

МУНИЦИПАЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ «УПРАВЛЕНИЕ ОБРАЗОВАНИЯ»
ПРИБАЙКАЛЬСКОГО РАЙОНА
МУНИЦИПАЛЬНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ
«ТУРУНТАЕВСКИЙ ДДТ»

«РАССМОТРЕНО»

Педагогический совет
МОУ ДО «Турунтаевский ДДТ»
Протокол № 1
От «25» августа 2025.

«УТВЕРЖДЕНО»

Директор МОУ ДО «Турунтаевский ДДТ»

Вшивкова О.А.

«25» августа 2025



**Дополнительная образовательная общеразвивающая
программа
«Мультимир»**

Направленность: техническая

Возраст учащихся: 7-15 лет

Срок реализации: 3 года

Разработчик: Юдина Ярославна Игоревна,
педагог дополнительного образования

Турунтаево,

2025

№ п/п	Паспорт дополнительной общеразвивающей программы	
Титульный лист		
1	Образовательное учреждение	МОУ ДО «Турунтаевский ДДТ»
2	«Рассмотрено»: № протокола, дата	Педагогический совет Протокол № Дата:
3	«Утверждено»: ФИО директора, дата	Вшивкова Ольга Алексеевна Дата:
4	ДОП, название	Дополнительная образовательная общеразвивающая программа «Мультимир»
5	Направленность ДОП	техническая
6	Охват по возрасту	7-15 лет
7	Срок реализации	3 года
8	Автор-разработчик: ФИО, должность	Юдина Ярославна Игоревна, педагог дополнительного образования
9	Территория, год	С.Турунтаево, 2025 год
Основные характеристики программы		
1. Пояснительная записка		
1.1.	Название ДОП	«Мультимир»
	Тип программы	Модифицированная
	Направленность	техническая
1.2.	Актуальность	Программа «Мультимир» актуальна потому, что: -развивает цифровую грамотность, -поддерживает творчество и фантазию, -формирует важные социальные навыки, -повышает мотивацию к учебе, -интегрирует предметы для комплексного развития, -оказывает положительное влияние на психоэмоциональное состояние детей.
1.3.	Отличительные особенности ДОП	-Авторская методика: сочетание теории и практики, адаптированной под возраст детей. -Индивидуализация: учет индивидуальных особенностей каждого ученика. -Интеграция дисциплин: объединение искусств, науки и технологий. -Современные технологии: использование новейшего оборудования и ПО. -Практикоориентированный подход: активное участие в проектах и практиках. -Командная работа: обучение коллективному взаимодействию и решению проблем. -Участие в конкурсах: расширение возможностей для развития талантов.
1.4.	Педагогическая целесообразность	Программа способствует развитию творческих способностей, повышению культурного уровня, приобретению профессиональных навыков, улучшению социальной адаптации и воспитанию моральных качеств у детей

		посредством увлекательного процесса создания мультфильмов.
1.5.	Цель программы	Создать условия для всестороннего развития творческих способностей детей и подростков, познакомив их с искусством создания мультфильмов, стимулируя интерес к художественной культуре, инновационным технологиям и профессиональному самоопределению.
1.6.	Задачи программы	<p>Обучающие задачи:</p> <ul style="list-style-type: none"> -Познакомить с историей и основными техниками создания мультфильмов. -Научиться разработке сюжетов, сценариев и раскадровки. -Освоить технику съемки, работу с камерами и светом. -Получить навыки работы с программами для монтажа и озвучивания мультфильмов. -Создать собственный анимационный проект. <p>Развивающие задачи:</p> <ul style="list-style-type: none"> -Способствовать развитию художественных способностей, чувства композиции и ритма. -Укреплять воображение, пространственное мышление и творческое восприятие. -Тренировать наблюдательность, внимательность и аккуратность. -Учить планировать свою работу, анализировать результаты и улучшать качество продукции. <p>Воспитывающие задачи:</p> <ul style="list-style-type: none"> -Прививать любовь к искусству и уважения к труду художника. -Развивать коммуникабельность, умение работать в команде и согласовывать усилия. -Воспитывать дисциплину, ответственность и стремление доводить дело до завершения. -Поддерживать интерес к новаторским методикам и желание учиться новому.
1.7.	Возраст обучающихся, согласно дифференциации	<p>1 год обучения- 7-9 лет</p> <p>2 год обучения-10-12 лет</p> <p>3 год обучения-13-15 лет</p>
1.8.	Формы занятий	<ul style="list-style-type: none"> -Фронтальные занятия: лекции и практические занятия всей группой. -Индивидуальная работа: персональные консультации и самостоятельные проекты. -Коллективная работа: создание совместных анимационных фильмов. -Практикоориентированные мастерские: изготовление моделей и декораций. <p>Проектные группы: разделение ролей и совместной работы над фильмом.</p>

		-Выставочные мероприятия: презентация готовых работ и участие в конкурсах.
2.Объем программы		
2.1	Объём программы (кол-во час.на весь период обучения)	Общее количество часов на весь период обучения программе составляет 576 часов: -1 год обучения-144 часа; -2 год обучения-216 часов; -3 год обучения-216 часов.
2.2.	Срок реализации ДОП (кол. недель, мес., лет)	Программа рассчитана на 3 года обучения: ежегодно в течение 9 месяцев, 36 учебных недель в год
2.3.	Режим занятий (ск.раз в нед., всего по годам обучения)	1 год обучения- 2 раза в неделю по 2 часа 2 год обучения-2 раза в неделю по 3 часа 3 год обучения-2 раза в неделю по 3 часа
3.Планируемые результаты		
3.1	Планируемые результаты (ЗУН):	<p>1.Получение знаний о принципах и этапах создания мультфильмов методами стоп-кадра.</p> <p>2.Освоение основных инструментов и методик работы с видеокамерой, осветительным оборудованием и программами для монтажа.</p> <p>3.Владение базовыми знаниями теории композиции, цветоведения и построения сюжета.</p> <p>4.Развитие пространственного мышления, внимания к деталям и чувства ритма.</p> <p>5.Увеличение скорости восприятия визуальной информации и повышение зрительной памяти.</p> <p>6.Углубленное развитие мелкой моторики рук и глазомерных навыков.</p> <p>7.Выработка усидчивости, терпеливости и целеустремленности.</p> <p>8.Формирование устойчивого интереса к творческим видам деятельности.</p> <p>9.Умение работать в команде, соблюдать правила взаимодействия и проявлять взаимоподдержку.</p> <p>10.Восприятие успеха совместной деятельности как важного элемента личного достижения.</p> <p>11.Самостоятельное создание короткого анимационного фильма.</p> <p>12.Участие в выставочно-конкурсных мероприятиях.</p> <p style="text-align: center;">Планируемые результаты по годам обучения</p> <p style="text-align: center;">1 год обучения (7–9 лет):</p> <ul style="list-style-type: none"> · Знать: историю анимации, основные техники (пластилиновая, предметная, перекладка), правила безопасности при съемке, устройство фотоаппарата и штатива, базовые понятия композиции и цвета, этапы создания мультфильма.

		<ul style="list-style-type: none"> · Уметь: придумывать простой сюжет, делать раскадровку, лепить и конструировать персонажей, выставять свет, снимать покaдрово, монтировать в простой программе (Stop Motion Studio/CapCut), подбирать музыку, озвучивать короткий ролик. · Личностные результаты: проявлять усидчивость, аккуратность, интерес к творчеству, работать в паре, доводить начатое дело до конца. <p style="text-align: center;">2 год обучения (10–12 лет):</p> <ul style="list-style-type: none"> · Знать: законы физики в анимации (инерция, ускорение), продвинутые техники (кукольная анимация, хромакей, спецэффекты), этапы работы над фильмом (препродакшн, продакшн, постпродакшн), основы драматургии, звукорежиссуры. · Уметь: создавать шарнирную куклу, строить сложные декорации, работать с хромакеем, имитировать взрывы, полеты, разрушения, писать сценарий, делать аниматик, записывать и сводить звук, работать в команде над общим проектом. · Личностные результаты: брать ответственность за свою роль в группе, проявлять инициативу, критически оценивать свою работу и работу товарищей. <p style="text-align: center;">3 год обучения (13–15 лет):</p> <ul style="list-style-type: none"> · Знать: режиссерские принципы, профессиональные техники (пикселяция, стеклянная анимация, саунд-дизайн), основы актерского мастерства, цветокоррекцию, VFX, фестивальное продвижение. · Уметь: разработать режиссерский сценарий, составить смету и график съемок, снимать с живыми актерами, интегрировать анимацию с видео, создавать сложные звуковые образы, проводить цветоградацию, подготовить фильм к фестивалю. · Личностные результаты: сформировать профессиональную ориентацию, уметь презентовать себя и свой проект, работать в режиме жестких сроков, проявлять лидерские качества.
3.2	<p>Способы и формы проверки результатов оценочных средств, мониторинг эффективности ДОП)</p>	<p>Проверка результатов дополнительного образования проводится следующими способами:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Наблюдения, анкеты, беседы. - Портфолио, диагностика навыков. - Анкетирование родителей. <p>Формы оценки:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Самостоятельные работы, защиты проектов.

		- Тестирования. -Совместные отчёты, презентации. Мониторинг включает постоянный контакт с семьёй и наблюдения за ростом личности.
Содержание программы		
2.1.Учебно-тематический план		
2.1.1	Перечень разделов, тем, всего час, практические теоретические занятия, форма контроля по годам обучения (см. УТП на 3 года стр.19)	
2.2.Содержание тем по годам		
2.2.1	Основные понятия курса	Анимация, персонаж, сюжет, композиция, монтаж. Цветовая палитра, звук, техника съёмки, режиссура, редактирование.
2.2.2	Краткое описание теоретических и практических аспектов по разделам УТП	<p>1 ГОД ОБУЧЕНИЯ:</p> <p>1.Основы анимации: Изучение понятий, принципов и жанров анимации.</p> <p>2.Техническая сторона процесса: Освоение оборудования и программного обеспечения.</p> <p>3.Монтаж и оформление: Закрепление навыков монтажа и оформления мультфильма.</p> <p>4.Реализация индивидуального проекта: Самостоятельная подготовка и реализация личного проекта.</p> <p>5.Итоговая аттестация (Отчётный показ): Представление итогового мультфильма аудитории.</p> <p>2 ГОД ОБУЧЕНИЯ:</p> <p>1.Введение и углубление в профессию: Повторение правил ТБ. Профессии в анимации. Работа с хромакеем: настройка света, съёмка, удаление фона в монтаже. Понятие команды и распределение ролей.</p> <p>2.Анатомия и физика движения: Изучение законов физики в анимации (инерция, ускорение, вес). Создание этюдов с разными предметами. Циклы походки, бега, прыжков.</p> <p>3.Кукольная анимация: Изготовление шарнирной куклы на проволочном каркасе. Лепка головы, рук, создание мимики. Пошив миниатюрной одежды. Построение декораций в масштабе. Съёмка кукольной сцены.</p> <p>4.Спецэффекты и механика: Имитация взрывов, разрушений, полетов, трансформаций. Использование подручных средств (леска, мука, вата). Работа с песком и сыпучими материалами.</p> <p>5.Драматургия и работа в кадре: Написание сценария, создание детальной раскадровки с таймингом. Аниматик. Законы монтажа, крупность планов. Создание динамичных сцен и саспенса.</p> <p>6. Звукорежиссура и озвучание: Запись голоса,</p>

	<p>создание шумов (ветер, шаги, скрип). Подбор музыки. Сведение дорожек в аудиоредакторе.</p> <p>7.Индивидуальный/групповой проект – подготовка: Разработка концепции, сценария, эскизов. Утверждение, изготовление персонажей и декораций. Раскадровка, подготовка съемочного места.</p> <p>8.Индивидуальный/групповой проект – съемки: Поэтапная съемка сцен, работа с анимацией, спецэффектами. Контрольные просмотры, исправление ошибок.</p> <p>9.Постпродакшн и премьера: Монтаж, цветокоррекция, титры. Финальное сведение звука. Создание постера и трейлера. Организация фестиваля, премьерный показ.</p> <p>3 ГОД ОБУЧЕНИЯ:</p> <p>1.Режиссура и сценарное мастерство: Режиссерский замысел, драматургическая структура (трехактная схема), арка персонажа. Написание сценарной заявки, синопсиса. Создание расширенной раскадровки с указанием движения камеры и звука.</p> <p>2.Продвинутые техники анимации: Пикселяция (с живыми людьми), комбинированная съемка, стеклянная анимация (масло по стеклу), анимация из проволоки, природных материалов, фрактальная анимация, съемка дыма и огня.</p> <p>3.Спецэффекты уровня профессионалов: Сочетание практических эффектов с цифровыми (VFX). Создание миниатюр, работа с дым-машиной, сложные подвесы. Аниматроника (простые механизмы).</p> <p>4.Работа с актерами и живыми съемками: Особенности съемки актеров на хромакее, взаимодействие с несуществующими объектами. Основы актерского мастерства для режиссера. Интеграция анимации в живое видео.</p> <p>5.Саунд-дизайн и музыка: Профессиональный саунд-дизайн, полевые записи, создание семплов. Работа с многодорожечными проектами. Звук как драматургический элемент.</p> <p>6. Предпродакшн полноценного фильма: Разработка режиссерского сценария, календарно-съемочного графика, бюджета. Создание мудиборда, эскизов. Защита проекта перед группой.</p> <p>7. Съемочный период: Организация съемочного процесса, работа в команде. Съемка фильма по утвержденному плану с соблюдением графика.</p>
--	--

		<p>Контроль качества.</p> <p>8. Постпродакшн и цветокоррекция: Профессиональный монтаж (L- и J-каты), цветокоррекция и цветоградация в DaVinci Resolve, композитинг, создание титров.</p> <p>9. Продвижение и фестивали: Подготовка пресс-кита, постера, трейлера. Составление заявок на фестивали. Премьера, рефлексия, портфолио.</p>
2.2.3	Формы контроля по разделам и уровням: стартовый, базовый, продвинутый	<p>Формы контроля: устные опросы, практические задания, тесты, портфолио и отчетные показы.</p> <p>Аттестация включает презентацию готового проекта и анализ портфеля выполненных работ.</p>
2.3. Календарно-тематическое планирование		
2.3.1	Составляется в форме таблицы: дата, часы проведения, форма занятий, количество часов, тема, место проведения, форма контроля по каждому году обучения (см. стр. _28_)	
Организационно-педагогические условия		
3.1	Методическое обеспечение ДООП (методики, технологии)	<p>Методы обучения включают наглядные демонстрации, постановку задач, рефлексия, поощрение и игровые элементы.</p>
3.2	Метод. виды продукции	<ul style="list-style-type: none"> · Учебно-методические пособия для педагога: · Методические разработки занятий по каждому разделу (технологические карты). · Сборник упражнений и тренингов по анимации, драматургии, актерскому мастерству. · Сценарии мастер-классов по кукольной анимации, спецэффектам, хромакею. · Памятки по технике безопасности при работе с оборудованием и материалами. · Дидактические материалы для обучающихся: · Рабочая тетрадь «Мультимир» для каждого года обучения (с заданиями, схемами, раскадровками). · Альбом для эскизов и заметок. · Инструкционные карты по созданию персонажей (лепка, шитье, проволочный каркас). · Карточки-задания для этюдов и упражнений. · Примеры раскадровок, сценариев, аниматиков (из прошлых работ). · Наглядные пособия: · Плакаты по композиции, цветоведению, законам движения. · Видеотека с образцами классических и современных стоп-моушен фильмов. · Презентации по истории анимации и техникам. · Оценочные материалы:

		<ul style="list-style-type: none"> · Тесты по теории анимации (для 1, 2, 3 годов). · Критерии оценки практических работ (этюдов, проектов). · Листы самооценки и взаимооценки для командной работы. · Портфолио достижений (шаблон).
3.3	Условия реализации ДОП (ресурсы для проведения занятий)	<p>1. Материалы для преподавателя:</p> <ul style="list-style-type: none"> -Рабочая учебная программа. -Календарно-тематический план. -Список рекомендуемой литературы и пособий. -Информационные буклеты и раздаточные материалы. -Алгоритмы и инструкции по проведению занятий. -Примерные схемы уроков и инструктажей. -Электронные ресурсы и базы данных с полезными сайтами и ресурсами. <p>2. Материалы для обучающихся:</p> <ul style="list-style-type: none"> -Руководство по созданию мультфильмов. -Справочник по работе с программами для анимации и монтажа. -Альбомы для зарисовок и заметок. -Библиотека книжек-малышек с детскими работами. -Примеры успешных проектов и портфолио выпускников. -Бланки заданий и тестов. -Технологические карты проектов. <p>3. Материально-техническое оснащение:</p> <ul style="list-style-type: none"> -Ноутбуки и компьютеры с установленными программами для анимации и монтажа. -Фото- и видеокамеры высокого разрешения. -Осветительные приборы и штативы. -Макеты и модели для съёмки мультфильмов. -Декорации и реквизит для съёмок. -Интерьер класса, оборудованного мебелью и техникой для комфортного ведения занятий. <p>4. Дополнительные информационные ресурсы:</p> <ul style="list-style-type: none"> -Доступ к онлайн-курсам и вебинарам по анимации. -Интерактивные тренажёры и учебные симуляторы. -Фильмотека с коллекцией мультфильмов для примера и вдохновения. -Веб-сайты и форумы, посвящённые анимации и мультипликации.
3.4	Используемая литература	<p>Для преподавателей</p> <p>Основная литература:</p> <p>1. Кирьянова, Анна Викторовна. Анимационная студия в детском саду :</p>

		<p>организация и проведение занятий / А.В. Кирьянова. — Москва: Русское слово, 2023. — 192 с.</p> <p>2. Казакова, Ирина Юрьевна. Основы компьютерной графики и мультимедиа: учебник / И.Ю. Казакова. — Санкт-Петербург : БХВ-Петербург, 2022. — 368 с.</p> <p>3. Барина, Ольга Николаевна. Организация творческой деятельности детей средствами изобразительного искусства и дизайна: методическое пособие / О.Н. Барина. — Москва: Владос, 2021. — 224 с.</p> <p>4. Соловьева, Светлана Владимировна. Творческие занятия с детьми дошкольного возраста: сборник методик / С.В. Соловьева. — Ростов-на-Дону: Феникс, 2020. — 256 с.</p> <p>5. Норштейн, Юрий Борисович. Записки мультипликатора / Ю.Б. Норштейн. — Москва: Издательство КМК, 2019. — 288 с.</p> <p>Дополнительная литература:</p> <p>1. Красильникова, Елена Михайловна. Технология мультипликационного фильма: учебно-методическое пособие / Е.М. Красильникова. — Екатеринбург: Уральский федеральный университет, 2022. — 160 с.</p> <p>2. Джонстон, Дэн. Создание персонажей для фильмов и мультфильмов: пер. с англ. / Д. Джонстон; пер. Н.А. Павлова. — Москва: Эксмо, 2021. — 320 с.</p> <p>3. Курочкина, Наталья Анатольевна. Художественное воспитание дошкольников средствами театрализованной деятельности: учебно-методическое пособие / Н.А. Курочкина. — Нижний Новгород: Нижегородский гос. пед. ун-т., 2020. — 176 с.</p> <p>Для учеников-студии</p> <p>Художественно-познавательная литература:</p> <p>1. Сутеев, Владимир Григорьевич. Сказочные истории Владимира Сутеева: иллюстрированная книга / В.Г. Сутеев. — Москва: Росмэн-Пресс, 2023. — 128 с.</p> <p>2. Атаманов, Лев Константинович. Мастерская волшебства: рассказы о создании классических мультфильмов / Л.К. Атаманов. — Москва: Самокат, 2022. — 240 с.</p> <p>3. Дехтерев, Борис Петрович. Путешествие вокруг света вместе с Алисой: детская книжка-картинка / Б.П. Дехтерев. — Москва: Лабиринт, 2021. — 64 с.</p> <p>Методическая помощь детям:</p> <p>1. Ильинская, Марина Александровна. Рисуем сами. Творческая книга для малышей:</p>
--	--	---

		<p>иллюстрированное руководство / М.А. Ильинская. — Санкт-Петербург : Речь, 2022. — 144 с.</p> <p>2. Дюфло, Жан. Простое искусство рисовать комиксы: пер. с фр. / Ж. Дюфло; пер. Т.И. Калашникова. — Москва: Манн, Иванов и Фербер, 2021. — 192 с.</p> <p>3. Петров, Александр Алексеевич. Ступеньки мастерства. Учимся создавать мультфильмы: детская книга о мире анимации / А.А. Петров. — Ярославль: Академия Развития, 2020. — 128 с.</p>
--	--	--

І. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

1.1. Нормативно-правовая база

Настоящая программа разработана на основе следующих нормативных правовых документов:

-ФЗ от 29.12.2012 г. № 273 -ФЗ «Об образовании в Российской Федерации» (с изменениями и дополнениями);

-Приказа Министерства просвещения РФ от 27 июля 2022 г. N 629 “Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;

-Постановления 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»,

-Устава МОУ ДО «Турунтаевский ДДТ».(15.09.2015)

1.2. Основные характеристики программы

Направленность программы: техническая.

Актуальность программы "Мультимир" обусловлена несколькими важными факторами:

-Развитие цифровых технологий: Сегодня современные дети активно используют цифровые устройства и ресурсы интернета. Программа позволяет направить этот интерес в конструктивное русло, давая возможность освоить новые творческие инструменты и повысить уровень цифровой грамотности.

-Творческое самовыражение: Дети имеют природную склонность к творчеству и фантазии. Программа стимулирует фантазию и воображение ребенка, предоставляя возможность выразить себя через искусство анимации, развить художественный вкус и чувство эстетики.

-Формирование «гибких» навыков: Курс направлен на обучение навыкам командной работы, коммуникации, ответственности и критического мышления. Эти навыки востребованы в современном обществе и способствуют успешной социализации детей.

-Повышение мотивации к обучению: Занятия по анимации позволяют школьникам увидеть реальный результат своей работы, повышая мотивацию к дальнейшему освоению новых навыков и предметов.

-Интеграция образовательных направлений: Программа объединяет изобразительное искусство, технологию, информатику и литературоведение, создавая междисциплинарный подход, способствующий целостному развитию личности.

-Психологическое благополучие: Процесс создания мультфильмов помогает детям справляться со стрессом, улучшает эмоциональное состояние и укрепляет уверенность в себе.

Таким образом, дополнительная образовательная программа "Мультимир" обладает высокой степенью актуальности, обеспечивая комплексное развитие обучающихся, готовя их к жизни в цифровом мире и формируя важные жизненные компетенции.

Отличительными особенностями программы "Мультимир" являются:

1. Уникальный подход к обучению. Программу отличает авторская методика преподавания, основанная на сочетании теоретических знаний и практической работы. Она учитывает возрастные особенности детей и предлагает интересные и увлекательные способы изучения сложных процессов создания мультфильмов.

2. Ориентированность на индивидуальные способности каждого ученика. Педагоги помогают каждому ребенку раскрыть свой творческий потенциал, учитывая личные интересы и таланты. Каждый ученик получает индивидуальный подход и поддержку в процессе разработки своего уникального проекта.

3. Межпредметная интеграция. Программа сочетает в себе знания из различных областей: изобразительного искусства, литературы, психологии, физики и информационных технологий. Это создает условия для комплексного развития личности и формирования широкого кругозора.

4. Современные технические средства. Использование современных камер, программного обеспечения и специализированного оборудования обеспечивает высокий уровень профессиональной подготовки и позволяет участникам овладеть самыми современными технологиями в сфере анимации.

5. Акцент на практическом опыте. Большое внимание уделяется самостоятельной практике, благодаря чему ученики приобретают реальные навыки создания мультфильмов. Каждое занятие сопровождается работой над собственным проектом, позволяющим применить полученные знания на практике.

6. Командная работа и сотрудничество. Важным аспектом является обучение сотрудничеству и взаимодействию в группе. Учащиеся учатся распределять роли, договариваться друг с другом и совместно решать возникающие проблемы, развивая таким образом социальные навыки.

7. Возможность участия в конкурсах и фестивалях. Полученные навыки позволяют учащимся принять участие в региональных и международных мероприятиях, связанных с созданием мультфильмов, что значительно расширяет перспективы творческого развития и профессионального роста.

Педагогическая целесообразность. Программа способствует развитию творческих способностей, повышению культурного уровня, приобретению профессиональных навыков, улучшению социальной адаптации и воспитанию моральных качеств у детей посредством увлекательного процесса создания мультфильмов.

Цель программы "Мультимир" — создать условия для всестороннего развития творческих способностей детей и подростков, познакомив их с искусством создания мультфильмов, стимулируя интерес к художественной культуре, инновационным технологиям и профессиональному самоопределению.

Задачи программы "Мультимир":

Обучающие задачи:

- Познакомить с историей и основными техниками создания мультфильмов.
- Научиться разработке сюжетов, сценариев и раскадровки.
- Освоить технику съемки, работу с камерами и светом.
- Получить навыки работы с программами для монтажа и озвучивания мультфильмов.
- Создать собственный анимационный проект.

Развивающие задачи:

- Способствовать развитию художественных способностей, чувства композиции и ритма.
- Укреплять воображение, пространственное мышление и творческое восприятие.
- Тренировать наблюдательность, внимательность и аккуратность.
- Учить планировать свою работу, анализировать результаты и улучшать качество продукции.

Воспитывающие задачи:

- Прививать любовь к искусству и уважения к труду художника.
- Развивать коммуникабельность, умение работать в команде и согласовывать усилия.
- Воспитывать дисциплину, ответственность и стремление доводить дело до завершения.
- Поддерживать интерес к новаторским методикам и желание учиться новому.

Возраст обучающихся, участвующих в реализации дополнительной образовательной программы: 7-15 лет.

1.3.Объём программы

Общее количество часов на весь период обучения программе составляет 576 часов:

Программа рассчитана на 3 года обучения: ежегодно в течение 9 месяцев, 36 учебных недель в год.

Режим занятий, периодичность и продолжительность:

Год обучения	Количество занятий в неделю	Продолжительность одного занятия	Недельная нагрузка	Количество часов в год
1 год	2 раза	45 минут	4	144
2 год	2 раза	45 минут	6	216
3 год	2 раза	45 минут	6	216

1.4. Формы и методы организации образовательного процесса

Формы организации учебного процесса:

1. **Фронтальные занятия:** групповое выполнение заданий, лекционно-практические занятия, обсуждение общих вопросов и проблем.

2. **Индивидуальная работа:** индивидуализированные консультации, выполнение персональных проектов, закрепление изученного материала каждым ребенком отдельно.

3. **Коллективная работа:** совместные проекты, создание общего анимационного фильма группой обучающихся, организация рабочих коллективов и обмен опытом.

4. **Практикоориентированные мастерские:** специальные мастер-классы по изготовлению моделей героев, построению декораций, подготовке фона и света.

5. **Проектные группы:** формирование небольших групп, работающих над определенными этапами производства мультфильма (создание сценария, моделирование, монтаж).

6. **Выставочные и конкурсные мероприятия:** представление итоговых работ, выставка достижений учащихся, участие в городских и всероссийских конкурсах.

Методы организации образовательного процесса:

1. **Наглядные методы:** использование иллюстраций, схем, чертежей, видеороликов и презентаций для объяснения ключевых моментов.

2. **Демонстрационные методы:** показ этапов создания мультфильма педагогом, поэтапное руководство процессом.

3. **Проблемно-поисковые методы:** постановки учебных задач, решение проблемных ситуаций, вовлечение ребят в активный поиск решения.

4. **Обсуждаемые методы:** диалоги, дискуссии, совместное рассмотрение полученных результатов, обмен мнениями и впечатлениями.

5. **Рефлексивные методы:** осмысление проделанной работы, самооценка достигнутых успехов, размышления о трудностях и путях их преодоления.

6. **Методы поощрения и поддержки:** похвала, награждение призами и дипломами, позитивная обратная связь и доброжелательное отношение педагога.

7. **Игровые приемы:** игровые упражнения, развивающие фантазию, импровизацию и координацию действий, такие как ролевые игры, театр теней и др.

Формы контроля и аттестации обучающихся по программе "Мультимир":

Текущие формы контроля:

1. **Устный опрос** – проверка понимания теоретического материала.

2. **Практические задания** – непосредственное применение навыков (например, создание раскадровки, съемка короткой сцены).

3. **Самостоятельные мини-проекты** – отдельные части большого проекта, выполняемые индивидуально или в малых группах.

4. **Тестирование** – периодическое письменное тестирование для проверки усвоения терминологии и теории.

5. **Анализ портфолио** – систематический анализ накопленных работ и прогресса ученика.

Промежуточные формы контроля:

1. **Презентации** – устные выступления с демонстрацией собственных работ и промежуточных проектов.

2. **Групповые обсуждения** – дискуссионные сессии по вопросам, связанным с этапом обучения.

3. **Экспертиза проектов** – привлечение экспертов или старших коллег для анализа текущего состояния проекта.

Итоговая форма аттестации:

1. **Отчётный показ** – публичная демонстрация завершённого анимационного проекта.

2. **Портфель работ** – предоставление набора выполненной проектной документации и материалов.

Контроль осуществляется регулярно, обеспечивая своевременную обратную связь и возможность коррекции траектории обучения. Аттестационные процедуры направлены на объективную оценку и подтверждение уровня компетентности выпускника.

1.5. Планируемые результаты

В результате обучения программе учащиеся овладеют следующими знаниями, умениями и навыками:

- Получение знаний о принципах и этапах создания мультфильмов методами стоп-кадра.
- Освоение основных инструментов и методик работы с видеокамерой, осветительным оборудованием и программами для монтажа.
- Владение базовыми знаниями теории композиции, цветоведения и построения сюжета.
- Развитие пространственного мышления, внимания к деталям и чувства ритма.
- Увеличение скорости восприятия визуальной информации и повышение зрительной памяти.
- Углубленное развитие мелкой моторики рук и глазомерных навыков.
- Выработка усидчивости, терпеливости и целеустремленности.
- Формирование устойчивого интереса к творческим видам деятельности.
- Умение работать в команде, соблюдать правила взаимодействия и проявлять взаимоподдержку.
- Восприятие успеха совместной деятельности как важного элемента личного достижения.
- Самостоятельное создание короткого анимационного фильма.
- Участие в выставочно-конкурсных мероприятиях.

Планируемые результаты по годам обучения

1 год обучения (7–9 лет):

- Знать: историю анимации, основные техники (пластилиновая, предметная, перекладка), правила безопасности при съемке, устройство фотоаппарата и штатива, базовые понятия композиции и цвета, этапы создания мультфильма.
- Уметь: придумывать простой сюжет, делать раскадровку, лепить и конструировать персонажей, выставять свет, снимать покaдрово, монтировать в простой программе (Stop Motion Studio/CapCut), подбирать музыку, озвучивать короткий ролик.

- Личностные результаты: проявлять усидчивость, аккуратность, интерес к творчеству, работать в паре, доводить начатое дело до конца.

2 год обучения (10–12 лет):

- · Знать: законы физики в анимации (инерция, ускорение), продвинутые техники (кукольная анимация, хромакей, спецэффекты), этапы работы над фильмом (препродакшн, продакшн, постпродакшн), основы драматургии, звукорежиссуры.

- · Уметь: создавать шарнирную куклу, строить сложные декорации, работать с хромакеем, имитировать взрывы, полеты, разрушения, писать сценарий, делать аниматик, записывать и сводить звук, работать в команде над общим проектом.

- · Личностные результаты: брать ответственность за свою роль в группе, проявлять инициативу, критически оценивать свою работу и работу товарищей.

3 год обучения (13–15 лет):

- · Знать: режиссерские принципы, профессиональные техники (пикселяция, стеклянная анимация, саунд-дизайн), основы актерского мастерства, цветокоррекцию, VFX, фестивальное продвижение.

- · Уметь: разработать режиссерский сценарий, составить смету и график съемок, снимать с живыми актерами, интегрировать анимацию с видео, создавать сложные звуковые образы, проводить цветоградацию, подготовить фильм к фестивалю.

- · Личностные результаты: сформировать профессиональную ориентацию, уметь презентовать себя и свой проект, работать в режиме жестких сроков, проявлять лидерские качества.

II. УЧЕБНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН

1 год обучения

№ п/п	Наименование разделов, тем	Количество часов			Форма контроля
		Теория	Практика	Всего	
1.	Основы анимации	8	24	32	Устный опрос, практикум
2.	Техническая сторона процесса	12	24	36	Динамическая съёмка, отчёт
3.	Монтаж и оформление произведения	12	24	36	Представление монтажа
4.	Реализация индивидуального проекта	0	36	36	Промежуточная защита проекта
5.	Итоговая аттестация (Отчётный показ)	0	4	4	Открытая презентация проекта
Итого:		32	112	144	

2 год обучения

№ п/п	Наименование разделов, тем	Количество часов			Форма контроля
		Теория	Практика	Всего	
1.	Введение и углубление в профессию	6	12	18	Устный опрос, тест, анализ работ
2.	Анатомия и физика движения	6	12	18	Практические этюды, демонстрация
3.	Кукольная анимация	9	18	27	Готовая кукла, съемка сцены
4.	Спецэффекты и механика	9	18	27	Этюды со спецэффектами, просмотр
5.	Драматургия и работа в кадре	8	16	24	Сценарий, раскадровка, аниматик
6.	Звукорежиссура и озвучание	6	12	18	Запись звука, сведение, шумовой этюд
7.	Индивидуальный/групповой проект: подготовка	6	24	30	Защита концепции, эскизы, сценарий
8.	Индивидуальный/групповой проект: съемки	4	26	30	Промежуточный просмотр материала
9.	Постпродакшн и премьера	4	20	24	Итоговый фильм, постер, трейлер, фестиваль
Итого:		58	158	216	

3 год обучения

№ п/п	Наименование разделов, тем	Количество часов			Форма контроля
		Теория	Практика	Всего	
1.	Режиссура и сценарное мастерство	8	16	24	Сценарная заявка, синопсис, раскадровка, питч
2.	Продвинутые техники анимации	10	20	30	Этюды в разных техниках, анализ
3.	Спецэффекты уровня профессионалов	8	16	24	Демонстрация сложных эффектов
4.	Работа с актерами и живыми съемками	6	12	18	Съемка с актером, интеграция анимации
5.	Саунд-дизайн и музыка	6	12	18	Звуковой проект, полевые записи
6.	Предпродакшн полноценного фильма	6	18	24	Пакет документов (сценарий, бюджет, график, эскизы)
7.	Съемочный период (работа над фильмом)	4	32	36	Промежуточные материалы, черновой монтаж
8.	Постпродакшн и цветокоррекция	4	20	24	Готовый фильм, цветокоррекция
9.	Продвижение и фестивали	4	14	18	Пресс-кит, заявки на фестивали, премьеры
Итого:		56	160	216	

Раздел 3. Содержание программы

1 года обучения

1. Основы анимации (32 часа)

Теоретическая часть (8 часов): История анимации: Зарождение и эволюция жанра. Понятие анимации и классификация стилей. Психология движения: законы кинетики и динамика поведения персонажа. Типичные приёмы, используемые в классической анимации.

Практическая часть (24 часа): Создание скетчей и персонажей. Набор и создание коллекции образов. Освоение базовой анимации персонажей. Составление простого сюжета и раскадровка. Проведение эксперимента с движениями и позициями персонажей. Начало создания собственного проекта: первая серия раскадровки.

2. Техническая сторона процесса (36 часов)

Теоретическая часть (12 часов): Устройство камеры и настройки съёмочной аппаратуры. Правила композиции кадра и распределения света. Использование различных источников освещения и аксессуаров. Выбор правильного угла обзора и фокусировки. Управление экспозицией и качеством снимков. Правильное позиционирование объектов в пространстве.

Практическая часть (24 часа): Съёмка тестовых серий. Отработка владения камерой и расположением предметов. Определение наилучших положений и углов съёмки. Упражнения по установке правильных настроек экспозиции. Съёмка движущихся объектов и остановленных сцен. Первая полноценная съёмка серии проекта.

3. Монтаж и оформление произведения (36 часов)

Теоретическая часть (12 часов): Этапы и цели видеомонтажа. Основные программы для видеомонтажа и их интерфейс. Порядок соединения кадров и клипов. Применение фильтров и эффектов для улучшения картинки. Добавление музыкальной и голосовой дорожек. Цели и типы оформления мультфильма.

Практическая часть (24 часа): Импорт исходников и сортировка материала. Первые шаги по соединению кадров и простейшей обработке. Практика изменения скорости воспроизведения и замедленного просмотра. Работа с добавлением эффектов и фильтрацией изображения. Комбинирование нескольких каналов (видео + аудио), добиваясь гармонии. Первый готовый фрагмент фильма.

4. Реализация индивидуального проекта (36 часов)

Практическая часть (36 часов): Самостоятельная реализация всего цикла работы: от сценария до монтажа. Регулярная консультация с наставником по ходу работы.

Постоянная проверка хода проекта и внесение поправок. Доработка выбранного направления и характера мультфильма. Итоговая демонстрация полного проекта.

5. Итоговая аттестация (Отчётный показ) (4 часа)

Практическая часть (4 часа): Открытое мероприятие

2 года обучения

Раздел 1. Введение и углубление в профессию (18 ч)

Теория (6 ч): Техника безопасности на продвинутом уровне. Профессии в анимации: режиссер, оператор, художник, аниматор, звукорежиссер. Повторение основ: сложная раскадровка с указанием крупности планов и движения камеры. Понятие «питчинг идей».

Практика (12 ч): Анализ летних работ. Распределение ролей в команде. Мастер-класс по хромакею: настройка освещения, съемка объектов на зеленом фоне. Монтаж с хромакеем в DaVinci Resolve / CapCut. Создание пробных роликов.

Раздел 2. Анатомия и физика движения (18 ч)

Теория (6 ч): Законы Ньютона для аниматора: инерция, ускорение, торможение («смягчение»). Анимация легких и тяжелых предметов. Физика жидкостей. Циклы движения (походка, бег, прыжки).

Практика (12 ч): Съемка этюдов: падающий мяч, маятник, лопающийся шарик. Имитация воды с помощью целлофана и силикона. Создание циклов походки для разных персонажей. Акробатические этюды с пластилиновыми фигурками.

Раздел 3. Кукольная анимация (27 ч)

Теория (9 ч): Шарнирные куклы: материалы, создание проволочного скелета. Лепка головы и рук, пропорции, мимика (сменные лица). Пошив костюмов для кукол. Изготовление обуви и аксессуаров. Построение декораций в масштабе. Такелаж и крепления.

Практика (18 ч): Изготовление куклы с подвижными частями. Создание декораций (комната, улица). Съемка кукольной сцены: выставление света, анимация движений (шаги, повороты). Чистойой прогон сцены, монтаж.

Раздел 4. Спецэффекты и механика (27 ч)

Теория (9 ч): Имитация взрывов (вата, мука, воздух). Разрушения с помощью лески и падающих предметов. Магия и свечение (наложение эффектов). Полеты и системы подвесов. Трансформация предметов. Сочетание стоп-моушен с графикой. Анимация песка, сыпучих материалов. Фуд-анимация.

Практика (18 ч): Создание коротких сцен со спецэффектами: взрыв, разрушение башни, полет персонажа, превращение машины в робота. Работа с песком на световом планшете. Съемка «ожившей» еды.

Раздел 5. Драматургия и работа в кадре (24 ч)

Теория (8 ч): Сценарий: от идеи до логлайна. Сториборд с таймингом. Аниматик. Актерское мастерство для аниматора. Крупность планов, правила монтажа. Динамичный монтаж, создание экшн-сцен. Работа со временем (тайминг и спейсинг). Саспенс.

Практика (16 ч): Написание сценария для будущего фильма. Детальная раскадровка. Создание аниматика. Этюды на эмоции. Монтаж динамичной сцены из готовых материалов.

Раздел 6. Звукорежиссура и озвучание (18 ч)

Теория (6 ч): Профессия звукорежиссера: микрофоны, частоты, шумы. Студийная озвучка, работа с дикцией. Шумовая озвучка (имитация звуков). Сведение музыки, подбор треков без авторских прав. Баланс дорожек. Использование пауз.

Практика (12 ч): Запись голоса персонажа. Создание шумов своими руками (шаги, ветер, скрип). Сведение голоса, шумов и музыки в аудиоредакторе. Работа над звуковым оформлением этюда.

Раздел 7. Индивидуальный/групповой проект: подготовка (30 ч)

Практика (24 ч) + теория (6 ч): Питчинг идей, выбор лучшей. Разработка концепции, стилистики. Написание сценария, диалогов. Эскизы персонажей, декораций. Утверждение художественным советом. Изготовление персонажей и реквизита. Построение декораций. Раскадровка фильма. Подготовка съемочного места (свет, штативы, фоны).

Раздел 8. Индивидуальный/групповой проект: съемки (30 ч)

Практика (26 ч) + теория (4 ч): Установка первого кадра. Анимация сцен по порядку. Работа с диалогами (липсинг). Спецэффекты в кадре. Контрольный просмотр, исправление ошибок. Досъемка деталей. Завершение съемочного периода.

Раздел 9. Постпродакшн и премьера (24 ч)

Практика (20 ч) + теория (4 ч): Черновой монтаж. Цветокоррекция, приведение кадров к единому стилю. Создание титров. Запись чистой озвучки, наложение шумов. Финальное сведение звука. Создание постера и трейлера. Подготовка к премьере. Фестиваль «Мультимир»: показ, обсуждение, награждение.

3 года обучения

Раздел 1. Режиссура и сценарное мастерство (24 ч)

Теория (8 ч): Режиссерский замысел. Драматургическая структура: трехактная схема, арка персонажа. Конфликт и подтекст. Написание сценарной заявки и синопсиса. Разработка характеров через диалоги и действия. Понятие «режиссерский сценарий» и хронометраж.

Практика (16 ч): Анализ короткометражных фильмов. Написание сценария для итогового фильма. Создание расширенной раскадровки с указанием планов, движения камеры и звуковых эффектов. Подготовка презентации проекта (питч).

Раздел 2. Продвинутые техники анимации (30 ч)

Теория (10 ч): Пикселяция — анимация с живыми людьми. Комбинированная съемка: человек и анимация. Стеклоаннимация (масляная живопись по стеклу). Объемная анимация из проволоки, фольги, полимерных материалов. Анимация природных материалов (песок, крупа, листья). Фрактальная анимация. Съемка дыма, мыльных пузырей, огня.

Практика (20 ч): Создание коротких этюдов в каждой технике. Съемка пикселяции с участием одноклассников. Работа с маслом по стеклу. Лепка сложных персонажей из проволоки и запекаемого пластика. Анимация песка на стекле с музыкальным сопровождением.

Раздел 3. Спецэффекты уровня профессионалов (24 ч)

Теория (8 ч): Сочетание практических спецэффектов с цифровыми (VFX). Создание миниатюр и взрывов в масштабе. Работа с дым-машиной, имитация ветра, дождя, снега. Левитация предметов с помощью невидимых тросов и покадрового удаления. Сложный грим и аниматроника.

Практика (16 ч): Съемка сцены с использованием дым-машины и цветных гелей. Создание «магии» с помощью наложения слоев в After Effects. Изготовление простейшей аниматронной детали (движущийся глаз). Этюд с разрушением макета.

Раздел 4. Работа с актерами и живыми съемками (18 ч)

Теория (6 ч): Особенности съемки живых актеров в кадре с анимацией. Работа с хромакеем на высоком уровне. Взаимодействие актера с несуществующим объектом. Основы актерского мастерства для режиссера.

Практика (12 ч): Съемка сцены с актером на зеленом фоне с последующей интеграцией анимированного персонажа. Этюд «Разговор с невидимкой». Монтаж и трекинг движения.

Раздел 5. Саунд-дизайн и музыка (18 ч)

Теория (6 ч): Профессиональный саунд-дизайн: создание звуковых образов. Работа с многодорожечными проектами. Использование семплов и полевых записей. Основы композиции и подбора музыки. Звук как драматургический элемент.

Практика (12 ч): Запись полевых звуков (интершум). Создание шумовой библиотеки. Написание простой музыки в цифровых рабочих станциях (LMMS, GarageBand). Полное озвучивание сцены из будущего фильма.

Раздел 6. Предпродакшн полноценного фильма (24 ч)

Теория (6 ч): Разработка режиссерского сценария. Составление календарно-съемочного графика. Бюджетирование проекта (материалы, реквизит). Художественное руководство: цветовые палитры, стилистика. Подбор команды.

Практика (18 ч): Создание полного пакета предпродакшна: сценарий, раскадровка, эскизы персонажей и декораций, аниматик, смета, график съемок. Защита проекта перед педагогом и группой.

Раздел 7. Съемочный период (36 ч)

Теория (4 ч): Организация съемочного процесса. Роль режиссера на площадке. Работа с ассистентами. Техника безопасности при сложных съемках.

Практика (32 ч): Съемка фильма по утвержденному плану. Анимация сцен, работа с персонажами, спецэффектами. Ежедневный просмотр материала, внесение правок. Соблюдение графика.

Раздел 8. Постпродакшн и цветокоррекция (24 ч)

Теория (4 ч): Профессиональный монтаж: продвинутые склейки, L- и J-каты. Цветокоррекция и цветоградация (DaVinci Resolve). Создание визуальных эффектов (композитинг).

Практика (20 ч): Монтаж фильма. Цветокоррекция всех сцен. Добавление титров и визуальных эффектов. Сведение звука. Экспорт в различных форматах.

Раздел 9. Продвижение и фестивали (18 ч)

Теория (4 ч): Как отправить фильм на фестивали. Составление заявки, создание пресс-кита. Работа с социальными сетями. Авторские права. Анализ фестивальных требований.

Практика (14 ч): Создание постера, трейлера, тизера. Написание синопсиса и информации о фильме. Регистрация на онлайн-фестивали. Подготовка итогового показа для родителей и гостей. Рефлексия и самоанализ

Раздел 4. Календарно-тематическое планирование

1 год обучения

№ п/п	Месяц	Число	Время проведения	Форма занятия	Количество часов	Тема занятия	Место проведения	Форма контроля
Основы анимации (32 часа)								
1				Теоретическое занятие	2	Вводное занятие: знакомство с программой. Техника безопасности на занятии.		Устный опрос
2				Теоретическое занятие	2	История анимации		Наблюдение, опрос
3				Теоретическое занятие	2	Основы анимации: движение и персонажи		Наблюдение, опрос
4				Практическое занятие	2	Основы анимации: движение и персонажи		Практическое задание
5				Теоретическое занятие	2	Создание скетчей и персонажей		Наблюдение, опрос
6				Практическое занятие	2	Создание скетчей и персонажей		Практическое задание
7				Практическое занятие	2	Набор и создание образов		Наблюдение, опрос
8				Практическое занятие	2	Набор и создание образов		Практическое задание
9				Практическое занятие	2	Освоение базовой анимации		Наблюдение, опрос
10				Практическое занятие	2	Освоение базовой анимации		Практическое задание
11				Практическое занятие	2	Составление простого сюжета		Проектирование сценария
12				Практическое	2	Составление простого сюжета		Проектирован

				занятие				ие сценария
13				Практическое занятие	2	Проведение эксперимента с движениями и позициями персонажа		Демонстрация результата
14				Практическое занятие	2	Проведение эксперимента с движениями и позициями персонажа		Демонстрация результата
15				Практическое занятие	2	Начало создания собственного проекта: первая серия раскадровки		Демонстрация результата
16				Практическое занятие	2	Начало создания собственного проекта: первая серия раскадровки		Демонстрация результата
Техническая сторона процесса (36 часов)								
17				Теоретическое занятие	2	Устройство камеры и настройки съемочной аппаратуры		Устный опрос, наблюдение
18				Практическое занятие	2	Отработка владения камерой и расположением предметов		Практическое задание
19				Практическое занятие	2	Отработка владения камерой и расположением предметов		Практическое задание
20				Теоретическое занятие	2	Правила композиции кадра и распределения света		Устный опрос, наблюдение
21				Практическое занятие	2	Определение наилучших положений и углов съёмки		Практическое задание
22				Практическое занятие	2	Определение наилучших положений и углов съёмки		Практическое задание
23				Теоретическое занятие	2	Использование различных источников освещения и аксессуаров		Устный опрос, наблюдение
24				Практическое занятие	2	Упражнения по установке правильных настроек экспозиции		Практическое задание
25				Практическое занятие	2	Упражнения по установке правильных настроек экспозиции		Практическое задание
26				Теоретическое	2	Выбор правильного угла обзора и		Устный опрос,

				занятие		фокусировки		наблюдение
27				Практическое занятие	2	Управление экспозицией и качеством снимков		Практическое задание
28				Практическое занятие	2	Управление экспозицией и качеством снимков		Практическое задание
29				Теоретическое занятие	2	Правильное позиционирование объектов в пространстве		Устный опрос, наблюдение
30				Практическое занятие	2	Съемка движущихся объектов и остановленных сцен		Практическое задание
31				Практическое занятие	2	Съемка движущихся объектов и остановленных сцен		Практическое задание
32				Теоретическое занятие	2	Эффекты и фильтры в видео		Устный опрос, наблюдение
33				Практическое занятие	2	Первая полноценная съёмка серии проекта		Практическое задание
34				Практическое занятие	2	Съемки тестовых серий		Практическое задание
Монтаж и оформление произведения (36 часов)								
35				Теоретическое занятие	2	Этапы и цели видеомонтажа		Устный опрос
36				Практическое занятие	2	Основные программы для видеомонтажа и их интерфейс		Практическое задание
37				Практическое занятие	2	Основные программы для видеомонтажа и их интерфейс		Практическое задание
38				Теоретическое занятие	2	Порядок соединения кадров и клипов		Наблюдение, опрос
39				Практическое занятие	2	Первые шаги по соединению кадров и простейшей обработке		Демонстрация монтажа
40				Практическое занятие	2	Первые шаги по соединению кадров и простейшей обработке		Демонстрация монтажа
41				Теоретическое занятие	2	Применение фильтров и эффектов для улучшения картинки		Наблюдение, опрос

42				Практическое занятие	2	Работа с добавлением эффектов и фильтрацией		Демонстрация монтажа
43				Практическое занятие	2	Работа с добавлением эффектов и фильтрацией		Демонстрация монтажа
44				Теоретическое занятие	2	Добавление музыкальной и голосовой дорожек		Наблюдение, опрос
45				Практическое занятие	2	Комбинирование нескольких каналов (видео+аудио), добиваясь гармонии		Демонстрация монтажа
46				Практическое занятие	2	Комбинирование нескольких каналов (видео+аудио), добиваясь гармонии		Демонстрация монтажа
47				Теоретическое занятие	2	Цели и типы оформления мультфильма		Наблюдение, опрос
48				Практическое занятие	2	Контрольный практический урок: создание полноценной сцены		Демонстрация монтажа
49				Практическое занятие	2	Оптимизация итогового продукта: экспорт файла и подготовка презентации		Демонстрация монтажа
50				Теоретическое занятие	2	Редактирование отснятого материала: выбор лучшего варианта		Наблюдение, опрос
51				Практическое занятие	2	Репетиционное выступление: демонстрация промежуточных результатов		Творческая работа
52				Практическое занятие	2	Репетиционное выступление: демонстрация промежуточных результатов		Творческая работа
Реализация индивидуального проекта (36 часов)								
53				Проектные группы	2	Проект реализации всего цикла работы: от сценария до монтажа		Творческая работа

54			Проектные группы	2	Консультация с педагогом по ходу работы		Творческая работа
55			Проектные группы	2	Проверка хода проекта и внесение поправок		Творческая работа
56			Проектные группы	2	Доработка выбранного направления и характера мультфильма		Творческая работа
57			Проектные группы	2	Доработка выбранного направления и характера мультфильма		Творческая работа
58			Проектные группы	2	Итоговая демонстрация полного проекта.		Готовый продукт
59			Проектные группы	2	Проект 2. Самостоятельная реализации всего цикла работы: от сценария до монтажа		Творческая работа
60			Проектные группы	2	Консультация с педагогом по ходу работы		Творческая работа
61			Проектные группы	2	Проверка хода проекта и внесение поправок		Творческая работа
62			Проектные группы	2	Доработка выбранного направления и характера мультфильма		Творческая работа
63			Проектные группы	2	Доработка выбранного направления и характера мультфильма		Творческая работа
64			Проектные группы	2	Итоговая демонстрация полного проекта.		Готовый продукт
65			Проектные группы	2	Проект 3. Самостоятельная реализации всего цикла работы: от сценария до монтажа		Творческая работа
66			Проектные группы	2	Консультация с педагогом по ходу работы		Творческая работа

67				Проектные группы	2	Проверка хода проекта и внесение поправок		Творческая работа
68				Проектные группы	2	Доработка направления и характера мультфильма		Творческая работа
69				Проектные группы	2	Доработка направления и характера мультфильма		Творческая работа
70				Проектные группы	2	Итоговая демонстрация полного проекта.		Готовый продукт
Итоговая аттестация (4 часа)								
71				Практическое занятие	2	Открытое мероприятий по демонстрации полученных знаний и умений		Творческая работа
72				Практическое занятие	2	Итоговая аттестация		Творческая работа

2 год обучения

№ п/п	Месяц	Число	Время проведения	Форма занятия	Количество часов	Тема занятия	Место проведения	Форма контроля
Раздел 1. Введение и углубление в профессию (18 ч)								
1				Теоретическое занятие	3	Вводное занятие. Техника безопасности. Анализ летних работ.		Устный опрос
2				Теоретическое занятие	3	Профессии в анимации. Распределение ролей в команде.		Тест
3				Теоретическое занятие	3	Повторение основ: сложная раскадровка.		Практическая работа
4				Практическое занятие	3	Мастер-класс по хромакею: теория и настройка света.		Наблюдение
5				Теоретическое занятие	3	Съемка объектов на зеленом фоне.		Практикум
6				Практическое занятие	3	Монтаж с хромакеем в DaVinci Resolve / CapCut.		Демонстрация ролика
Раздел 2. Анатомия и физика движения (18 ч)								
7				Практическое занятие	3	Законы физики в анимации: инерция, ускорение, смягчение.		Устный опрос
8				Практическое занятие	3	Анимация легких и тяжелых предметов.		Этюд
9				Практическое занятие	3	Имитация жидкостей: вода, масло, лава.		Практическая работа
10				Практическое занятие	3	Циклы движения: походка, бег.		Этюд
11				Практическое занятие	3	Акробатика и прыжки.		Этюд
12				Практическое	3	Взаимодействие персонажа с		Демонстрация

				занятие		предметами.		результата
Раздел 3. Кукольная анимация (27 ч)								
13				Практическое занятие	3	Шарнирные куклы: материалы, создание проволочного скелета.		Образцы
14				Практическое занятие	3	Лепка головы и рук. Пропорции.		Практикум
15				Теоретическое занятие	3	Мимика: создание сменных лиц		Практикум
16				Практическое занятие	3	Пошив костюма для куклы.		Готовая одежда
17				Практическое занятие	3	Изготовление обуви и аксессуаров.		Детализация
18				Теоретическое занятие	3	Создание декораций в масштабе.		Макет
19				Практическое занятие	3	Такелаж и крепления на площадке.		Установка
20				Практическое занятие	3	Съемка кукольной сцены: свет, первый кадр		Промежуточный кадр
21				Теоретическое занятие	3	Съемка кукольной сцены: анимация движения. 23		Черновой материал
Раздел 4. Спецэффекты и механика (27 ч)								
22				Практическое занятие	3	Имитация взрывов: вата, мука, воздух.		Этюд
23				Теоретическое занятие	3	Разрушения с помощью лески и падающих предметов.		Этюд
24				Практическое занятие	3	Магия и свечение: наложение эффектов.		Демонстрация
25				Практическое занятие	3	Полеты и системы подвесов.		Практикум
26				Теоретическое занятие	3	Трансформация предметов.		Этюд

27				Практическое занятие	3	Сочетание стоп-моушен с графикой.		Проба
28				Практическое занятие	3	Анимация песка на стекле.		Ролик
29				Теоретическое занятие	3	Сыпучая анимация: крупа, кофе.		Этюд
30				Практическое занятие	3	Фуд-анимация: работа с продуктами.		Демонстрация
Раздел 5. Драматургия и работа в кадре (24 ч)								
31				Теоретическое занятие	3	Сценарий: от идеи до логлайна.		Идея
32				Практическое занятие	3	Сториборд с таймингом.		Раскадровка
32				Практическое занятие	3	Аниматик: сборка чернового видео.		Аниматик
34				Теоретическое занятие	3	Актерское мастерство для аниматора		Этюды
35				Практическое занятие	3	Крупность планов и правила монтажа.		Анализ сцен
36				Практическое занятие	3	Динамичный монтаж: создание экшн-сцены.		Монтаж
37				Теоретическое занятие	3	Работа со временем: тайминг и спейсинг.		Практикум
38				Практическое занятие	3	Саспенс: как нагнетать напряжение.		Этюд
Раздел 6. Звукорежиссура и озвучание (18 ч)								
39				Теоретическое занятие	3	Профессия звукорежиссера: микрофоны, частоты.		Опрос
40				Практическое занятие	3	Студийная озвучка: запись голоса персонажа.		Запись
41				Практическое	3	Шумовая озвучка: создаем звуки		Библиотека

				занятие		своими руками.		шумов
42				Теоретическое занятие	3	Подбор музыки без авторских прав.		Трек-лист
43				Практическое занятие	3	Сведение дорожек: голос + шумы + музыка.		Черновой микс
44				Практическое занятие	3	Работа с тишиной и паузами.		Итоговый микс
Раздел 7. Индивидуальный/групповой проект: подготовка (30 ч)								
45				Практическое занятие	3	Питчинг идей. Выбор лучшей концепции.		Презентация идеи
46				Практическое занятие	3	Разработка концепции и стилистики фильма.		Описание
47				Практическое занятие	3	Написание сценария и диалогов.		Сценарий
48				Проектные группы	3	Эскизы персонажей и декораций.		Рисунки
49				Проектные группы	3	Утверждение художественным советом.		Корректировки
50				Проектные группы	3	Изготовление персонажей		Куклы/фигурки
51				Проектные группы	3	Построение декораций.		Декорации
52				Проектные группы	3	Подготовка реквизита.		Реквизит
53				Проектные группы	3	Раскадровка фильма (покадровый план).		Раскадровка
54				Проектные группы	3	Подготовка съемочного места: свет, штативы, фоны.		Готовность к съемкам
Раздел 8. Индивидуальный/групповой проект: съемки (30 ч)								
55				Проектные	3	Установка первого кадра.		Кадр

				группы				
56				Проектные группы	3	Анимация сцены 1.		Материал
57				Проектные группы	3	Анимация сцены 2 (диалоги, липсинг).		Материал
58				Проектные группы	3	Анимация сцены 3.		Материал
59				Проектные группы	3	Спецэффекты в кадре.		Кадры со спецэффектами
60				Проектные группы	3	Контрольный просмотр и исправление ошибок.		Анализ
61				Проектные группы	3	Досъемка: перебивки, детали.		Доп. материал
62				Проектные группы	3	Съемка сцены 4.		Материал
63				Проектные группы	3	Съемка сцены 5.		Материал
64				Проектные группы	3	Финальный съемочный день. Завершение анимации		Готовый продукт
Раздел 9. Постпродакшн и премьера (24 ч)								
65				Практическое занятие	3	Черновой монтаж: сборка в таймлайн.		Черновик
66				Практическое занятие	3	Цветокоррекция: приведение кадров к единому стилю.		Цвет
67				Практическое занятие	3	Создание титров (начальных и финальных).		Титры
68				Практическое занятие	3	Запись чистой озвучки и наложение шумов.		Звук
69				Практическое занятие	3	Финальное сведение звука.		Мастер-лента
70				Практическое занятие	3	Создание постера и трейлера к фильму.		Постер, трейлер

71				Практическое занятие	3	Подготовка к премьере: анонсы, приглашения.		Программа показа
72				Практическое занятие	3	Фестиваль «Мультимир»: премьерный показ, обсуждение, награждение.		Итоговый фильм
	Итого				216			

3 год обучения

№ п/п	Месяц	Число	Время проведения	Форма занятия	Количество часов	Тема занятия	Место проведения	Форма контроля
Раздел 1. Режиссура и сценарное мастерство (24 ч)								
1				Теоретическое занятие	3	Введение. Режиссерский замысел.		Беседа
2				Теоретическое занятие	3	Драматургическая структура: трехактная схема.		Анализ фильма
3				Теоретическое занятие	3	Конфликт и подтекст в сценарии.		Упражнения
4				Практическое занятие	3	Сценарная заявка и синопсис.		Заявка
5				Теоретическое занятие	3	Разработка характеров через диалоги.		Диалоги
6				Практическое занятие	3	Режиссерский сценарий и хронометраж.		Сценарий
7				Практическое занятие	3	Питчинг идей: защита сценариев.		Презентация
8				Практическое занятие	3	Расширенная раскадровка с движением камеры		Раскадровка
Раздел 2. Продвинутые техники анимации (30 ч)								
9				Практическое занятие	3	Пикселяция: теория и примеры.		Обсуждение
10				Практическое занятие	3	Съемка пикселяции с живыми актерами.		Этюд
11				Практическое занятие	3	Комбинированная съемка: человек и анимация.		Проба
12				Практическое	3	Стеклоаннимация (масло по		Этюд

				занятие		стеклу).		
13				Практическое занятие	3	Объемная анимация из проволоки и фольги.		Персонаж
14				Практическое занятие	3	Анимация природных материалов (песок, листья).		Этюд
15				Практическое занятие	3	Фрактальная анимация: повтор и трансформация.		Этюд
16				Практическое занятие	3	Съемка дыма, мыльных пузырей, огня.		Этюд
17				Практическое занятие	3	Смешанная техника: объединение нескольких способов.		Творческая работа
18				Практическое занятие	3	Завершение этюдов, обсуждение.		Просмотр
Раздел 3. Спецэффекты уровня профессионалов (24 ч)								
19				Практическое занятие	3	Практические и цифровые эффекты.		Лекция
20				Практическое занятие	3	Создание миниатюр и взрывов в масштабе.		Этюд
21				Теоретическое занятие	3	Работа с дым-машиной, имитация ветра, дождя.		Этюд
22				Практическое занятие	3	Левитация предметов: невидимые тросы и удаление в Photoshop. 3		Этюд
23				Практическое занятие	3	Сложный грим и аниматроника (основы).		Макет
24				Теоретическое занятие	3	Съемка сцены с комбинацией эффектов.		Материал
25				Практическое занятие	3	Монтаж и доработка эффектов в After Effects.		Готовый ролик
26				Практическое занятие	3	Презентация спецэффектов.		Демонстрация
Раздел 4. Работа с актерами и живыми съемками (18 ч)								
27				Практическое	3	Особенности съемки живых		Беседа

				занятие		актеров в кадре с анимацией. 3 1 2		
28				Теоретическое занятие	3	Работа с хромакеем на высоком уровне.		Настройка
29				Практическое занятие	3	Взаимодействие актера с несуществующим объектом.		Этюд
30				Практическое занятие	3	Основы актерского мастерства для режиссера.		Тренинг
31				Теоретическое занятие	3	Съемка сцены с актером и последующая интеграция анимации.		Материал
32				Практическое занятие	3	Монтаж и трекинг движения.		Готовый фрагмент
Раздел 5. Саунд-дизайн и музыка (18 ч)								
33				Теоретическое занятие	3	Профессиональный саунд-дизайн: звуковые образы.		Слушание примеров
34				Практическое занятие	3	Работа с многодорожечными проектами (Audacity, Reaper).		Интерфейс
35				Практическое занятие	3	Семплы и полевые записи		Запись
36				Теоретическое занятие	3	Основы композиции и подбор музыки		Трек-лист
37				Практическое занятие	3	Звук как драматургический элемент.		Анализ
38				Практическое занятие	3	Полное озвучивание сцены из будущего фильма.		Звуковая дорожка
Раздел 6. Предпродакшн полноценного фильма (24 ч)								
39				Теоретическое занятие	3	Разработка режиссерского сценария.		Сценарий
40				Практическое занятие	3	Составление календарно-съёмочного графика		График
41				Практическое занятие	3	Бюджетирование проекта (материалы, реквизит).		Смета

42				Теоретическое занятие	3	Художественное руководство: цветовые палитры, стилистика.		Мудиборд
43				Практическое занятие	3	Подбор команды и распределение ролей.		Команда
44				Практическое занятие	3	Создание аниматика по раскадровке.		Аниматик
45				Практическое занятие	3	Подготовка эскизов персонажей и декораций.		Эскизы
46				Практическое занятие	3	Защита проекта: презентация пакета предпродакшна.		Питч
Раздел 7. Съёмочный период (36 ч)								
47				Проектные группы	3	Организация съёмочного процесса. Инструктаж.		План
48				Проектные группы	3	Изготовление персонажей и декораций (начало).		Материалы
49				Проектные группы	3	Изготовление персонажей и декораций (продолжение).		Готовность
50				Проектные группы	3	Установка первого кадра. Проба света.		Тестовый кадр
51				Проектные группы	3	Съемка сцены 1.		Материал
52				Проектные группы	3	Съемка сцены 2.		Материал
53				Проектные группы	3	Съемка сцены 3.		Материал
54				Проектные группы	3	Съемка сцены 4.		Материал
55				Проектные группы	3	Работа со спецэффектами на площадке.		Кадры
56				Проектные группы	3	Контрольный просмотр отснятого. Коррекция.		Анализ
57				Проектные	3	Досъемка сложных сцен.		Доп. материал

				группы				
58				Проектные группы	3	Съемка финальной сцены.		Материал
Раздел 8. Постпродакшн и цветокоррекция (24 ч)								
59				Проектные группы	3	Профессиональный монтаж: продвинутое склейки.		Черновой монтаж
60				Проектные группы	3	L- и J-каты, работа с диалогами		Монтаж
61				Проектные группы	3	Цветокоррекция и цветограция в DaVinci Resolve.		Цвет
62				Проектные группы	3	Создание визуальных эффектов (композитинг).		
63				Проектные группы	3	Добавление титров и графики.		Титры
64				Проектные группы	3	Финальное сведение звука.		Мастер-лента
65				Проектные группы	3	Промежуточный просмотр и доработка.		Замечания
66				Проектные группы	3	Экспорт в различных форматах.		Готовый файл
Раздел 9. Продвижение и фестивали (18 ч)								
67				Практическое занятие	3	Как отправить фильм на фестиваль. Составление заявки		Форма заявки
68				Практическое занятие	3	Создание пресс-кита: постер, кадры, синопсис		Пресс-кит
69				Практическое занятие	3	Работа с социальными сетями, создание тизера		Тизер
70				Практическое занятие	3	Авторские права и музыка		Проверка
71				Практическое занятие	3	Подготовка итогового показа		Программа
72				Практическое	3	Фестиваль «Мультимир»:		Итоговый

				занятие		премьера, награждение	обсуждение,		фильм
	Итого				216				

Раздел 5. Методическое обеспечение программы

Методическое обеспечение разработано специально для эффективного осуществления целей и задач программы и направлено на достижение планируемых результатов обучения.

Методы и технологии:

-Игровая педагогика: использование игровых элементов для активизации познавательной деятельности.

-Проектный метод: разработка учениками конкретных проектов, направленных на достижение результата.

-Исследовательско-исследовательская деятельность: развитие исследовательского подхода, самостоятельного поиска решений.

Коммуникативные стратегии: формирование навыков взаимодействия и сотрудничества.

-Информационно-коммуникационные технологии: интегрирование цифровых ресурсов для расширения горизонтов познания.

-Обеспечение эффективного взаимодействия:

-Поддержка регулярного контакта с семьями обучающихся.

-Регулярное обновление методических рекомендаций и руководств.

-Проведение консультаций и тренингов для педагогов.

Цель метода заключается в формировании инициативности, коммуникабельности и интереса к саморазвитию.

1. Материалы для преподавателя:

-Рабочая учебная программа.

-Календарно-тематический план.

-Список рекомендуемой литературы и пособий.

-Информационные буклеты и раздаточные материалы.

-Алгоритмы и инструкции по проведению занятий.

-Примерные схемы уроков и инструктажей.

-Электронные ресурсы и базы данных с полезными сайтами и ресурсами.

2. Материалы для обучающихся:

-Руководство по созданию мультфильмов.

-Справочник по работе с программами для анимации и монтажа.

-Альбомы для зарисовок и заметок.

-Библиотека книжек-малышек с детскими работами.

-Примеры успешных проектов и портфолио выпускников.

-Бланки заданий и тестов.

-Технологические карты проектов.

3. Материально-техническое оснащение:

-Ноутбуки и компьютеры с установленными программами для анимации и монтажа.

-Фото- и видеокамеры высокого разрешения.

-Осветительные приборы и штативы.

-Макеты и модели для съёмки мультфильмов.

-Декорации и реквизит для съёмок.

-Интерьер класса, оборудованного мебелью и техникой для комфортного ведения занятий.

4. Дополнительные информационные ресурсы:

Доступ к онлайн-курсам и вебинарам по анимации.

Интерактивные тренажёры и учебные симуляторы.

Фильмотека с коллекцией мультфильмов для примера и вдохновения.

Веб-сайты и форумы, посвящённые анимации и мультипликации.

5. Организация обратной связи:

Онлайн-опросники и анкеты для выявления потребностей и ожиданий.

Диалоговые площадки и консультационные часы.

Методические виды продукции:

- Методические разработки занятий по каждому разделу (технологические карты).
- Сборник упражнений и тренингов по анимации, драматургии, актерскому мастерству.

- Сценарии мастер-классов по кукольной анимации, спецэффектам, хромакею.

- Памятки по технике безопасности при работе с оборудованием и материалами.

- Дидактические материалы для обучающихся:

- Рабочая тетрадь «Мультимир» для каждого года обучения (с заданиями, схемами, раскадровками).

- Альбом для эскизов и заметок.

- Инструкционные карты по созданию персонажей (лепка, шитье, проволочный каркас).

- Карточки-задания для этюдов и упражнений.

- Примеры раскадровок, сценариев, аниматиков (из прошлых работ).

- Наглядные пособия:

- Плакаты по композиции, цветоведению, законам движения.

- Videотека с образцами классических и современных стоп-моушен фильмов.
- Презентации по истории анимации и техникам.
- Оценочные материалы:
 - Тесты по теории анимации (для 1, 2, 3 годов).
 - Критерии оценки практических работ (этюдов, проектов).
 - Листы самооценки и взаимооценки для командной работы.
 - Портфолио достижений (шаблон).

Раздел 6. Список литературы

Для преподавателей

Основная литература:

1. Кирьянова, Анна Викторовна. Анимационная студия в детском саду : организация и проведение занятий / А.В. Кирьянова. — Москва : Русское слово, 2023. — 192 с.
2. Казакова, Ирина Юрьевна. Основы компьютерной графики и мультимедиа : учебник / И.Ю. Казакова. — Санкт-Петербург : БХВ-Петербург, 2022. — 368 с.
3. Барина, Ольга Николаевна. Организация творческой деятельности детей средствами изобразительного искусства и дизайна : методическое пособие / О.Н. Барина. — Москва : Владос, 2021. — 224 с.
4. Соловьева, Светлана Владимировна. Творческие занятия с детьми дошкольного возраста : сборник методик / С.В. Соловьева. — Ростов-на-Дону : Феникс, 2020. — 256 с.
5. Норштейн, Юрий Борисович. Записки мультипликатора / Ю.Б. Норштейн. — Москва : Издательство КМК, 2019. — 288 с.

Дополнительная литература:

1. Красильникова, Елена Михайловна. Технология мультипликационного фильма : учебно-методическое пособие / Е.М. Красильникова. — Екатеринбург : Уральский федеральный университет, 2022. — 160 с.
2. Джонстон, Дэн. Создание персонажей для фильмов и мультфильмов : пер. с англ. / Д. Джонстон ; пер. Н.А. Павлова. — Москва : Эксмо, 2021. — 320 с.
3. Курочкина, Наталья Анатольевна. Художественное воспитание дошкольников средствами театрализованной деятельности : учебно-методическое пособие / Н.А. Курочкина. — Нижний Новгород : Нижегородский гос. пед. ун-т., 2020. — 176 с.

Для учеников-студии

Художественно-познавательная литература:

1. Сутеев, Владимир Григорьевич. Сказочные истории Владимира Сутеева : иллюстрированная книга / В.Г. Сутеев. — Москва : Росмэн-Пресс, 2023. — 128 с.
2. Атаманов, Лев Константинович. Мастерская волшебства : рассказы о создании классических мультфильмов / Л.К. Атаманов. — Москва : Самокат, 2022. — 240 с.
3. Дехтерев, Борис Петрович. Путешествие вокруг света вместе с Алисой : детская книжка-картинка / Б.П. Дехтерев. — Москва : Лабиринт, 2021. — 64 с.

Методическая помощь детям:

1. Ильинская, Марина Александровна. Рисуем сами. Творческая книга для малышей : иллюстрированное руководство / М.А. Ильинская. — Санкт-Петербург : Речь, 2022. — 144 с.
2. Дюфло, Жан. Простое искусство рисовать комиксы : пер. с фр. / Ж. Дюфло ; пер. Т.И. Калашникова. — Москва : Манн, Иванов и Фербер, 2021. — 192 с.
3. Петров, Александр Алексеевич. Ступеньки мастерства. Учимся создавать мультфильмы : детская книга о мире анимации / А.А. Петров. — Ярославль : Академия Развития, 2020. — 128 с.

Приложение 1
к дополнительной образовательной
общеразвивающей
программе «Мультимир»

Утверждаю
Директор
МОУ ДО «Турутаевский ДДТ»
_____ Вшивкова О.А.
«__» _____ 202_

**План воспитательной работы
студии «Мультимир»**

Автор: Юдина Ярославна Игоревна,
педагог дополнительного образования

2025 год

1. Пояснительная записка

1. Обоснование необходимости реализации воспитательного компонента

Воспитание в системе дополнительного образования является неотъемлемой частью образовательного процесса, направленной на формирование и развитие личностных качеств обучающихся, их социализацию, профессиональное самоопределение и приобщение к базовым национальным ценностям.

Программа «Мультимир» технической направленности, несмотря на свою инновационность и связь с цифровыми технологиями, обладает уникальным воспитательным потенциалом, так как процесс создания мультфильмов интегрирует различные виды деятельности: художественное творчество, литературное сочинительство, работу в команде, решение технических задач.

Создание анимационного фильма – это коллективный труд, требующий от каждого участника ответственности, уважения к чужому творчеству, умения договариваться, распределять роли и достигать общего результата. Работа над персонажами, сюжетом, декорациями развивает эстетический вкус, эмоциональный интеллект, трудолюбие и усидчивость. Знакомство с классикой отечественной и мировой анимации воспитывает уважение к культурному наследию, формирует чувство патриотизма и гордости за достижения российских мультипликаторов.

Таким образом, воспитательный компонент программы «Мультимир» органично вплетен в учебный процесс и направлен на формирование гармонично развитой личности, способной к творческому самовыражению, эффективному взаимодействию и осознанному выбору жизненного пути.

2. Цель и задачи воспитания

Цель воспитания: создание условий для формирования социально активной, творческой, нравственно и эстетически развитой личности, обладающей навыками командной работы, ответственностью и уважением к культурным ценностям.

Задачи воспитания:

1. Духовно-нравственное воспитание:

- Формирование уважительного отношения к истории и культуре России через знакомство с творчеством выдающихся отечественных мультипликаторов (Ю. Норштейн, В. Сутеев, Ф. Хитрук и др.).

- Воспитание честности, порядочности, доброты через создание мультфильмов с нравственным содержанием.

- Развитие способности к сопереживанию, эмоциональной отзывчивости.

2. Трудовое воспитание и профориентация:

- Воспитание уважения к труду художника, аниматора, режиссера, оператора, звукорежиссера.

- Формирование навыков самоорганизации, усидчивости, аккуратности, умения доводить начатое дело до конца.

- Содействие осознанному выбору будущей профессии, знакомство с профессиональными компетенциями в сфере медиа и анимации.

3. Воспитание культуры общения и командного взаимодействия:

- Развитие коммуникативных навыков, умения слушать и слышать других, аргументировать свою точку зрения.

- Формирование опыта совместной творческой деятельности, распределения обязанностей, взаимопомощи и поддержки.

- Воспитание толерантности, уважения к мнению и творчеству других участников.

4. Эстетическое воспитание:

- Развитие художественного вкуса, чувства композиции, цвета, ритма.

- Приобщение к лучшим образцам мировой анимационной культуры.

- Формирование потребности в творческом самовыражении через создание художественных образов.

5. Воспитание ответственного отношения к результатам своего труда:

- Понимание значимости каждого этапа работы (от идеи до готового фильма).

- Формирование умения анализировать свои успехи и неудачи, критически оценивать результаты.

- Воспитание гордости за коллективный творческий продукт.

3. Основные направления воспитательной работы

Реализация поставленных задач осуществляется по следующим направлениям:

- Гражданско-патриотическое: участие в конкурсах и фестивалях патриотической направленности, создание мультфильмов о родном крае, знаменитых земляках, исторических событиях; просмотр и обсуждение отечественных мультфильмов.

- Нравственное и духовное воспитание: этические беседы, анализ поступков героев мультфильмов, создание роликов социальной рекламы, посвященных доброте, дружбе, взаимовыручке.

- Воспитание положительного отношения к труду и творчеству: экскурсии на киностудии (виртуальные), встречи с профессионалами, мастер-классы, ведение портфолио достижений, награждение за успехи.

- Интеллектуальное воспитание: развитие критического мышления через анализ сценариев, поиск нестандартных решений в создании спецэффектов, участие в викторинах и квизах по истории анимации.

- Здоровьесберегающее воспитание: соблюдение техники безопасности при работе с оборудованием и материалами, проведение физкультминуток во время занятий, беседы о режиме труда и отдыха при работе за компьютером.

- Социокультурное и медиакультурное воспитание: обучение грамотному поведению в информационной среде, создание позитивного контента, развитие навыков публичных выступлений (защита проектов, презентации).

4. Формы и методы воспитательной работы

Воспитательная работа реализуется как в рамках учебных занятий (через содержание материала, личный пример педагога, организацию взаимодействия), так и во внеурочной деятельности.

Основные формы:

- Групповые обсуждения и дискуссии – анализ мультфильмов, разбор этических ситуаций.

- Творческие мастерские – совместное создание персонажей, декораций, написание сценария.

- Проектная деятельность – работа в команде над общим фильмом, распределение ролей.

- Презентации и защита проектов – развитие навыков публичного выступления, умения представить свою работу.

- Внутростудийные мероприятия – «День рождения студии», «Новогодний показ», «Фестиваль «Мультимир»».

- Участие в конкурсах и фестивалях различного уровня – стимулирование творческой активности, формирование здоровой конкуренции.

- Экскурсии (в том числе онлайн) на анимационные студии, в музеи кино.

- Родительские собрания, совместные просмотры и чаепития – вовлечение семей в жизнь студии.

- Беседы по технике безопасности и здоровьесбережению.

5. Планируемые результаты воспитания:

К концу обучения по программе обучающиеся будут:

- Проявлять уважительное отношение к истории и культуре России, знать имена выдающихся отечественных мультипликаторов.

- Обладать развитым эстетическим вкусом, понимать ценность художественного творчества.
- Уметь работать в команде, договариваться, распределять обязанности, приходить на помощь товарищам.
- Проявлять ответственность за порученное дело, доводить работу до конца, аккуратно выполнять задачи.
- Иметь сформированную мотивацию к творческой деятельности, интерес к профессиям в сфере анимации и медиа.
- Демонстрировать навыки самоорганизации, самоконтроля, рефлексии.
- Соблюдать правила техники безопасности и здорового образа жизни при работе с цифровыми устройствами.
- Уметь конструктивно оценивать свои и чужие работы, аргументировать свою позицию.

2. Календарный план воспитательной работы

№ п/п	Наименование мероприятия	Сроки проведения	Ответственный	Участники
1.	Праздник «Посвящение в мультипликаторы» (знакомство со студией, традициями)	Сентябрь	Юдина Я.И.	1 год обучения
2.	Беседа-презентация «История отечественной анимации» (к 110-летию российской анимации)	Октябрь	Юдина Я.И.	Все группы
3.	Конкурс эскизов «Мой любимый мультгерой» (ко Дню народного единства)	ноябрь	Юдина Я.И.	1-2 год
4.	Мастер-класс для детей и родителей «Семейный мультфильм»	Декабрь	Юдина Я.И.	Все группы
5.	Студийный фестиваль «Новогодний мульт-показ» (демонстрация работ,	Декабрь	Юдина Я.И.	Все группы

	чаепитие)			
6.	Участие в районном/региональном конкурсе детского анимационного творчества Педагог	По положению	Юдина Я.И.	Желающие
7.	Акция «Мульт-открытка для папы» (к 23 февраля)	Февраль	Юдина Я.И.	1-2 год
8.	Акция «Мульт-поздравление для мамы» (к 8 марта)	Март	Юдина Я.И.	1-2 год
9.	Экологический десант «Сделаем мир чище» – создание социального ролика на экологическую тему	Апрель	Юдина Я.И.	2-3 год
10.	Виртуальная экскурсия на киностудию «Союзмультфильм» или Музей анимации	Май	Юдина Я.И.	Все группы
11.	Итоговый фестиваль «Мультимир» – премьерный показ работ за год, награждение	Май	Юдина Я.И.	Все группы, родители

3.Работа с родителями

Воспитательный процесс будет эффективным только при активном участии семьи.

В рамках программы предусмотрено:

- Индивидуальные консультации для родителей по вопросам развития детей.
- Открытые занятия и мастер-классы, где родители могут увидеть процесс создания мультфильмов.
- Совместные праздники и фестивали («Новогодний показ», «Фестиваль «Мультимир»»).
- Привлечение родителей к помощи в создании костюмов, декораций, реквизита.

-Анкетирование и опросы для выявления запросов и удовлетворенности.

Информирование через родительские чаты (Telegram/Сферум), сообщество в Вконтакте о достижениях детей, конкурсах, мероприятиях.

4. Критерии оценки эффективности воспитательной работы

-Положительная динамика личностного развития обучающихся (наблюдения, отзывы родителей, самооценка детей).

-Участие обучающихся в конкурсах, фестивалях, социальных акциях.

-Отсутствие конфликтов в коллективе, благоприятный психологический климат.

-Высокий уровень удовлетворенности родителей образовательным процессом (по результатам анкетирования).

-Сформированность у обучающихся ответственного отношения к учебе и творчеству (выполнение заданий, сохранность материалов, бережное отношение к оборудованию).

Оценочные материалы

Оценочные материалы являются неотъемлемой частью дополнительной общеразвивающей программы «Мультимир», так как позволяют:

- Объективно отслеживать динамику развития каждого обучающегося: его творческих способностей, технических навыков, личностных качеств.
- Своевременно корректировать образовательный процесс: выявлять трудности, которые испытывают дети, и адаптировать методику преподавания, темп и содержание занятий.
- Мотивировать учащихся к дальнейшему развитию: четкие критерии оценки и возможность увидеть свой прогресс (портфолио, участие в конкурсах) стимулируют интерес к обучению.
- Обеспечивать преемственность между годами обучения: результаты контроля позволяют определить готовность ребенка к переходу на следующий уровень сложности.
- Информировать родителей (законных представителей) о достижениях ребенка и его вовлеченности в образовательный процесс.
- Повышать качество реализации программы: анализ результатов помогает педагогу совершенствовать свою работу, вносить изменения в учебно-тематический план и методические материалы.

Система оценки построена на принципах: систематичности, наглядности, объективности, индивидуального подхода, сочетания самооценки и внешней оценки.

Перечень оценочных материалов

Оценочные материалы разработаны для всех этапов обучения (1, 2, 3 годы) и включают:

1. Входная диагностика (проводится в начале 1 года обучения):

- Анкета для выявления уровня первоначальных знаний и интересов ребенка (Приложение 2.1.).
- Творческое задание «Нарисуй своего героя и придумай историю» (оценка фантазии, изобразительных навыков).

2. Текущий контроль (осуществляется на каждом занятии/после изучения темы):

- Наблюдение за работой учащихся (карта наблюдений, где фиксируются: активность, самостоятельность, аккуратность, умение работать в паре/группе).
- Устные опросы по теории (вопросы по истории анимации, терминологии, технике безопасности).
- Практические работы (этюды, упражнения) – оцениваются по критериям.
- Технологические карты выполнения заданий (заполняются учеником или педагогом).

3. Промежуточная аттестация (по окончании полугодий/крупных разделов):

- Тесты (для 1, 2, 3 годов) – проверка теоретических знаний (Приложение 2).
- Защита творческого этюда или мини-проекта (оценивается по критериям).
- Анализ портфолио (сбор лучших работ, эскизов, фотографий процесса).
- Самооценка и взаимооценка выполненных работ (листы самооценки).

4. Итоговая аттестация (в конце каждого учебного года):

- 1 год обучения: презентация итогового индивидуального мультфильма (длительностью 30–60 секунд) на отчетном показе. Оценка по критериям.
- 2 год обучения: защита группового или индивидуального проекта (фильм 1–2 минуты) с демонстрацией всех этапов работы (сценарий, раскадровка, персонажи, декорации). Презентация портфолио.
- 3 год обучения: премьера полноценного короткометражного фильма (2–5 минут) на фестивале «Мультимир». Защита режиссерской концепции, демонстрация пакета предпродакшна, постера, трейлера. Участие в фестивалях и конкурсах учитывается как высшая форма оценки.

Критерии оценки практических работ и проектов

Для обеспечения объективности разработаны единые критерии (по 5-балльной шкале или уровневой: низкий, средний, высокий).

Критерии оценки этюда/упражнения:

- Техника исполнения: плавность движения, отсутствие «прыжков» камеры, соблюдение тайминга.
- Креативность: оригинальность идеи, нестандартный подход.
- Самостоятельность: степень помощи педагога при выполнении.
- Аккуратность: качество изготовления персонажей/декораций.

Критерии оценки итогового проекта (по годам обучения):

- 1 год:
 - Сюжет завершен и понятен.
 - Персонажи узнаваемы.

- Соблюдена покадровая съемка (нет смазов).
- Присутствует звуковое оформление (музыка/голос).
- 2 год:
 - Наличие сценария и раскадровки.
 - Сложность техники (кукольная, спецэффекты, хромакей).
 - Качество анимации (физика движения, мимика).
 - Командная работа (для групповых проектов).
- 3 год:
 - Глубина драматургии, режиссерское решение.
 - Профессиональное качество съемки, монтажа, звука.
 - Оригинальность визуального стиля.
 - Наличие пакета сопроводительных материалов (постер, трейлер, пресс-кит).

Критерии оценки теоретических знаний (тесты):

- Процент правильных ответов:
 - 80–100% – высокий уровень.
 - 60–79% – средний уровень.
 - Менее 60% – низкий уровень (требуется дополнительная работа).

Формы фиксации результатов

- Журнал учета успеваемости (традиционный или электронный).
- Индивидуальная карта развития обучающегося (Приложение 3), где фиксируются все достижения, результаты тестов, участия в конкурсах.
 - Портфолио работ (в печатном или электронном виде).
 - Videотека готовых мультфильмов.
 - Грамоты, дипломы, благодарности.

Анализ результатов и коррекция

На основе полученных данных педагог:

- Анализирует успешность освоения программы группой в целом.
- Выявляет детей, нуждающихся в индивидуальной поддержке.
- Вносит коррективы в календарно-тематическое планирование, методы преподавания.
 - Готовит рекомендации для родителей.
 - Определяет готовность учащихся к переходу на следующий год обучения.

Анкета
для выявления первоначальных знаний и интересов ребенка

Уважаемый друг!

Мы рады, что ты решил заниматься в студии «Мультимир». Эта анкета поможет нам лучше узнать тебя, твои интересы и увлечения, чтобы занятия были интересными и полезными. Здесь нет правильных или неправильных ответов — отвечай честно и так, как считаешь нужным. Если какой-то вопрос вызывает затруднение, можешь пропустить его или попросить помощи у родителей.

ФИО ребенка _____

Возраст _____ лет

Дата заполнения _____

1. Твои любимые мультфильмы

1.1. Напиши названия 2–3 твоих самых любимых мультфильмов:

1.2. Кто твой любимый мультипликационный герой? Почему он тебе нравится?

1.3. Какой мультфильм ты недавно смотрел и хотел бы обсудить?

2. Твой опыт в создании мультфильмов

2.1. Пробовал ли ты когда-нибудь сам создавать мультфильмы?

- Нет, никогда
- Да, снимал на телефон (например, легио-мультики)

- Да, делал в специальной программе (напиши, в какой) _____
- Да, участвовал в школьном/домашнем проекте
- Другое: _____

2.2. Если ты снимал мультфильмы, расскажи, о чем они были?

2.3. Знаешь ли ты, что такое «стоп-моушен»?

- Да, знаю и пробовал
- Что-то слышал, но не пробовал
- Слышу впервые

2.4. Какими техниками ты уже пользовался? (можно выбрать несколько)

- Пластилиновая анимация
- Бумажная перекладка (вырезанные фигурки)
- Lego-анимация
- Рисованная анимация (мультики в тетради)
- Компьютерная анимация
- Другое: _____

3. Технические навыки

3.1. Умеешь ли ты пользоваться фотоаппаратом?

- Да, легко
- Немного, с помощью взрослых
- Нет, не пробовал(а)

3.2. Есть ли у тебя дома компьютер или ноутбук?

- Да, свой личный
- Да, общий с семьей
- Нет

3.3. Какими программами ты уже умеешь пользоваться?

- Видеоредакторы (например, CapCut, iMovie, Windows Movie Maker)
- Графические редакторы (Paint, Photoshop, GIMP)
- Программы для записи звука
- Не работал(а) с такими программами

3.4. Легко ли тебе дается работа на компьютере/телефоне?

- Да, я быстро осваиваю новые программы
- Нужна помощь, но интересно

- Пока сложно, но хочу научиться

4. Творческие предпочтения

4.1. Что тебе больше всего нравится делать? (выбери не больше 3 вариантов)

- Рисовать
- Лепить из пластилина/глины
- Придумывать истории и записывать их
- Конструировать из бумаги, картона, Lego
- Снимать видео на телефон
- Монтировать видео
- Работать со звуком, записывать голос
- Играть роли (быть актером)
- Другое: _____

4.2. Любишь ли ты фантазировать и придумывать что-то новое?

- Да, постоянно
- Иногда, когда есть настроение
- Не очень, мне легче делать по образцу

4.3. Как тебе удобнее работать?

- Самому, чтобы никто не мешал
- В паре с другом
- В команде, где все делают общее дело
- Мне все равно

5. Усидчивость и внимание

5.1. Сколько времени ты можешь заниматься одним делом (рисовать, лепить, смотреть фильм) без перерыва?

- Меньше 15 минут
- 15–30 минут
- 30–60 минут
- Больше часа

5.2. Легко ли ты замечаешь мелкие детали?

- Да, обычно вижу все мелочи
- Замечаю, если специально присмотрюсь
- Часто пропускаю детали

6. Твои ожидания от занятий

6.1. Почему ты решил(а) записаться в студию «Мультимир»? (можно выбрать несколько)

- Хочу научиться создавать мультфильмы
- Интересно, как оживают герои
- Хочу попробовать себя в новой профессии
- Посоветовали друзья/родители
- Просто интересно провести время
- Другое: _____

6.2. Чему бы ты хотел(а) научиться в первую очередь?

- Придумывать интересные сюжеты
- Рисовать и лепить героев
- Снимать и монтировать видео
- Создавать спецэффекты
- Озвучивать мультфильмы разными голосами
- Всему понемногу

6.3. Есть ли у тебя идея для собственного мультфильма? Если да, расскажи коротко:

7. Немного о себе (по желанию)

7.1. Чем ты еще увлекаешься помимо мультфильмов?

7.2. Что ты считаешь своим главным достижением?

7.3. Напиши, что ты хочешь пожелать себе и нашей студии:

Спасибо за ответы! Ждем тебя на занятиях!

Педагог студии «Мультимир»: Юдина Ярославна Игоревна

ДОКУМЕНТ ПОДПИСАН
ЭЛЕКТРОННОЙ ПОДПИСЬЮ

СВЕДЕНИЯ О СЕРТИФИКАТЕ ЭП

Сертификат 698875933354843316134420126408267428494147114434

Владелец Вшивкова Ольга Алексеевна

Действителен с 18.04.2025 по 18.04.2026