

Муниципальное казённое учреждение
«Управление образования Бисертского городского округа»
Муниципальное казённое общеобразовательное учреждение
«Бисертская средняя школа №1»

Принята на заседании
педагогического совета
МКОУ «Бисертская средняя школа №1»
Протокол № 12 от 25.06.2025 г

Утверждаю:
директор

МКОУ «Бисертская средняя школа №1»



_____/ Копылова Л.А./
Приказ № 292 от 30.06.2025 г.

**Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая
программа технической направленности
«МУЛЬТСТУДИЯ: РАСШИРЕННЫЙ КУРС»**

Возраст обучающихся: 9-12 лет

Срок реализации: 1 год

Автор-составитель:

Дрокина Владислава Павловна,
педагог дополнительного образования

пгт. Бисерть

ОГЛАВЛЕНИЕ

1 Основные характеристики	3
1.1 Пояснительная записка.....	3
1.1.1 Направленность.....	3
1.1.2 Актуальность	3
1.1.3 Отличительные особенности программы.....	5
1.1.4 Адресат программы	5
1.1.5 Объём и срок освоения программы:	6
1.1.6 Особенности организации образовательной программы	6
1.2 Цель и задачи программы	8
1.3 Планируемый результат	9
1.4 Содержание программы	11
1.4.1 Учебный план	11
1.4.2 Календарно-тематическое планирование.....	12
1.4.3 Содержание учебного (тематического) плана	14
2 Организационно-педагогические условия	18
2.1 Календарный учебный график.....	18
2.2 Условия реализации программы	18
2.3 Формы аттестации/контроля и оценочные материалы	19
3 Список литературы	21
3.1 Нормативно-правовые документы	21
3.2 Литература, использованная при составлении программы.....	23
3.3 Литература для обучающихся и родителей	24
3.4 Интернет-ресурсы	24
Приложение 1	25

1 ОСНОВНЫЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

1.1 Пояснительная записка

1.1.1 Направленность

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Мультстудия» **технической направленности** ориентирована на развитие творческих способностей, визуального мышления и коммуникативных навыков детей средствами цифрового искусства и анимации. Концепция программы направлена на формирование у детей основ визуальной культуры, развитие интереса к мультимедийному творчеству, умения самовыражения через художественные образы, созданные с помощью цифровых инструментов.

Программа построена с учётом возрастных, психологических и когнитивных особенностей обучающихся младшего и среднего школьного возраста. В процессе реализации программы дети осваивают навыки создания мультфильма «от идеи до экрана»: от разработки сюжета и раскадровки до создания графических образов, анимации и озвучивания. Обучающиеся получают представление о таких понятиях, как сценарий, кадр, движение, звук и композиция, что способствует развитию креативного и системного мышления.

1.1.2 Актуальность

На сегодняшний день перед педагогами всех, без исключения, образовательных учреждений стоит первостепенная задача – формирование всесторонне развитой гармоничной личности, а процесс компьютеризации требует формирования культуры медиапользования и информационной культуры школьников. На решение такого рода задач направлено медиаобразование – специальное педагогическое направление. Сегодня

существует множество подходов к развитию творческих способностей и развитию медиакомпетентности учащихся. Одним из таких методов является мультипликация, или как ее сейчас принято называть – анимация.

Мультипликация – это универсальный и интернациональный язык общения детей и взрослых всего мира. Детская мультипликация – это особый вид искусства, самостоятельный и самоценный. Это синтетический вид деятельности, который включает в себя художественное, игровое, педагогическое направление и не только.

Авторская детская мультипликация – это наиболее универсальный и целостный вид творчества, так естественно подходящий детскому возрасту. Мультипликация удовлетворяет потребности ребенка все делать своими руками, а также дает возможность самостоятельно создавать произведения искусства с помощью знакомого всем инструмента – компьютера.

Главная педагогическая ценность мультипликации заключается в универсальности ее языка, позволяющего организовать всеобъемлющую систему комплексного обучения детей всех возрастных групп и разных категорий. Мультипликация очень часто используется как вид арт-терапии и имеет не только развивающую, но и коррекционно-профилактическую направленность.

Занятия дадут возможность любому ребенку побывать в роли идейного вдохновителя, сценариста, актера, художника, аниматора, режиссера и даже монтажера. То есть, дети смогут познакомиться с разными видами творческой деятельности, получат много новой необыкновенно интересной информации. Это прекрасный механизм для развития ребенка, реализации его потребностей и инициатив, раскрытия внутреннего потенциала, социализации детей через сочетание теоретических и практических занятий, результатом которых является реальный продукт самостоятельного творческого труда детей. В процессе создания мультипликационного фильма у детей развиваются сенсомоторные качества, восприятие цвета, ритма, движения, раскрываются коммуникативные способности личности.

Таким образом, искусство анимации представляет собой совокупность различных видов деятельности, формирующих гармонично развитую личность. Этим объясняется высокая **актуальность** данной образовательной программы.

Новизна программы заключается в том, что она охватывает практически все сферы деятельности и оказывает влияние на все компоненты личности. Программа дает ребенку возможность создать мультипликационный фильм своими руками, проявить себя, свои чувства, умения, фантазию, талант и творчество. Данная программа сочетает в себе разные виды деятельности: художественно-творческую, познавательную (интеллектуальную), проектную и игровую. Это позволяет достичь комплексного развития детей.

1.1.3 Отличительные особенности программы

Программа объединяет элементы изобразительного искусства, анимации, цифровых технологий, литературы и актёрского мастерства. Это позволяет развивать у детей не только технические, но и художественные, коммуникативные и эмоциональные компетенции.

Программа построена таким образом, чтобы каждый ребёнок мог проявить индивидуальность — через создание персонажей, написание сценариев, выбор музыкального сопровождения и озвучку.

Каждый участник выходит с законченным продуктом — собственным мультфильмом, который можно показать на семейном просмотре, представить на фестивале или выложить на образовательной платформе, что повышает мотивацию и уверенность в себе.

1.1.4 Адресат программы

Возраст обучающихся: 9-12 лет.

Категория обучающихся: дети младшего и среднего школьного возраста, не имеющие предварительной подготовки в области компьютерной графики.

Краткая характеристика возрастных особенностей обучающихся: дети данного возраста характеризуются высокой обучаемостью, любознательностью, стремлением к творческому самовыражению. У них активно развивается внимание, память, логическое и образное мышление. Они способны к самостоятельному выполнению заданий, активно включаются в совместную деятельность, охотно осваивают новые технологии.

Наполняемость группы: 10-15 человек.

Принципы формирования учебных групп:

- добровольное участие обучающихся на основе интереса к теме программы;
- учет возрастных и психологических особенностей;
- обеспечение комфортной и безопасной образовательной среды;
- сохранение целостности группы на протяжении всего срока реализации программы;
- возможность индивидуального подхода при организации учебного процесса.

1.1.5 Объём и срок освоения программы:

Количество часов в год (10 месяцев): 172 часа.

Сроки реализации программы: 1 год.

1.1.6 Особенности организации образовательной программы

Обучение по данной программе осуществляется в компьютерном классе. Занятия происходят 2 раза в неделю. Обучение построено в соответствии с принципами валеологии «Не навреди». На каждом занятии обязательно проводится физкультминутка, за компьютером обучающиеся работают 15-20

минут. Сразу после работы за компьютером следует минутка релаксации - обучающиеся выполняют упражнения для глаз и кистей рук.

Режим занятий: 2 раза в неделю по два академических часа (45 минут) в соответствии с расписанием учебного заведения. Продолжительность учебного года — 43 учебные недели.

Форма организации образовательного процесса: программа предусматривает как индивидуальную работу обучающихся, так и командную, что способствует развитию у них навыков общения и эффективного взаимодействия внутри коллектива.

Формы реализации образовательной программы:

- групповые очные занятия в компьютерном классе;
- самостоятельная работа обучающихся;
- демонстрация и обсуждение работ обучающихся.

Перечень форм проведения занятий:

- практические занятия с использованием компьютера;
- теоретические мини-лекции с презентациями;
- мастер-классы и разбор примеров;
- обсуждение и анализ работ обучающихся;
- тренинговые упражнения и творческие задания;
- просмотр и анализ медиапроектов.

Перечень форм проведения итогов реализации программы:

- защита итогового проекта (презентация или демонстрация графической работы);
- индивидуальное собеседование с учащимися;
- анкетирование или самооценка по результатам прохождения программы.

1.2 Цель и задачи программы

Целью программы является художественно-творческое и техническое развитие детей младшего школьного возраста через знакомство с основами анимации и мультимедиа.

Обучающие задачи:

1. Формировать представление об интерфейсе и возможностях программ для создания анимации (Scratch, Stop Motion, Pencil2D и др.).
2. Научить определять этапы создания мультфильма: от идеи и сценария до съёмки и монтажа.
3. Обучить работе с графическими объектами: перемещение, масштабирование, поворот, работа с цветом, фоном и озвучкой.
4. Освоить основные действия в мультимедийных редакторах: редактирование, сохранение и экспорт проекта.
5. Научить применять различные виды декоративного творчества (рисование, лепка, природные материалы) для создания персонажей и фонов.

Развивающие задачи:

1. Развивать навыки планирования и самоконтроля: определение порядка действий, распределение этапов работы.
2. Развивать творческое мышление, фантазию и умение выражать идеи через визуальные и мультимедийные средства.
3. Формировать способности к преобразованию информации: от текста к изображению, от звука к видеоряду.
4. Развивать художественный вкус и индивидуальный стиль в процессе создания анимационных работ.
5. Стимулировать интерес к техническому и художественному творчеству.

Воспитательные задачи:

1. Воспитывать чувство ответственности за результат своей работы и вклад в командный проект.

2. Формировать уважительное отношение к чужому мнению, умение работать в группе, договариваться и распределять роли.

3. Воспитывать аккуратность, терпение и усидчивость в процессе создания мультфильма.

4. Развивать навыки самовыражения, эмоциональной отзывчивости и позитивной самооценки.

5. Приобщать к этическим нормам общения и сотрудничества в рамках совместной творческой деятельности.

1.3 Планируемый результат

Личностные результаты:

- осознание значения сотрудничества и соблюдение этических норм в процессе совместной творческой и проектной деятельности.
- формирование навыков самовыражения через визуальное искусство, мультимедийные формы и анимацию.
- проявление устойчивого интереса к художественному и техническому творчеству, формирование индивидуальных предпочтений и эстетического вкуса.
- умение выражать собственное мнение, аргументировать свою позицию, уважать мнение других участников группы.
- развитие ответственности за результат своей работы и вклад в общий проект.

Метапредметные результаты:

- умение формулировать цель творческой работы (под руководством педагога), составлять план действий и следовать ему.
- навыки оценки своей работы и работы группы по предложенным критериям; рефлексия собственного прогресса.
- владение навыками преобразования информации: от сценария к раскадровке, от фото к видеоряду, от звука к аудио-дорожке.

- умение работать в команде: распределять роли (режиссёр, художник, аниматор, озвучка), сотрудничать, слушать других и договариваться.
- развитие универсальных учебных действий: анализ, синтез, сравнение, поиск и обработка информации в разных формах (текст, изображение, звук, видео).

Предметные результаты

- знание этапов создания мультфильма: идея, сценарий, персонажи, съёмка, монтаж, озвучка.
- представление о различных техниках анимации (бумажная, пластилиновая, покадровая, цифровая) и их возможностях.
- владение основами работы в программах и сервисах для создания анимации: Scratch, Pencil2D, Stop Motion, Kdenlive.
- умение изготавливать персонажей и декорации для анимации из бумаги, пластилина и других материалов.
- выполнение базовых операций с объектами в программах: перемещение, масштабирование, поворот, работа с цветом.
- сохранение проекта, редактирование и экспорт готового мультфильма.

В результате освоения программы обучающийся будет:

Знать:

- интерфейс простых компьютерных программ для анимации;
- основные инструменты и их возможности;
- этапы создания мультфильма;
- различные виды декоративного творчества в анимации (рисунок, лепка, природный и другие материалы).

Уметь:

- создавать персонажей и декорации из разных материалов;
- определять порядок действий, планировать этапы своей работы;

- применять различные виды декоративного творчества в анимации (рисунок, лепка, природный и другие материалы);
- использовать основные инструменты программ для анимации;
- выполнять ключевые действия с графическими объектами.
- работать с цветом, фоном, озвучкой.
- сохранять и редактировать мультимедийные проекты.

1.4 Содержание программы

1.4.1 Учебный план

№ п/п	Название раздела (модуля)	Количество академических часов			Формы промежуточной (итоговой) аттестации
		Всего	Теория	Практика	
1	Вводное занятие. Инструктаж по безопасности.	2	1	1	Беседа-инструктаж
2	Scratch: визуальное программирование и анимация	46	8	38	Анимационный мини- проект
3	Бумажная анимация	32	2	28	Бумажный анимационный фильм
4	Pencil2D - рисованная 2D- анимация	48	8	40	Анимационный цифровой фильм
5	Пластилиновая анимация	32	6	26	Пластилиновый анимационный фильм
6	Итоговый проект «Дуэль стилей»	12	4	8	Зачет, премьера фильмов
		172	32	140	
Итого: 172 часов					

1.4.2 Календарно-тематическое планирование

п/п	Тема занятия (поурочное планирование)	Кол-во часов	Форма занятия, Методы, оборудование	Примечания/ дополнения
1. Вводное занятие. Техника безопасности/2				
1.	Вводное занятие, инструктаж по технике безопасности	2	Теоретическое занятие. Беседа, просмотр видео, инструктаж. Оборудование: проектор, ПК	Игры на знакомство
2. Scratch: визуальное программирование и анимация/22				
2.	Введение в Scratch. Основы работы и интерфейс	4	Объяснение, демонстрация, практическая работа. Оборудование: ПК, доступ в интернет	Регистрация в Scratch, работа с блоками и спрайтами
3.	Scratch: интерактивная сцена и анимация	21	Практическая работа, обсуждение	Создание анимации спрайта (прогулка, прыжок, эмоции)
4.	Scratch: мини-проект	21	Проектная деятельность, защита проекта. Самостоятельная работа, мини-группы	Создание сцен и героев. Программирование логики. Презентация
3. Бумажная анимация/16				
5.	Бумажная анимация: знакомство	4	Теория, мастер-класс. Оборудование: бумага, ножницы, карандаши.	Придумывание сценария, раскадровка, подготовка персонажей и декораций
6.	Съёмка бумажной анимации	14	Практика, пошаговая съёмка. Оборудование: камеры, смартфоны, штатив.	Работа в группах. Фиксация кадров
7.	Монтаж и озвучка бумажного мультфильма	14	Практика в видеоредакторе, обсуждение. Оборудование: ПК, Kdenlive	Озвучка, монтаж, экспорт

4. Pencil2D — рисованная 2D-анимация/24				
8.	Pencil2D: интерфейс и инструменты	4	Обзор интерфейса, первый запуск. Оборудование: ПК, Pencil2D	Рисование простых анимаций (движение шара, мигание)
9.	Pencil2D: слои и таймлайн	22	Теория + практика. Методы: поэтапное объяснение, демонстрация	Добавление кадров, покадровая анимация (прыжок, волна, реакция персонажа)
10.	Pencil2D: анимационный ролик	22	Проектная работа, озвучка, экспорт	Индивидуальные мини-проекты с показом
5. Пластилиновая анимация/16				
11.	Пластилиновая анимация: знакомство. Подготовка проекта	4	Теория, практикум. Оборудование: пластилин, картон, бумага, ножницы, клей	Придумывание сюжета, определение героев и их действий, подготовка декораций
12.	Съёмка пластилиновой анимации	14	Практическая работа. Методы: наблюдение, обучение через действия	Съёмка покадрово. Использование штатива
13.	Монтаж и финализация	14	Монтаж, озвучка, добавление эффектов	Завершение мини-проектов, коллективный просмотр
6. Итоговый проект «Дуэт стилей»/6				
14.	Выполнение итогового проекта	4	Самостоятельная работа на ПК. Методы: интеграция, творческий подход	Индивидуальный или групповой мультфильм с сочетанием стилей (бумажная, пластилиновая, цифровая анимация).
15.	Подготовка к защите проекта	4	Теоретико-практическое занятие	Оформление, речь
16.	Защита проектов	4	Итоговое занятие, просмотр роликов	Подведение итогов и обсуждение
Итого:		172		

1.4.3 Содержание учебного (тематического) плана

1. Вводное занятие. Все о мультипликации

Теория: обзор основных разделов программы, цели и задачи обучения. Виды анимации в мультфильмах. Профессии в мультипликации. Как создают мультфильмы. Этапы создания мультфильмов. Виды анимации в мультфильмах. Характеристики и применение растровой и векторной графики. Знакомство с работами.

Беседа-инструктаж по технике безопасности, правилам поведения в кабинете информатики и ИКТ.

Практика: игры на знакомство, просмотр разных видов анимационных фильмов, беседы по содержанию мультфильмов, деятельность по поиску информации.

2. Scratch: цифровые истории, игры и анимация

Цель: познакомиться с цифровой анимацией и простым программированием.

2.1 Введение в Scratch. Основы работы и интерфейс

Теория: что такое Scratch. Зачем он нужен. Интерфейс среды: сцена, спрайты, блоки кода, фоны. Примеры проектов.

Практика: регистрация/вход в Scratch, добавление и редактирование спрайтов, движение по координатам, простая анимация (движение, поворот).

2.2 Scratch: интерактивная сцена и анимация

Теория: виды блоков: движения, внешности, управления, событий. Принципы циклов и условий. Понятие анимации через смену костюмов.

Практика: создание анимации спрайта (прогулка, прыжок, эмоции), смена фонов/сцен по нажатию кнопок, реакция на действия пользователя (клик, нажатие клавиши).

2.3 Scratch: мини-проект

Теория: как строится проект: сценарий, персонажи, логика, анимация. Этапы разработки интерактивной истории или мини-игры.

Практика: придумывание сюжета. Создание сцен, героев.
Программирование логики. Презентация готовых проектов.

3. Бумажная анимация

Цель: освоить ручную анимацию, вырезать, двигать и снимать по кадру.

3.1 Бумажная анимация: знакомство

Теория: разновидности: перекладка, флипбук, теневые театры. История техники (анимация Юрия Норштейна и др.)

Практика: создание персонажей и предметов из бумаги, придумывание и зарисовка сцен, подготовка фонов.

3.2 Съёмка бумажной анимации

Теория: как оживить бумажных героев, работа с фоном, освещением и кадром

Практика: покадровое перемещение бумажных элементов, съёмка сцен.

3.3 Монтаж и озвучка бумажного мультфильма

Теория: отличия от пластилиновой анимации, повторение базовых инструментов монтажа.

Практика: склейка кадров, добавление звуков и диалогов, экспорт проекта, просмотр готово фильма.

4. Pencil2D — рисованная 2D-анимация

Цель: познакомить с основами покадровой рисованной анимации и интерфейсом Pencil2D.

4.1 Знакомство с Pencil2D. Интерфейс и инструменты

Теория: что такое Pencil2D. Примеры проектов. Интерфейс: таймлайн, слои, инструменты (карандаш, кисть, заливка и т.д.).

Практика: рисование первых кадров, работа с инструментами рисования, создание простой анимации (мигание, движение шара).

4.2 Работа с таймлайном и слоями

Теория: понятие слоёв: растровый, векторный, звуковой. Таймлайн, ключевые кадры, воспроизведение анимации.

Практика: добавление кадров, покадровая анимация (прыжок, волна, реакция персонажа), использование Onion Skin (просвет предыдущих кадров).

4.3 Создание анимационного ролика

Теория: этапы создания анимационного проекта. Введение в монтаж и экспорт.

Практика: разработка мини-сценария, рисовка персонажа и фона, анимация сюжета, озвучка или добавление звука, экспорт видео и показ результатов.

5. Пластилиновая анимация

Цель: познакомить с объёмной покадровой анимацией через работу с физическими материалами — пластилином, декорациями, камерой и светом.

5.1 Знакомство с пластилиновой анимацией и подготовка проекта

Теория: история пластилиновой анимации (мультфильмы: «Уоллес и Громит», «Пластилиновая ворона» и др.) Этапы создания: от идеи до готового ролика.

Практика: придумывание сюжета, определение героев и их действий, лепка персонажей из пластилина и подготовка декораций.

5.2 Основы съёмки покадровой анимации

Теория: как работает покадровая анимация, основы композиции, освещения, фиксации камеры.

Практика: установка камеры или телефона, покадровая съёмка движений героев.

5.3 Монтаж, звук и финализация

Теория: основы монтажа: последовательность, темп, звук. Интерфейс простых видеоредакторов (Clipchamp, Shotcut, iMovie).

Практика: склейка кадров, озвучивание героев, добавление фонов, титров, музыки. Экспорт и показ мультфильма.

6. Итоговый проект «Дуэт стилей»

Цель: объединить навыки по работе с пластилиновой, бумажной и цифровой анимацией.

Формат: групповая работа или индивидуальный проект (на выбор).

Описание задания: создать короткий мультфильм (от 30 сек. до 2 мин) на тему «Пластилиновый герой встречает Бумажного героя»

В мультфильме должны быть:

- хотя бы одна сцена с пластилиновой анимацией,
- хотя бы одна сцена с бумажной анимацией,
- и, при желании, можно добавить цифровую вставку в Scratch или Pencil2D (например, как "внутренний мир героя").

Темы на выбор:

1. «Путешествие между мирами»
2. «Сказка на новый лад»
3. «Ожившие предметы»
4. «Один день из жизни школьника»

Финал проекта: показ всех мультфильмов перед классом или родителями. Голосование за «Лучший монтаж», «Самого смешного героя», «Самую креативную идею» и др.

2 ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ УСЛОВИЯ

2.1 Календарный учебный график

№ п/п	Основные характеристики образовательного процесса	
1.	Количество учебных недель	43
2.	Количество учебных дней	86
3.	Количество часов в неделю	4
4.	Количество часов	172
5.	Недель в I полугодии	18
6.	Недель в II полугодии	25
7.	Начало занятий	01.09.2025
8.	Выходные, праздничные дни	3-4 ноября 2025 01-10 января 2026 23 февраля 2026 8-9 марта 2026 1-3 мая 2026 9-11 мая 2026
9.	Окончание учебного года	30.06.2026

2.2 Условия реализации программы

1. Материально-техническое обеспечение: наличие кабинета для теоретических практических занятий. Кабинет должен быть оборудован Помещение должно быть оборудовано рабочими столами и стульями по количеству учащихся; мультимедийным проектором и экраном (или интерактивной панелью); фото- или видеокамерой (можно планшетами/телефонами с хорошей камерой); компьютерами с доступом к необходимым программам (Scratch, Pencil2D, Stop Motion Studio и др.); флеш-накопителями (или облачное хранилище для проектов); лампами/софитами для освещения при съёмке; штативами или самодельными креплениями для съёмки сверху; канцелярскими и художественными материалами: пластилин, бумага, картон, ножницы, клей, фломастеры и т.п.

2. Кадровое обеспечение: программу реализует педагог дополнительного образования, владеющий навыками мультимедиа и анимации, а также цифровыми инструментами (Scratch, программы для монтажа и рисования).

Педагог должен иметь среднее профессиональное или высшее образование (в том числе в сфере педагогики, информатики, медиа, ИЗО, анимации) и соответствовать квалификационным требованиям.

Желательно наличие опыта проектной и творческой работы с детьми младшего школьного возраста.

3. Информационное обеспечение:

Доступ к актуальным цифровым ресурсам и библиотекам:

- обучающие видеоролики, мастер-классы;
- сайты с примерами и идеями (например, scratch.mit.edu, pencil2d.org, YouTube-каналы по анимации);
- шаблоны, презентации, мультимедийные примеры, распечатки;
- методические материалы для преподавателя (конспекты занятий, подборки заданий, советы по съёмке и монтажу).

Установленное и подготовленное ПО:

- Scratch (офлайн-редактор или веб-версия),
- Pencil2D,
- видеоредактор Kdenlive.

2.3 Формы аттестации/контроля и оценочные материалы

1. Стартовый контроль:

- беседа с обучающимися, направленная на определение их интересов, представлений об анимации и опыте использования цифровых устройств.

2. Текущий контроль:

- наблюдение за деятельностью детей на занятиях;

- проверка выполнения заданий по этапам (создание сценария, персонажей, съёмка, монтаж);

- мини-просмотры фрагментов работ с обсуждением;

- устные ответы, самооценка и взаимная оценка.

Формы текущего контроля включают:

- прогностический контроль: обсуждение плана действия перед началом проекта;

- пооперационный: оценка точности выполнения действий (например, съёмки покадровой анимации);

- рефлексивный: анализ трудностей, принятых решений, путей улучшения;

- контроль по результату: оценка завершённых мультфрагментов, озвучек и монтажных решений.

3. Итоговая аттестация:

- выполнение итогового творческого проекта (анимационный ролик: пластилиновый, бумажный или цифровой);

- презентация проекта перед аудиторией (одноклассниками, родителями, педагогами).

3 СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

3.1 Нормативно-правовые документы

1. Федеральный закон от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации» (далее - ФЗ).
2. Федеральный закон Российской Федерации от 14.07.2022 № 295-ФЗ «О внесении изменений в Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации».
3. Федеральный закон Российской Федерации от 24.07.1998 № 124-ФЗ «Об основных гарантиях прав ребенка в Российской Федерации» (в редакции 2013 г.).
4. Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 года, утвержденная распоряжением Правительства Российской Федерации от 31 марта 2022 г. № 678-р.
5. Указ Президента Российской Федерации от 21.07.2020 № 474 «О национальных целях развития Российской Федерации на период до 2030 года».
6. Указ Президента Российской Федерации от 09.11.2022 № 809 «Об утверждении Основ государственной политики по сохранению и укреплению традиционных российских духовно-нравственных ценностей».
7. Постановление Главного государственного санитарного врача РФ 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» (далее - СанПиН).
8. Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28 января 2021 г. № 2 «Об утверждении санитарных правил и норм». 1.2.3685-21.
9. Постановление Правительства Российской Федерации от 11.10.2023 № 1678 «Об утверждении Правил применения организациями,

осуществляющими образовательную деятельность, электронного обучения, дистанционных образовательных технологий при реализации образовательных программ».

10. Приказ Министерства труда и социальной защиты Российской Федерации от 05.05.2018 № 298 «Об утверждении профессионального стандарта «Педагог дополнительного образования детей и взрослых».

11. Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 27 июля 2022 г. № 629 «Об утверждении Порядка организации осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам» (далее - Порядок).

12. Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 03.09.2019 № 467 «Об утверждении Целевой модели развития региональных систем дополнительного образования детей».

13. Приказ Министерства науки и высшего образования РФ и Министерства просвещения РФ от 5 августа 2020 г. № 882/391 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности при сетевой форме реализации образовательных программ».

14. Письмо Минобрнауки России № 09-3242 от 18.11.2015 «О направлении информации» (вместе с «Методическими рекомендациями по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы)»).

15. Письмо Минобрнауки России от 28.08.2015 № АК-2563/05 «О методических рекомендациях» (вместе с «Методическими рекомендациями по организации образовательной деятельности с использованием сетевых форм реализации образовательных программ».

16. Письмо Министерства просвещения Российской Федерации от 30.12.2022 № АБ-3924/06 «О направлении методических рекомендаций» (вместе с «Методическими рекомендациями «Создание современного инклюзивного образовательного пространства для детей с ограниченными возможностями здоровья и детей-инвалидов на базе образовательных

организаций, реализующих дополнительные общеобразовательные программы в субъектах Российской Федерации»).

17. Письмо Министерства просвещения Российской Федерации от 07.05.2020 № ВБ-976/04 «Рекомендации по реализации внеурочной деятельности, программы воспитания и социализации и дополнительных общеобразовательных программ с применением дистанционных образовательных технологий».

18. Приказ Министерства образования и молодежной политики Свердловской области от 30.03.2018 № 162-Д «Об утверждении Концепции развития образования на территории Свердловской области на период до 2035 года».

19. Приказ Министерства образования и молодежной политики Свердловской области от 29.06.2023 № 785-Д «Об утверждении Требований к условиям и порядку оказания государственной услуги в социальной сфере «Реализация дополнительных образовательных программ в соответствии с социальным сертификатом».

20. Устав муниципального казённого общеобразовательного учреждения Бисертская средняя школа №1.

3.2 Литература, использованная при составлении программы

1. Лукина И.А. Дополнительное образование детей: теория и практика. — М.: Академкнига/Учебник, 2020.

2. Методические рекомендации по организации проектной деятельности в системе дополнительного образования детей / под ред. А.Ю. Уварова. — М.: ФГАУ «ФИРО», 2020.

3. Михайлова И.В. Основы компьютерной графики и мультимедиа: учебное пособие. — М.: Бином, 2021.

4. Официальный сайт Pencil2D Animation — <https://www.pencil2d.org>

5. Солодова С.А. Анимация для детей: бумажная, пластилиновая, рисованная. — СПб.: Питер, 2019.

3.3 Литература для обучающихся и родителей

1. Аксенова, Н. В. Основы мультимедиа и анимации для детей. — М.: БХВ-Петербург, 2020.
2. Норштейн, Ю. Б. Снег на траве: размышления о мультфильмах и жизни. — М.: Corpus, 2014.
3. Куревина, О. А., Ковалевская, Е. Д. Изобразительное искусство. 1–4 классы. — М.: Просвещение.
4. Горячев, А. В. Информатика и ИКТ. 1–4 классы. Образовательная система «Школа 2100». — М.: Баласс.
5. Зиндер, Е. З. Графика: Векторная и растровая. — СПб.: Питер, 2021.
6. Комаров, С. А. Арт-терапия для детей: развитие через творчество. — М.: Генезис, 2019.
7. Каптерев, П. Ф. Воспитание творческой личности в детском возрасте. — М.: Педагогика, 2015.

3.4 Интернет-ресурсы

1. Scratch — онлайн-платформа для создания интерактивных историй, игр и анимаций детьми — <https://scratch.mit.edu>
2. Pencil2D — бесплатное приложение для покадровой 2D-анимации — <https://pencil2d.org>
3. Kdenlive — бесплатный видеоредактор с широкими возможностями монтажа — <https://kdenlive.org>
4. Stop Motion Studio — мобильное и настольное приложение для создания покадровой анимации — <https://www.stopmotionstudio.com>
5. Образовательный портал «Студия Да» — обучение анимации для детей и подростков — <https://mults.spb.ru>

ПРИЛОЖЕНИЕ 1

Примеры творческих работ

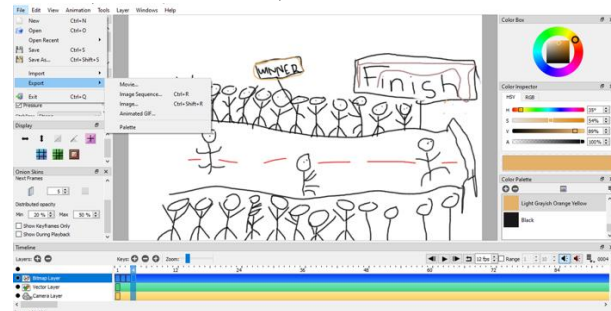
Пластилиновая анимация «Репка»



Анимация в Scratch



Анимация в Pencil2d



Бумажная анимация

