ ОРГАНИЗОВАТЬ СВОЕ РАБОЧЕЕ МЕСТО

Критерии оценки (макс. 5 баллов):

Критерий	Баллы
Правильно разместил доску, материалы, инструменты на столе	1
Аккуратно работает, не разбрасывает пластилин	1
Своевременно убирает использованные материалы	1
Аккуратно пользуется стекой	1

В конце занятия правильно убирает рабочее место	1
---	---

БЛОК 4. НАВЫКИ СОБЛЮДЕНИЯ ТЕХНИКИ БЕЗОПАСНОСТИ

Критерии оценки (макс. 5 баллов):

Критерий	Баллы
Знает правила техники безопасности при работе с пластилином	1
Не пробует пластилин на вкус	1
Не размахивает стекой, не направляет на других детей	1
Соблюдает правила личной гигиены (не трет глаза)	1
Знает, что делать при попадании пластилина в глаза/рот	1

5.1. Итоговая аттестация

_____ год обучения

БЛОК 1. ТЕОРЕТИЧЕСКИЕ ЗНАНИЯ (ТЕСТ) – 15 вопросов (аналогично промежуточному, но с добавлением вопросов по всем изученным техникам).

1. Что такое краткое описание сюжета мультфильма, где рассказывается главная история?

А) Сценарий с репликами всех героев

Б) Краткий рассказ о том, что будет в мультфильме

В) Раскадровка (рисунки по кадрам)

Г) Афиша для зрителей

2. В мультфильме есть момент, когда с героем случается что-то очень важное, и он уже не может жить по-старому. Как называется этот момент?

А) Начало

Б) Поворотный момент

В) Конец

Г) Заставка

3. Для чего нужна раскадровка?

А) Чтобы красиво нарисовать персонажей

Б) Чтобы показать, какие будут кадры, как двигается камера и что происходит

В) Чтобы записать голоса актёров

Г) Чтобы построить декорации из картона

4. Что обязательно нужно нарисовать или написать в раскадровке? (Выбери два правильных ответа)

А) Номер кадра и что делает камера (например, наезжает или отдаляется)

Б) Цвет глаз героя

В) Слова, которые говорят персонажи

Г) Погоду на улице

5. Чтобы убрать зелёный фон за героем, нужно:

А) Чтобы герой был одет в зелёное

Б) Чтобы фон был ярко-зелёным и хорошо освещённым

В) Чтобы камера постоянно тряслась

Г) Чтобы герой стоял неподвижно

6. Чем перекладная анимация отличается от рисованной?

А) В перекладной используют кукол, а в рисованной – плоские картинки

Б) В перекладной двигают вырезанные фигурки, а в рисованной рисуют каждый кадр заново

В) Перекладная всегда чёрно-белая

Г) Перекладную делают только на компьютере

7. Когда аниматор двигает героя по чуть-чуть и снимает каждый шаг отдельным кадром, это называется:

А) Быстрая съёмка

Б) Покадровая съёмка

В) Обычная съёмка

Г) Замедленная съёмка

8. Что такое темпоритм в мультфильме?

А) Как быстро сменяются кадры и какой они длины – чтобы зрителю было интересно

Б) Количество кадров в секунду

В) Громкость музыки

Г) Яркость цветов

9. В программе для монтажа, чтобы убрать зелёный фон, используют эффект:

А) Размытие

Б) Убирание цвета (хромакей)

В) Затемнение

Г) Увеличение картинки

10. При записи голоса иногда слышно шипение (звуки «с», «ш»). Какой эффект помогает это убрать?

А) Эхо

Б) Убирание шипения

В) Усиление громкости

Г) Замедление речи

11. Зачем в мультфильм добавляют звуки шагов, хруста снега или звон посуды?

- А) Чтобы было громче
- Б) Чтобы зритель лучше понимал, что происходит
- В) Чтобы заглушить голоса персонажей
- Г) Это делают только в песочной анимации

12. Что используют для песочной анимации?

- А) Краски и кисти
- Б) Песок и стеклянный стол с подсветкой снизу
- В) Пластилин
- Г) Компьютерную графику

13. В чём главная трудность песочной анимации?

- А) Песок быстро заканчивается
- Б) Нельзя вернуться к предыдущему рисунку – его нужно стереть и рисовать заново
- В) Сложно подобрать цвет песка
- Г) Нельзя использовать музыку

14. Когда ты заканчиваешь мультфильм и сохраняешь его в файл, что влияет на размер файла?

- А) Название фильма
- Б) Способ сжатия видео
- В) Количество персонажей
- Г) Цвет фона

15. Что означает «сборка» (рендеринг) мультфильма в редакторе?

- А) Рисование персонажей
- Б) Создание готового видеофайла из всех сцен, звуков и эффектов
- В) Запись голоса
- Г) Печать сценария на бумаге

Ответы (для проверки):

1 – Б, 2 – Б, 3 – Б, 4 – А и В, 5 – Б, 6 – Б, 7 – Б, 8 – А, 9 – Б, 10 – Б, 11 – Б, 12 – Б, 13 – Б, 14 – Б, 15 – Б.

БЛОК 2. ВЫПОЛНЕНИЕ РАБОТЫ (ПРАКТИЧЕСКАЯ РАБОТА)

Задание: Создай короткий анимационный этюд в любой изученной технике (перекладная, пластилиновая, песочная, ТИКО) по собственному сценарию.

Задание: Слепи персонажа для мультфильма (по образцу или по представлению).

Критерии оценки (макс. 5 баллов):

Критерий	Баллы
Самостоятельность выбора темы и воплощение замысла	1
Правильная передача формы, пропорций, движений персонажей	1
Правильное цветовое решение	1
Аккуратность, завершенность работы	1
Самостоятельность выполнения	1

БЛОК 3. УМЕНИЕ ОРГАНИЗОВАТЬ СВОЕ РАБОЧЕЕ МЕСТО

Критерии оценки (макс. 5 баллов):

Критерий	Баллы
Правильно разместил доску, материалы, инструменты на столе	1
Аккуратно работает, не разбрасывает пластилин	1
Своевременно убирает использованные материалы	1
Аккуратно пользуется стекой	1
В конце занятия правильно убирает рабочее место	1

БЛОК 4. НАВЫКИ СОБЛЮДЕНИЯ ТЕХНИКИ БЕЗОПАСНОСТИ

Критерии оценки (макс. 5 баллов):

Критерий	Баллы
Знает правила техники безопасности при работе с пластилином	1
Не пробует пластилин на вкус	1
Не размахивает стекой, не направляет на других детей	1
Соблюдает правила личной гигиены (не трет глаза)	1
Знает, что делать при попадании пластилина в глаза/рот	1

УРОВНИ УСВОЕНИЯ ПРОГРАММЫ

Уровень	Баллы	Описание
Высокий	24 – 30	Высокий образовательный результат, полное освоение содержания образования, имеет творческие достижения
Средний (базовый)	10 – 23	Полное освоение программы, но при выполнении заданий допускает незначительные ошибки
Низкий	1 – 9	Не полностью освоил программу, допускает существенные ошибки

Приложение 6

Результаты промежуточной/итоговой аттестации объединения

Студия анимации «МультКадр»

за 2026-2027 учебный год

ФИО педагога Аверина Анастасия Александровна

Дата проведения _____ № группа _____

№ п/п	Фамилия, обучающегося <
----------	---

Высокий уровень – _____ человек

Средний уровень - _____ человек

Низкий уровень - _____ человек