

**МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
«ТЕРМАЛЬНЕНСКАЯ СРЕДНЯЯ ШКОЛА»
имени Героя Российской Федерации Александра Николаевича Попова**

Согласовано

« 02 » 08 2025 г.

Зам. директора по УВР

МБОУ «Термальненская СШ»

им. Героя Российской Федерации

А.Н. Попова

Петросян И.О.

Рассмотрена на заседании МО

Протокол № _____ от _____ 2025 г

УТВЕРЖДАЮ

Директор МБОУ «Термальненская СШ»

им. Героя Российской Федерации

А.Н. Попова

Потанина

Приказ

2025 г.



**ПРОГРАММА ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ
ПО НАПРАВЛЕНИЮ
ОСНОВЫ МУЛЬТИПЛИКАЦИИ
на 2025-2026 учебный год
7-15 лет**

Составитель программы:
Калинникова Валерия Александровна

пос. Термальный

2025г.

Актуальность программы

Актуальность программы "Основы мультипликации" обусловлена необходимостью формирования у детей навыков работы в области анимации, что является важной частью современного медиапейзажа. Развитие цифровых технологий делает создание мультфильмов доступным для широкого круга. Программа отвечает запросам учащихся и их родителей, а также соответствует требованиям современной системы образования, способствуя развитию креативности и художественного мышления. В современных условиях возрастающей значимости визуальных медиа в образовательном процессе такая программа является крайне востребованной.

3. Отличительные особенности программы

Программа включает уникальные элементы, такие как использование современных программных средств для создания анимации (например, Adobe и др.)

4. Уровень программы

Программа относится к **базовому уровню**, так как предполагает освоение специализированных знаний и умений в области мультипликации, что позволяет учащимся получить целостное представление о данной области искусства и технологии.

5. Направленность программы

Программа имеет художественную направленность и направлена на развитие творческих способностей, учащихся в области анимации. Она включает разнообразные виды художественного творчества и способствует сохранению культурных традиций через изучение истории мультипликации и создание анимационных проектов.

6. Адресат программы

Программа ориентирована на детей в возрасте от 7 до 15 лет. В категории обучающихся могут быть как обыкновенные дети, так и одаренные, а также дети с ограниченными возможностями здоровья (ОВЗ). Программа учитывает возрастные особенности обучающихся, с разделением на младшую (8-10 лет), среднюю (11-12 лет) и старшую (13-15 лет) группы. Учащиеся могут проявлять различные интересы, связанные с изучением мультфильмов, анимации и искусства.

Медико-психолого-педагогические характеристики

Психолого-педагогическая поддержка учащихся осуществляется с учетом их индивидуальных особенностей и потребностей. Для детей с ОВЗ разрабатываются адаптированные подходы, смягчающие сложности обучения.

7. Особенности организации образовательного процесса

Программа предполагает открытый набор желающих обучающихся, учитывая специфику курса. Количество обучающихся в группе составляет 10-15 человек, что позволяет организовать качественный процесс взаимодействия между педагогом и учащимися.

Формы обучения

Обучение осуществляется в **очной форме**. Возможность перехода на дистанционное обучение предусмотрена в случае непредвиденных обстоятельств, однако с сохранением структуры программы.

Формы организации образовательного процесса

- **Фронтальная форма:** работа с группой (лекции, беседы).
- **Групповая форма:** выполнение заданий в малых группах (например, создание коллективных анимационных проектов).
- **Индивидуальная форма:** работа над персональными проектами.
- **Парная форма:** совместное выполнение задач (например, работа над сценариями).
- **Коллективная форма:** организации пробных показов и репетиций.

Формы проведения занятий

Занятия могут включать лекции, обсуждения, практические работы, мастер-классы, экскурсии (например, в студии анимации) и демонстрационные показы.

8. Объем программы и срок реализации

Общее количество учебных часов программы составляет 144 часа, произведенных за 12 месяцев с периодичностью 3 занятия в неделю по 1.5 часа.

Цель программы

Формирование у обучающихся навыков и знаний в области создания анимационных проектов через практическую деятельность, развитие творческого мышления и художественной грамотности.

Задачи программы

Обучающие задачи:

- Знакомить обучающихся с историей и основными принципами мультипликации.
- Формировать представления о различных техниках анимации и их применении.
- Обучить технологиям создания анимационных картин и персонажей.

Развивающие задачи:

- Развивать креативные способности учащихся через практику создания анимации.
- Развивать критическое мышление и умение анализировать мультфильмы.
- Развивать художественные навыки и эстетическое восприятие в контексте мультипликационного искусства.

Воспитательные задачи:

- Воспитывать уважительное отношение к творчеству и культурному наследию.
- Формировать командный дух и навыки сотрудничества при работе над групповыми проектами.
- Воспитывать ответственность за свои творческие работы и уважение к достижениям других участников.

Планируемые результаты

Предметные результаты:

- Овладеть основами мультипликации и понимать этапы создания анимационного фильма.
- Создавать собственные анимационные проекты, используя различные техники.
- Демонстрировать базовые навыки работы с мультимедийными инструментами.

Метапредметные результаты:

- Применять навыки критического анализа и оценки анимационных проектов.
- Развивать способности к решению проблем и нахождению креативных решений в процессе работы.
- Уметь работать в команде и представлять собственные идеи, аргументируя свое мнение.

Личностные результаты:

- Осознавать важность мультипликации как части культурного наследия и искусства.
- Проявлять уважение к работе других, развивая навыки конструктивного общения.
- Формировать собственное мнение о мультфильмах и анимационных произведениях, развивать гражданскую позицию в отношении искусства.

Содержание программы "Основы мультипликации"

1. Учебный план

№	Название раздела, темы	Количество часов	Формы аттестации/контроля		
		Всего	Теория	Практика	
1	Введение в мультипликацию	16	8	8	Тест, проект
2	Классы анимационных технологий	24	8	16	Презентация, проект
3	Основы создания персонажей	24	8	16	Устный опрос, контрольный проект
4	Сценарное мастерство	24	8	16	Эссе, сценарий
5	Анимация в практике: создание первых кадров анимации	36	12	24	Выставка работ
6	Итоговая работа: создание мультипликационного короткометражного фильма	20	0	20	Публичная защита проекта

Содержание учебного плана

Раздел 1. Введение в мультипликацию

Тема 1.1. История мультипликации

Теория. Изучение происхождения мультипликации, ключевых этапов её развития, значимость анимации в современном искусстве.

Практика. Анализ известных мультфильмов и создание своей идеи, применение метода "мозгового штурма".

Раздел 2. Классы анимационных технологий

Тема 2.1. 2D и 3D анимация

Теория. Отличия и особенности 2D и 3D анимации, применение различных технологий.

Практика. Создание простого анимационного проекта с использованием графических редакторов.

Раздел 3. Основы создания персонажей

Тема 3.1. Дизайн персонажа

Теория. Основа создания уникальных персонажей, их характеристик и дизайна.

Практика. Разработка собственных персонажей и их характеристик на основе заданной тематики.

Раздел 4. Сценарное мастерство

Тема 4.1. Написание сценария для анимационного фильма

Теория. Основные элементы сценария, структура повествования и техники написания сценариев.

Практика. Написание сценариев для будущих проектов с обязательным учётом персонажей и стиля.

Раздел 5. Анимация в практике: создание первых кадров анимации

Тема 5.1. Технологии создания анимации

Теория. Знакомство с инструментами создания анимации и подготовка к реализации проекта.

Практика. Работа над созданием первого анимационного кадра, мастер-классы по анимации.

Раздел 6. Итоговая работа: создание мультипликационного короткометражного фильма

Тема 6.1. Полный процесс создания анимационного фильма

Теория. Этапы производства анимационного фильма: от идеи до финальной версии, методы работы в команде.

Практика. Разработка и создание короткометражного мультипликационного фильма, презентация итогового проекта на открытом показе.

Календарный учебный график

Дата начала учебного года: 02 сентября 2025 года

Дата окончания учебного года: 30 мая 2026 года

Дата начала реализации программы: 00 сентября 2025 года

Дата окончания реализации программы: 30 мая 2026 года

Количество учебных недель: 36 (12 месяцев)

Общее количество часов: 144

Режим занятий: 3 занятия в неделю по 1.5 часа каждое

Материально-технические условия реализации программы

Характеристика помещения Кабинет оснащен рабочими столами, стульями, проектором для презентации работ.

Перечень оборудования:

- Компьютеры с установленными графическими редакторами.
- Художественные материалы (краски, кисти, бумага).
- Студийные светильники для создания качественной анимации.
- Проектор и экран для демонстрации работ.

Информационно-методические условия реализации программы

Учебные пособия и материалы:

- Учебники по анимации и мультипликации.
- Видеоуроки и онлайн-курсы по основам создания анимации.
- Материалы для практических работ (инструкции, образцы работ).
- Настольные игры для развития креативного мышления и командной работы.

Формы реализации программы ДО

Программа "Основы мультипликации" реализуется в традиционной форме, однако предусмотрены возможности:

- **Модульной формы реализации:** включая линейные и комбинированные методы для удобства изучения отдельных тем.
- **Сетевой формы реализации:** при необходимости привлечение других образовательных учреждений для проведения совместных мероприятий (мастер-классы, конкурсы).
- **Дистанционной формы реализации:** использование цифровых образовательных сервисов для выполнения домашних заданий и проектов в случае необходимости.

Оценочные материалы программы "Основы мультипликации"

1. Входной контроль

- **Форма:** Анкета-опросник для определения стартового уровня знаний и интересов в области мультипликации.
- **Содержание:** Вопросы о предшествующем опыте, интересах в анимации, знании типов анимации и основных программных средств.
- **Цель:** Определение уровня понимания основ мультипликации и выявление предварительных знаний обучающихся.

2. Текущий контроль

- **Форма:**
 - Устные опросы по изучаемым темам.

- Тестирование по ключевым понятиям мультипликации (например, 2D и 3D анимация).
- Практические задания (создание коротких анимационных кадров).
- **Содержание:** Проверка знаний по каждой пройденной теме, включая историю мультипликации, создание персонажей и сценарное мастерство.
- **Цель:** Оценка уровня и качества освоения обучающимися текущих тем и разделов программы.

3. Промежуточный контроль

- **Форма:**
 - Промежуточные проекты (например, создание анимации по предоставленному сценарию).
 - Творческий показ готовых анимационных работ.
- **Содержание:** Оценка завершенности и качества промежуточных проектов, обсуждение результатов и предоставление обратной связи.
- **Цель:** Анализ уровня освоения всеми учащимися тем или разделов программы по итогам каждого полугодия.

4. Итоговый контроль

- **Форма:**
 - Публичная защита итогового проекта (создание мультипликационного короткометражного фильма).
 - Оценка выполненной работы по критериям качества анимации, творчества, оригинальности и презентационных навыков.
- **Содержание:** Оценка уровня знаний и умений, приобретённых в течение всей программы.
- **Цель:** Оценка достижения общих целей программы и планируемых результатов.

Список литературы

Литература для педагогов

1. **Горбатенко, И. В.** Основы графического дизайна: Учебное пособие. — М.: Издательство "Педагогика", 2020. — 256 с. ISBN 978-5-7057-1776-4.
2. **Кузнецова, Т. А.** Искусство студийной анимации: Методические рекомендации для педагогов. — СПб.: Астерион, 2021. — 184 с. ISBN 978-5-907223-08-9.
3. **Соснина, Н. В.** Педагогика творчества: технологии развития креативности у детей. — М.: Издательство "Просвещение", 2019. — 320 с. ISBN 978-5-09-031687-0.
4. **Беженарь, Л. В., Ваишек, Н. А.** Практикум по художественному творчеству: Современные подходы. — М.: РГГУ, 2020. — 240 с. ISBN 978-5-7281-2102-3.
5. **Куликова, О. В., Рыжкова, А. И.** Обучение детей художественному делу: от теории к практике. — М.: Издательство "КноРус", 2022. — 192 с. ISBN 978-5-406-06642-3.

Литература для обучающихся и родителей (законных представителей)

1. **Ковальчук, М. С.** Азбука дизайна: Справочник для маленьких творцов. — М.: Издательство "Родное слово", 2021. — 128 с. ISBN 978-5-00010-912-3.
2. **Рыбаков, А. Г.** Как создать свой стиль: Путеводитель по миру моды и дизайна для детей. — СПб.: Издательство "Кристалл", 2020. — 96 с. ISBN 978-5-906704-11-9.
3. **Петрова, И. Н.** Искусство живописи для детей: Легкие техники и советы. — М.: Издательство "Творческая студия", 2019. — 156 с. ISBN 978-5-91621-381-8.
4. **Смирнов, Д. А.** Творим вместе: простые мастер-классы по искусству. — М.: Издательство "Эксмо", 2022. — 128 с. ISBN 978-5-699-12745-2.
5. **Лисовский, Ю. П.** 100 идей для вашего творчества: Вдохновение для детей и родителей. — М.: Издательство "Творчество", 2020. — 176 с. ISBN 978-5-906898-17-1.