

Муниципальное бюджетное образовательное учреждение
дополнительного образования детей
«Бокситогорский центр дополнительного образования детей»

ПРИНЯТА

Педагогическим советом
протокол от 23.04.2025 № 4

УТВЕРЖДЕНА

Приказом МБОУ ДО «БЦДО»
от 23.04.2025 № 52

Дополнительная общеразвивающая программа
технической направленности

«МультиМир»

Срок реализации программы: 2 года

Возраст обучающихся, на который рассчитана данная программа – 8–11 лет

Автор-составитель программы:

Ксенофонтова Налья Николаевна,
методист

Борисова Виктория Павловна,
педагог дополнительного образования

г. Бокситогорск
2025 год

ОГЛАВЛЕНИЕ

Паспорт программы.....	3
Результативность программы.....	3
I.Пояснительная записка.....	4
Направленность	5
Уровень общеразвивающей программы	5
Актуальность	5
Педагогическая целесообразность и значимость	6
Отличительные особенности программы	6
Цель программы:	8
Задачи:	8
Образовательные:	8
Развивающие:	8
Воспитательные:	8
Учебно-универсальные действия (УУД).....	9
Адресат программы.....	11
II.Организационно-педагогические условия реализации программы.....	11
Срок реализации программы	11
Количество учебных часов по программе	11
Форма обучения	11
Форма проведения занятий	11
Форма организации деятельности	11
Формы аудиторных занятий.....	11
Методы обучения:	11
Режим занятий:	12
III.Планируемые результаты освоения программы	12
Личностные результаты:	12
Метапредметные результаты:	12
Предметные результаты:	13
IV.Система оценки результатов освоения программы	14
V. Учебно-тематический план.....	15
1 год обучения	15
2 год обучения	Ошибка! Закладка не определена.
Формы проведения промежуточной аттестации.....	16
VI.Содержание программы.....	16
1 год обучения	16
2 год обучения	17
VII.Методическое обеспечение.....	18
1 год обучения	18
2 год обучения	19
VIII.Материально-техническое обеспечение.....	20
IX.Воспитательная работа	21
X.Список литературы:.....	21
Для педагогов:	21
Для обучающихся:	22
Приложение 1.....	23
Приложение 2.....	25
Приложение 3.....	31

ПАСПОРТ ПРОГРАММЫ

Наименование	МультиМир
Тип	Модифицированная
Направленность	Техническая
Срок реализации	2 года
Возраст обучающихся	8-11 лет
Дата разработки программы	2025 год
Изменения, вносимые в программу	
Дата	Вносимые изменения

РЕЗУЛЬТАТИВНОСТЬ ПРОГРАММЫ

[illegible]

I. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Анимация — это не то, когда ты берешь карандаш и рисуешь ровную, правильную линию. Анимация — когда ты пытаешься отыскать ту линию, которая скрыта внутри тебя самого.

Хаяо Миядзаки

Дополнительная общеразвивающая программа «МультиМир» разработана в соответствии с нормативно-правовыми документами:

- Федеральным законом от 29 декабря 2012 года № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;
- Концепцией развития дополнительного образования детей до 2030 года, утвержденной распоряжением Правительства Российской Федерации от 31 марта 2022 года № 678-р;
- Письмом Департамента государственной политики в сфере воспитания детей и молодежи Минобрнауки РФ от 18 ноября 2015 г. № 09-3242 «Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы)»;
- Приказом Министерства просвещения РФ от 27 июля 2022 г. № 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;
- Национальным проектом «Молодёжь и дети», разработанным в соответствии с Указом Президента Российской Федерации от 7 мая 2024 года №309 «О национальных целях развития Российской Федерации на период до 2030 года и на перспективу до 2036 года»;
- Федеральными и региональными проектами «Всё лучшее детям» и «Профессионалитет»;
- Уставом МБОУ ДО «БЦДО»
- Распоряжением Правительства РФ «Стратегия развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года» № 996-р от 29.05.2015 г.;
- Положением о правилах приема, порядке и основаниях перевода, отчисления и восстановления учащихся муниципального бюджетного образовательного учреждения дополнительного образования «Бокситогорский центр дополнительного образования», утвержденным приказом МБОУ ДО «БЦДО» № 82 от 31.08.2023;
- Положением о формах, периодичности и порядке текущего контроля успеваемости, промежуточной аттестации учащихся в муниципальном бюджетном образовательном учреждении дополнительного образования «Бокситогорский центр дополнительного образования», утвержденным приказом МБОУ ДО «БЦДО» от 27.05.2020 №81;
- Приказом Минобрнауки России № 882, Минпросвещения России № 391 от 05.08.2020 «Об организации и осуществлении образовательной деятельности при сетевой форме реализации программ» (вместе с Порядком организации и осуществления образовательной деятельности при сетевой форме реализации образовательных программ);
- Договором о сетевой форме реализации образовательных программ с МБОУ «СОШИ п.Ефимовский».
- СП 2.4.3648-20 №28 от 28.09.2020 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»;

- СанПиН 1.2.3685-21 №2 от 28.01.2021 «Гигиенические нормативы и требования к обеспечению безопасности и (или) безвредности для человека факторов среды обитания»;
- СП 2.2 3670-20 №40 от 02.12.2020 «Санитарно-эпидемиологические требования к условиям труда»;

Дополнительная общеразвивающая программа «МультиМир» является модифицированной программой. При её разработке была использована дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа технической направленности «Мультстудия «Тунжой» Тарских Натальи Александровны, МАУ ДО Дом детского творчества «Родник», города Калининграда, 2023 год

Направленность дополнительной общеразвивающей программы «МультиМир» - техническая.

Уровень общеразвивающей программы

Содержание и материалы программы «МультиМир» соответствуют базовому уровню, который предполагает использование и реализацию таких форм организации материала, которые допускают освоение специализированных знаний и языка, гарантированно обеспечивают трансляцию общей и целостной картины в рамках содержательно – тематического направления программы.

Актуальность

В современном мире, где технологии играют важную роль в жизни каждого человека, развитие навыков работы с компьютером и программами становится всё более актуальным. Создание анимационных фильмов — это не только увлекательное занятие, но и способ развития творческих и технических способностей у детей.

Программа «МультиМир» помогает детям освоить основы анимации в доступной форме, что может стать отправной точкой для дальнейшего развития интереса к этой сфере. В условиях цифровизации всех сфер жизни умение работать с мультимедийными технологиями становится важным навыком, который может пригодиться в будущей профессиональной деятельности.

Кроме того, создание анимационных фильмов способствует развитию воображения, креативности и самовыражения у детей. Это особенно важно в современном обществе, где умение мыслить нестандартно и находить новые решения становится всё более ценным.

Программа «МультиМир» также способствует развитию мелкой моторики, координации движений и внимания у детей, что является важным аспектом их общего развития.

Наконец, программа «МультиМир» помогает воспитывать у детей чувство ответственности и дисциплины, поскольку создание анимационных фильмов требует планирования, организации работы и самоконтроля.

Дополнительная общеразвивающая программа «МультиМир» реализуется совместно с МБОУ «СОШИ п.Ефимовский» на основании договора о сетевой форме реализации образовательных программ по организации совместной образовательной деятельности, что повышает доступность получения дополнительного образования для детей, проживающих на территориях, удаленных от городских поселений, в которых расположены организации дополнительного образования детей.

Педагогическая целесообразность и значимость

Педагогическая целесообразность и значимость программы «МультиМир» по созданию анимационных фильмов в программе ToonJoy Animatics заключается в следующем:

1. Развитие креативности и творческого мышления. Программа способствует раскрытию творческого потенциала детей, развивает их воображение и фантазию. Это особенно важно в младшем школьном возрасте, когда формируется личность и развиваются различные навыки.
2. Обучение через практику. Практическая направленность программы позволяет детям не только усваивать теоретические знания, но и сразу применять их на практике. Это способствует более глубокому и прочному усвоению материала.
3. Формирование навыков работы с технологиями. Программа знакомит детей с основами работы в программе ToonJoy Animatics, что может стать основой для дальнейшего изучения более сложных программных решений в области анимации и других сферах, связанных с использованием цифровых технологий.
4. Развитие коммуникативных навыков. Возможность работать над проектами в группах способствует развитию коммуникативных навыков, умения слушать и слышать других, а также находить компромиссы и работать в команде.
5. Повышение мотивации и интереса к обучению. Игровой подход и интерактивность программы помогают поддерживать интерес детей к занятиям, что способствует повышению их мотивации к обучению и развитию новых навыков.
6. Комплексное развитие. Программа «МультиМир» способствует не только техническому обучению, но и общему развитию личности ребёнка, включая его социальные и коммуникативные навыки.
7. Подготовка к проектной деятельности. Работа над созданием анимационных проектов учит детей планировать свою деятельность, ставить цели и достигать их, а также оценивать результаты своей работы. Это важные навыки, которые пригодятся им в будущем как в учёбе, так и в жизни.
8. Доступное и универсальное образование. Использование программы ToonJoy Animatics делает программу более доступной для широкого круга детей, что способствует их равному участию в образовательном процессе и развитию их талантов.

Программа предусматривает умственное, нравственное, эстетическое воспитание и развитие детей в соответствии с возрастным и индивидуальным психофизиологическим развитием, подготовку их к самостоятельной трудовой деятельности.

Отличительные особенности программы

Отличительной особенностью дополнительной общеобразовательной программы «МультиМир» заключается в том, что анимационные фильмы создаются при использовании программного обеспечения ToonJoy Animatics (<https://toonjoy.animatics.ru/>), автором которого является наш земляк, житель города Бокситогорска, Веселов Павел Михайлович.

Особенности в использовании программного обеспечения ToonJoy Animatics заключаются в:

1. возрастной адаптации. Программа разработана специально для детей 8–11 лет, что делает её доступной и понятной для этой возрастной группы. Материалы и задания адаптированы под возрастные особенности и уровень восприятия детей.

2. простоте использования программы. ToonJoy Animatics — это интуитивно понятная программа, которая позволяет детям быстро освоить основы анимации. Программа «МультиМир» фокусируется на простом и доступном обучении, что отличает её от более сложных и профессиональных решений.

3. игровому подходу. Программа «МультиМир» включает элементы игры и интерактивности, что способствует лучшему усвоению материала и поддержанию интереса у детей.

4. практической направленности. Занятия в рамках программы предполагают создание собственных анимационных проектов, что позволяет детям сразу применять полученные знания на практике.

5. разнообразии проектов. Программа предлагает различные темы и сюжеты для анимации, что позволяет каждому ребёнку найти что-то интересное для себя и проявить свою индивидуальность.

6. поддержке и обратной связи. В рамках программы «МультиМир» предусмотрена поддержка и обратная связь от педагога и разработчика программы, что помогает детям преодолевать трудности и улучшать свои навыки.

7. развитии творческих способностей. Программа не только обучает техническим аспектам анимации, но и способствует развитию творческого мышления, воображения и фантазии у детей.

8. возможности коллективного творчества. В программе «МультиМир» дети могут работать над анимационными проектами в группах, что способствует развитию коммуникативных навыков и умению работать в команде.

9. доступности и универсальности. Использование программы ToonJoy Animatics (распространяется бесплатно) делает программу «МультиМир» более доступной по сравнению с программами, требующими дорогостоящего профессионального программного обеспечения.

Кроме этого, отдельные темы программы «МультиМир», такие как «Создание живых открыток и анимационных роликов к памятным датам России: традиции и современные тенденции в искусстве» и «Разработка анимационных проектов и подготовка медиа-проектов к участию в конкурсах: от идеи до презентации» предусматривают задания разного уровня сложности. Темы практических работ могут выбирать не только педагоги, но и сами обучающиеся, основываясь на календарь памятных дат в России.

В процессе реализации программы осуществляется совместная образовательная деятельность с использованием ресурсов двух образовательных организаций:

1- МБОУ «СОШИ п.Ефимовский», которая является заказчиком образовательной услуги, предоставляет на безвозмездной основе кабинет, оборудование и осуществляет образовательную деятельность.

2- МБОУ ДО «Бокситогорский центр дополнительного образования», который осуществляет образовательную деятельность, обеспечивает методическое сопровождение программы и кадровое обеспечение.

В рамках сетевой формы реализации программы широко применяется система наставничества.

Формы наставничества «Работодатель – педагог» и «Работодатель – обучающийся»

Разработчик программного обеспечения организует интерактивные занятия и мастер-классы, которые включают как теорию, так и практику. Это помогает педагогам

лучше освоить программное обеспечение, а детям лучше понимать материал. Автор софта также проводит вебинары для педагогов и учеников.

Формы наставничества «Педагог – педагог» и «Педагог – обучающийся».

Наиболее подготовленный в техническом плане педагог проводит занятие на базе Бокситогорского центра дополнительного образования. Одновременно, он оказывает методическую помощь второму педагогу, который в процессе следующего занятия отрабатывает полученные обучающимися знания и умения на базе школы в кабинете «Точка роста». Такое взаимодействие происходит в процессе реализации всей программы, что позволяет значительно сократить затраты на логистику и потерю времени на перевоз обучающихся, а также позволяет проводить занятия в случае форс-мажорных обстоятельств (плохие дороги в зимний период и период дождей, неисправность автобуса и т.д.)

Цель программы

Создание условий для развития креативности, творческого мышления и технических навыков у детей через обучение основам анимации в программе ToonJoy Animatics, а также формирование soft skills, таких как коммуникативные навыки и умение работать в команде, при одновременном повышении мотивации и интереса к обучению.

Задачи

Образовательные:

1. Ознакомить детей с основами анимации и принципами работы в программе ToonJoy Animatics;
2. Научить детей создавать простые анимационные проекты, используя инструменты программы;
3. Способствовать формированию у детей навыков работы с графическими элементами, цветами и композицией в анимации;
4. Познакомить с основными этапами создания анимационного проекта: от идеи до финального продукта;
5. Обучить детей техникам синхронизации движений и создания переходов между кадрами.

Развивающие:

1. Способствовать развитию креативности и творческого мышления через создание анимационных проектов;
2. Способствовать развитию у детей пространственного мышления и умения визуализировать идеи;
3. Стимулировать развитие мелкой моторики и координации движений при работе с компьютером;
4. Способствовать формированию навыков планирования и организации работы над анимационным проектом;
5. Развивать умение анализировать и оценивать свои работы и работы сверстников.

Воспитательные:

1. Воспитывать у детей интерес к искусству анимации и техническому творчеству;
2. Способствовать формированию коммуникативных навыков через обсуждение идей, планирование совместных проектов и обмен опытом;

3. Способствовать формированию умения работать в команде, распределять задачи и эффективно взаимодействовать с партнёрами по проекту;
4. Воспитывать ответственность за качество своей работы и выполнение задач в срок;
5. Способствовать повышению мотивации к обучению через возможность самореализации в создании анимационных проектов.

Учебно-универсальные действия (УУД)

Обучающие, развивающие и воспитательные задачи направлены на формирование универсальных учебных действий (УУД): личностных, регулятивных, познавательных, коммуникативных.

Соотношение этих групп УУД с группами планируемых результатов и задачами программы представлено в таблице ниже:

Универсальные учебные действия	Планируемые результаты	Задачи программы
<i>Личностные</i> - формирование интереса к искусству анимации и техническому творчеству; - развитие ответственности за качество своей работы и соблюдение сроков; - воспитание мотивации к обучению и самореализации через анимационные проекты; - развитие эстетического восприятия и чувства гармонии; - умение работать в коллективе и учитывать мнение других.	<i>Личностные</i> - развитие интереса к искусству анимации и техническому творчеству; - формирование коммуникативных навыков и умения работать в команде; - воспитание ответственности за качество своей работы и выполнение задач в срок; - повышение мотивации к обучению и самореализации через создание анимационных проектов; - развитие эстетического восприятия и чувства гармонии через работу с цветами и композицией.	<i>Воспитательные</i> - воспитывать у детей интерес к искусству анимации и техническому творчеству; - способствовать формированию коммуникативных навыков через обсуждение идей, планирование совместных проектов и обмен опытом; - способствовать формированию умения работать в команде, распределять задачи и эффективно взаимодействовать с партнёрами по проекту; - воспитывать ответственность за качество своей работы и выполнение задач в срок; - способствовать повышению мотивации к обучению через возможность самореализации в создании анимационных проектов.
<i>Регулятивные умения:</i> - умение ставить цели и задачи при создании анимационных проектов; - планирование своей деятельности и распределение времени для выполнения задач;	<i>Метапредметные</i> - развитие креативности и творческого мышления; - улучшение пространственного мышления и умения визуализировать идеи;	<i>Развивающие</i> - способствовать развитию креативности и творческого мышления через создание анимационных проектов; - способствовать развитию у детей пространственного мышления и умения

- контроль и коррекция своей работы и работы в команде; - оценка результатов своей деятельности и деятельности сверстников. <i>Познавательные умения:</i> - развитие креативности и творческого мышления; - освоение методов визуализации идей; - изучение основных этапов создания анимационного проекта; - анализ и синтез информации при работе над проектом; - применение критического мышления для оценки и улучшения проектов. <i>Коммуникативные умения:</i> - умение вести диалог, участвовать в коллективной мыслительной деятельности; убеждать, доказывать, формулировать выводы; - способность управлять своим поведением, настроением, своими потребностями и желаниями, сочетая их с интересами коллектива.	- совершенствование мелкой моторики и координации движений при работе с компьютером; - формирование навыков планирования и организации работы; - развитие умения анализировать и оценивать свою работу и работу сверстников; - овладение навыками критического мышления при оценке и корректировке своих проектов.	визуализировать идеи; - стимулировать развитие мелкой моторики и координации движений при работе с компьютером; - способствовать формированию навыков планирования и организации работы над анимационным проектом; - способствовать развитию умения анализировать и оценивать свои работы и работы сверстников.
	<i>Предметные</i> - освоение основ анимации и принципов работы в программе ToonJoy Animatics; - умение создавать простые анимационные проекты с использованием инструментов программы; - навыки работы с графическими элементами, цветами и композицией в анимации; - знание основных этапов создания анимационного	<i>Обучающие</i> - ознакомить детей с основами анимации и принципами работы в программе ToonJoy Animatics; - научить детей создавать простые анимационные проекты, используя инструменты программы; - сформировать у детей навыков работы с графическими элементами, цветами и композицией в анимации;

	проекта: от идеи до финального продукта; - овладение техниками синхронизации движений и создания переходов между кадрами.	- познакомить с основными этапами создания анимационного проекта: от идеи до финального продукта; - обучить детей техникам синхронизации движений и создания переходов между кадрами.
--	---	---

Адресат программы

Возраст обучающихся, на который рассчитана данная программа – 8 –11 лет

Минимальный возраст детей для зачисления на обучение – 8 лет.

На обучение по дополнительной общеразвивающей программе «МультиМир» принимаются все желающие, достигшие возраста 8 лет.

Приём детей осуществляется на основании Положения о правилах приема, порядке и основаниях перевода, отчисления и восстановления учащихся муниципального бюджетного образовательного учреждения дополнительного образования «Бокситогорский центр дополнительного образования».

Наполняемость группы – 15 человек.

Особенности состава обучающихся: неоднородный (смешанный); постоянный.

II. ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ

Срок реализации программы: 2 года

Количество учебных часов по программе: 142 час.

Форма обучения: очная

Форма проведения занятий: аудиторные.

Сетевая форма реализации программы и использование ресурсов нескольких организаций, осуществляющих образовательную деятельность, обеспечивают также возможность проведения отдельных занятий в дистанционном формате.

Форма организации деятельности: групповая, коллективная

Формы аудиторных занятий: теоретические, практические, комбинированные.

- Комбинированные составляют основную часть занятий, так как программа имеет практикоориентированную составляющую. Они включают теорию и практику, что помогает учащимся развивать навыки решения задач, постановки целей и их достижения.

Комбинированные занятия делятся на три части:

- Начало: организационные моменты, изложение нового материала, инструктаж и распределение задач.

- Практическая часть: закрепление теории, отработка навыков и формирование профессиональных умений.

- Итоги: анализ проделанной работы и обсуждение результатов с участниками, педагогом и группой.

Методы обучения:

1. Методы, основанные на уровне деятельности учащихся:

- Исследовательский: самостоятельная творческая работа.
 - Репродуктивный: воспроизведение полученных знаний и навыков.
 - Объяснительно-иллюстративный: восприятие и усвоение готовой информации.
 - Частично-поисковый: коллективный поиск решения задачи с педагогом.
2. Методы, основанные на способе организации занятия:
- Наглядный: показ мультимедийных материалов, иллюстраций, наблюдения, выполнение заданий под контролем педагога.
 - Практический: выполнение работ по инструкциям.
 - Словесный: устное изложение, беседа, рассказ, лекция.
3. Методы, основанные на форме организации деятельности:
- Проблемное изложение и исследовательский метод: развивают самостоятельность мышления и творческий подход.
 - Объяснительно-иллюстративный метод: формирует знания и образ действий.
 - Репродуктивный метод: развивает умения, навыки и способы деятельности.
 - Словесные методы: рассказ, объяснение, беседа, лекция.
 - Методы стимулирования: соревнования, выставки, поощрения.

Режим занятий:

- количество учебных часов по программе – 142 часа:
1 год обучения – 70 часов;
2 год обучения – 72 часа.
- количество занятий и учебных часов в неделю:
1 год обучения – 2 занятия в неделю
2 год обучения - 2 занятия в неделю
продолжительность занятия – 45 мин.

III. ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ОСВОЕНИЯ ПРОГРАММЫ

Личностные результаты:

К концу обучения обучающиеся должны знать:

1. Основные принципы и важность искусства анимации и технического творчества;
2. Важность коммуникативных навыков и командной работы;
3. Значимость ответственности за качество своей работы и соблюдение сроков;
4. Роль мотивации в обучении и самореализации через анимационные проекты;
5. Основы эстетического восприятия и чувства гармонии в работе с цветами и композицией.

К концу обучения обучающиеся должны уметь:

1. Проявлять интерес к искусству анимации и техническому творчеству на практике;
2. Эффективно работать в команде и общаться с коллегами;
3. Брать на себя ответственность за качество своей работы и выполнять задачи в срок;
4. Мотивировать себя и других на создание анимационных проектов;
5. Оценивать свою работу и работу сверстников, а также вносить коррективы на основе анализа.

Метапредметные результаты:

К концу обучения обучающиеся должны знать:

1. Основы креативности и творческого мышления;
2. Принципы пространственного мышления и визуализации идей;
3. Методы планирования и организации работы;
4. Основные этапы анализа и оценки своей работы и работы сверстников;
5. Принципы критического мышления и его применение в оценке и корректировке проектов.

К концу обучения обучающиеся должны уметь:

1. Применять креативность и творческое мышление в своей работе;
2. Визуализировать идеи и использовать их в создании анимационных проектов;
3. Планировать и организовывать свою работу;
4. Анализировать и оценивать свою работу и работу сверстников, а также вносить корректировки;
5. Применять критическое мышление для оценки и улучшения своих проектов.

Предметные результаты:

К концу 1 года обучения обучающиеся должны знать:

1. Основные принципы анимации и работы в программе ToonJoy Animatics;
2. Основные этапы создания анимационного проекта: от идеи до финального продукта;
3. Техники синхронизации движений и создания переходов между кадрами;
4. Принципы работы с графическими элементами, цветами и композицией в анимации.

К концу 1 года обучения обучающиеся должны уметь:

1. Создавать простые анимационные проекты с использованием инструментов программы ToonJoy Animatics;
2. Работать с графическими элементами, цветами и композицией при создании анимации;
3. Синхронизировать движения и создавать переходы между кадрами.

К концу 2 года обучения обучающиеся должны знать:

1. Основные понятия сценарного мастерства (сюжет, конфликт, персонажи, структура сценария);
2. Основные принципы написания диалогов и создания убедительных и естественных реплик персонажей.
3. Традиции и особенности празднования памятных дат в России;
4. Основные этапы создания анимационного или медиа-проекта (пре-продакшн, продакшн, пост-продакшн);
5. Основы планирования работы на каждом этапе.

К концу 2 года обучения обучающиеся должны уметь:

1. Определять и формулировать основную идею и тему сценария;
2. Разрабатывать структуру сценария, включая завязку, развитие действия, кульминацию и развязку;
3. Работать с источниками информации для создания сценария (литературные произведения, исторические факты, научные данные и т. д.);
4. Подбирать художественные приёмы и стили для создания иллюстраций и открыток, соответствующих тематике памятных дат;
5. Освоить основные этапы создания анимационного проекта и применять их на практике;
6. Уметь презентовать проект, включая подготовку материалов для презентации, отработку выступления и ответы на вопросы.

IV. СИСТЕМА ОЦЕНКИ РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ ПРОГРАММЫ

Система оценки результатов освоения программы состоит из текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации обучающихся.

Текущий контроль обучающихся проводится с целью установления фактического уровня теоретических знаний и практических умений и навыков по темам (разделам) дополнительной общеразвивающей программы.

Текущий контроль успеваемости обучающихся осуществляется педагогом по каждой изученной теме.

Достиженные обучающимися умения и навыки заносятся в диагностическую карту.

Текущий контроль по программе проводится в следующих формах: Опрос, беседа, наблюдение, тест, практическая работа

Промежуточная аттестация обучающихся проводится с целью повышения ответственности педагогов и обучающихся за результаты образовательного процесса, за объективную оценку усвоения обучающимися дополнительной общеразвивающей программы.

Промежуточная аттестация проводится как оценка результатов обучения за определённый промежуток учебного времени – учебный год.

Промежуточная аттестация обучающихся осуществляется администрацией Учреждения.

Промежуточная аттестация обучающихся включает в себя проверку теоретических знаний и практических умений и навыков.

Промежуточная аттестация обучающихся проводится в следующих формах: тестирование, творческая работа.

Критерии оценки уровня теоретической подготовки:

- высокий уровень – обучающийся освоил практически весь объём знаний 100-80%, предусмотренных программой за конкретный период; специальные термины употребляет осознанно и в полном соответствии с их содержанием;
- средний уровень – у обучающегося объём усвоенных знаний составляет 70-50%; сочетает специальную терминологию с бытовой;
- низкий уровень – обучающийся овладел менее чем 50% объёма знаний, предусмотренных программой; ребёнок, как правило, избегает употреблять специальные термины;
- программу не освоил – обучающийся овладел менее чем 20% объёма знаний, предусмотренных программой.

Критерии оценки уровня практической подготовки:

- высокий уровень – обучающийся овладел на 100-80% умениями и навыками, предусмотренными программой за конкретный период; работает с оборудованием самостоятельно, не испытывает особых трудностей; выполняет практические задания с элементами творчества;
- средний уровень – у обучающегося объём усвоенных умений и навыков составляет 70-50%; работает с оборудованием с помощью педагога; в основном, выполняет задания на основе образца;

- низкий уровень - ребёнок овладел менее чем 50% предусмотренных умений и навыков, испытывает серьёзные затруднения при работе с оборудованием; в состоянии выполнять лишь простейшие практические задания педагога;
 программу не освоил - обучающийся овладел менее чем 20% предусмотренных программой объёма умений и навыков.

V. УЧЕБНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН

1 год обучения

№ п/п	Тема занятия	Общее количество часов			Формы аттестации/контроля
		Теория	Практика	Всего	
1	Вводное занятие	1	1	2	Опрос, наблюдение
2	Простые движения	6	8	14	Беседа, наблюдение, тест, практическая работа
3	Марионетки	10	12	22	Беседа, наблюдение, тест, практическая работа
4	Создание персонажа и фона	6	8	14	Беседа, наблюдение, тест, практическая работа
5	От сюжета до раскадровки	6	10	16	Беседа, наблюдение, тест, практическая работа
	Промежуточная аттестация		2	2	Тест, творческая работа
	Всего часов	29	41	70	

2 год обучения

№ п/п	Тема занятия	Общее количество часов			Формы аттестации/контроля
		Теория	Практика	Всего	
1	Повторение изученного материала 1 года обучения	2	2	4	Опрос, наблюдение
2	Введение в сценарий	5	7	12	Беседа, наблюдение, практическая работа
3	Создание живых открыток и анимационных роликов к памятным датам России: традиции и современные тенденции в искусстве	6	10	16	Беседа, наблюдение, практическая работа
4	Разработка анимационных проектов и подготовка медиа-проектов к участию в конкурсах: от идеи до презентации	9	29	38	Беседа, наблюдение, практическая работа
	Промежуточная аттестация		2	2	Тест, творческая работа
	Всего часов	22	50	72	

Формы проведения промежуточной аттестации

№ п/п	Год обучения	Формы проведения промежуточной аттестации
1	1 год обучения	Тест, творческая работа
2	2 год обучения	Тест, творческая работа

VI. СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

1 год обучения

Тема 1. Вводное занятие

Теория: Правила техники безопасности и охраны труда. Правила поведения в Центре дополнительного образования. Знакомство с программой для анимации Toonjoy Animatics.

Практика: Знакомство с оборудованием, материалами, инструментами, необходимыми для создания анимации. Просмотр известных мультипликационных фильмов.

Тема 2. Простые движения

Теория: Персонаж из библиотеки, вспомогательное рисование и ключевые кадры. Сюжетные коллизии в проекте «Репка». Фон, озвучка и монтаж.

Практика: практическая работа «Репка: дед и овощ», практическая работа «Репка: бабушка и внучка», практическая работа «Репка: кошка и Жучка», практическая работа «Репка: мышка», практическая работа «Репка. Монтаж мультфильма»

Тема 3. Марионетки

Теория: Сбор марионетки из частей. Работа со слоями и центрами. Анимация элементов подменой: глаза, рот, усы, уши. Анимация элементов подменой: кисти рук и стопы. Липсинг. Поворот головы на три четверти. Анимация предметов фона в кадре. Параллакс.

Практика: практическая работа «Марионетка: Красная шапочка», практическая работа «Марионетки: Волк и Охотник», практическая работа «Марионетка: сова», практическая работа «Марионетка: девочка», практическая работа «Марионетка: мишка», практическая работа «Марионетка: пирамидка», практическая работа «Марионетка: зайка», практическая работа «Красная шапочка. Монтаж мультфильма», практические задания по темам «Анимация элементов подменой: кисти рук и стопы», «Липсинг», «Поворот головы на три четверти», «Анимация предметов фона в кадре. Параллакс».

Тема 4. Создание персонажа и фона

Теория: Знакомство с графическим редактором KRITA. Поиск персонажа в Сети. character set cartoon. Создание прототипа персонажа посредством ИИ. Создание фона. Элемент фона как объект. Сюжет для самодельного персонажа.

Практика: практическое задание «Рисование персонажа по клеточкам», практическое задание «Рисование персонажа в графическом редакторе KRITA», практическое задание «Персонаж из других материалов», практическое задание «Создание прототипа персонажа посредством ИИ», практическое задание «Создание фона». Практическая работа «История одного персонажа».

Тема 5. От сюжета до раскадровки

Теория: Создание сюжета. Протагонист, антагонист, второстепенный герой. Экспозиция, завязка и фон Раскадровка, правила третей и воздух. Раскадровка для собственной истории. Планирование проекта в библиотеке TJA. Тайминг проекта. Выгрузка видеофрагментов, параметры анимации.

Практика: практическая работа «Создание сюжета», практическая работа «Раскадровка», практическое задание «Планирование проекта в библиотеке TJA», практическое задание

«Расчёт тайминга проекта», практическое задание «Выгрузка видеофрагментов». Практическая работа «Создание Анимационной зарисовки».

2 год обучения

Тема 1. Повторение изученного материала 1 года обучения

Теория: Правила техники безопасности и охраны труда. Правила поведения в Центре дополнительного образования. Повторение изученного материала 1 года обучения.

Практика: Практическое задание «Анимационная зарисовка «Здравствуй школа!»

Тема 2. Введение в сценарий

Теория: Введение в сценарий. Принципы создания сценария. Точка зрения. Любимые истории. Приём сценариста «Что если?». Скелет и тема сюжета. Фигуры, пространство и движение. Помощник сценариста – искусственный интеллект.

Практика:

Практическое задание «Точка зрения». практическое задание «Сценарий с другой точки зрения», практическое задание «Любимые истории», практическое задание «Сценарий по мотивам», практическое задание «Прием сценариста «Что если?», практическое задание «Скелет и тема сюжета», практическое задание «Фигуры, пространство и движение», практическое задание «Фигуры, пространство и движение». Практическая работа «Мой сценарий».

Тема 3. Создание живых открыток и анимационных роликов к памятным датам России: традиции и современные тенденции в искусстве

Теория: Выбор персонажа из библиотеки и выбор шаблона сюжета. Выгрузка видеоряда открытки, озвучивание открытки, создание титров. Создание персонажей. Создание сценария мультфильма. Создание фонов мультфильма. Анимация персонажей мультфильма

Практика: «Создание живых открыток и анимационных роликов к памятным датам России»

Уровень и темы практической работы могут выбирать не только педагоги, но и сами дети, основываясь на календарь памятных дат в России. (<https://lenobl.ru/ru/o-regione/dates/>, https://chel-meteor.ru/wp-content/uploads/2024/10/prilozhieniie_pamiatnyie_daty_241010_152449.pdf)

Тема 4. Разработка анимационных проектов и подготовка медиа-проектов к участию в конкурсах: от идеи до презентации

Теория: Требования конкурса и выбор темы мультфильма

Практика: Практическая работа «Разработка скелета сюжета». Практическая работа «Экспозиция, завязка и фон мультфильма». Практическая работа «Раскадровка мультфильма». Практическая работа «Тайминг мультфильма». Практическая работа «Анимация экспозиции мультфильма». Практическая работа «Анимация завязки мультфильма». Практическая работа «Анимация основной сюжетной линии». Практическая работа «Анимация кульминации и развязки». Практическая работа «Выгрузка фрагментов в видеоредактор, наложение звуковых эффектов. Монтаж видеоряда со звуком». Практическая работа «Создание анимационного проекта и его презентация»

По данной теме обучающие могут выполнять задания разного уровня сложности.

VII.МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ

1 год обучения

Раздел, тема	Форма занятия	Приёмы и методы	Дидактические материалы	Формы подведения итогов
Вводное занятие	теоретическое	Объяснительно-иллюстративный	Правила техники безопасности и охраны труда. Правила поведения в Центре дополнительного образования.	Опрос, наблюдение
Простые движения	комбинированное, практическое	Объяснительно-иллюстративный, исследовательский, репродуктивный, частично-поисковый	Просмотр презентаций и готовых работ, список литературы и ресурсов для самостоятельного изучения (книги, статьи, видеоуроки, онлайн-курсы), программа для анимации Toonjoy Animatics.	Беседа, наблюдение, тест, практическая работа
Марионетки	комбинированное, практическое	Объяснительно-иллюстративный, исследовательский, репродуктивный, частично-поисковый	Просмотр презентаций и готовых работ, список литературы и ресурсов для самостоятельного изучения (книги, статьи, видеоуроки, онлайн-курсы), программа для анимации Toonjoy Animatics.	Беседа, наблюдение, тест, практическая работа
Создание персонажа и фона	комбинированное, практическое	Объяснительно-иллюстративный, исследовательский, репродуктивный, частично-поисковый	Просмотр презентаций и готовых работ. Графический редактор KRITA. character set cartoon. Создание прототипа персонажа посредством ИИ.	Беседа, наблюдение, тест, практическая работа

От сюжета до раскадровки	комбинированное, практическое	Объяснительно-иллюстративный, исследовательский, репродуктивный, частично-поисковый	Просмотр презентаций и готовых работ, список литературы и ресурсов для самостоятельного изучения (книги, статьи, видеоуроки, онлайн-курсы), программа для анимации Toonjoy Animatics.	Беседа, наблюдение, тест, практическая работа
--------------------------	-------------------------------	---	---	---

2 год обучения

Раздел, тема	Форма занятия	Приёмы и методы	Дидактические материалы	Формы подведения итогов
Повторение изученного материала 1 года обучения	теоретическое, комбинированное	Объяснительно-иллюстративный	Правила техники безопасности и охраны труда. Правила поведения в Центре дополнительного образования. Просмотр презентаций и готовых работ.	Опрос, наблюдение
Введение в сценарий	комбинированное, практическое	Объяснительно-иллюстративный, исследовательский, репродуктивный, частично-поисковый	Просмотр презентаций и готовых работ, список литературы и ресурсов для самостоятельного изучения (книги, статьи, видеоуроки, онлайн-курсы), программа для анимации Toonjoy Animatics.	Беседа, наблюдение, практическая работа
Создание живых открыток и анимационных роликов к памятным датам России:	комбинированное, практическое	Объяснительно-иллюстративный, исследовательский, репродуктивный, частично-поисковый	Просмотр презентаций и готовых работ, список литературы и ресурсов для самостоятельного изучения (книги,	Беседа, наблюдение, практическая работа

традиции и современные тенденции в искусстве			статьи, видеоуроки, онлайн-курсы), программа для анимации Toonjoy Animatics.	
Разработка анимационных проектов и подготовка медиа-проектов к участию в конкурсах: от идеи до презентации	комбинированное, практическое	Объяснительно-иллюстративный, исследовательский, репродуктивный, частично-поисковый, продуктивный	Список литературы и ресурсов для самостоятельного изучения (книги, статьи, видеоуроки, онлайн-курсы). Примеры успешных анимационных и медиапроектов.	Беседа, наблюдение, практическая работа

VIII. МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ

Помещение для занятий – компьютерный класс - 44,7 м² (11 компьютеров (10 компьютеров – для учащихся, 1 - для педагога), 15 стульев, 11 столов.)

Технические средства обучения:

- доска;
- фотоаппарат;
- web-камера;
- видеокамера;
- штатив;
- сканер;
- проектор;
- пространственно-предметная среда (стенды, наглядные пособия и др.)

Программное обеспечение:

- ПО Toonjoy Animatics с доступом к сети Интернет (<https://toonjoy.animatics.ru/#content-1>);
- PowerPoint бесплатная версия с доступом к сети Интернет (<https://powerpoint.cloud.microsoft/ru-ru/>);
- Movavi Video Editor бесплатная версия.
- Программа звукозаписи Audacity бесплатная версия (<https://audacitypro.org/>);
- Графический редактор KRITA бесплатная версия (<https://krita.org/en/>)

Оборудование, инвентарь

Художественные и иные материалы для создания изображений:

- краски (гуашь, акварель);
- бумага (для рисования героев и декораций);
- цветная бумага;
- цветной картон;

- клей;
- кисти разных размеров;
- карандаши, фломастеры;
- пластилин.

Учебно-методический материал:

Литература для педагога и обучающихся, информационные материалы на сайте (<https://toonjoy.animatics.ru/category/lessons/>, <https://vk.com/toonjoyanimatics>), конспекты занятий, диагностические карты ([приложение 1](#)), материалы по промежуточной аттестации, текущему контролю по проверке результативности по разделам программы ([приложение 2](#)), материалы по воспитательной работе.

IX. ВОСПИТАТЕЛЬНАЯ РАБОТА

Цель: Формирование у обучающихся навыков социализации в современном мире.

Воспитательная работа включает в себя следующие направления:

- Нравственное воспитание.
- Гражданско-патриотическое воспитание.

Задачи:

- воспитание доброжелательного отношения, уважения прав сверстников и умения сотрудничать с ними;
- воспитание чувства любви, гордости за свою Родину.

Ожидаемые результаты:

- сформируется у обучающегося умение общаться со сверстниками в повседневной жизни;
- сформируется чувство любви и гордости за свою Родину.

Формы проведения воспитательных мероприятий: участие в конкурсах, фестивалях, беседы, игры, викторины, интерактивы.

Методы воспитательного воздействия: убеждение, поощрение, требование, личный пример.

Перечень проводимых мероприятий для обучающихся в воспитательные мероприятия в объединении

№ п/п	Мероприятие	Дата
1	Онлайн-игра «Гордые символы нашей державы».	Ноябрь
2	Интерактив «Традиции нашей семьи»	Апрель
3	Участие в конкурсах и фестивалях по направлению	В течение года

X. СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

Для педагогов:

1. Анофриков П.И. Принципы работы детской студии мультипликации: Учебное пособие./ П.И. Анофриков. – Новосибирск: Детская киностудия «Поиск», 2011. – 43с.
2. Асенин С.В. Мир мультфильма: идеи и образы мультипликационного кино социалистических стран. / С.В. Асенин.- М. : Искусство, 1986. - 288 с.

3. Велинский Д.В. Технология процесса производства мультфильмов в техниках перекладки. Методическое пособие. / Д.В. Велинский. – Новосибирск: Детская киностудия «Поиск», 2011. – 41 с.
4. Гаврилова А. А. Особенности развития детской анимации: вчера, сегодня, завтра // Аллея науки. – 2020. – Т. 1. – №. 4. – С. 584-588.
5. Горичева В.С. Сказку сделаем из глины, теста, снега, пластилина./ В.С. Горичева, М.И. Нагибина. – Ярославль: Академия развития, 1998. – 192с.
6. Григорьева Л. Н. Мультлаборатория как средство социализации детей и подростков / Григорьева Л. Н. // Работник социальной службы. - 2022. - № 4. - С. 123 - 129
7. Иванов-Вано И.П. Рисованный фильм. [Электронный ресурс] / И.П. Иванов-Вано, Рисованный фильм; М.: Госкиноиздат, 1950. – Режим доступа: <http://risfilm.narod>;
8. Иткин В.В. Карманная книга мульт-жюриста: Учебное пособие для начинающих мультипликаторов. /В.В. Иткин. – Новосибирск: Детская киностудия «Поиск», 2006. – 21с.
9. Каранович А.Г. Мои друзья куклы. / А.Г. Каранович. – М.: Искусство, 1971. – 175 с. 12
10. Красный Ю.Е. Мультфильм руками детей: Книга для учителя / Ю.Е. Красный, Л.И. Курдюкова. - М. : Просвещение, 1990. – 175 с.
11. Крыжановский Б.Н. Искусство мультипликации. / Б.Н. Крыжановский. – М.: Искусство, 1984. - 118 с.
12. Куркова Н. С. Анимационное кино и видео: азбука анимации/ Куркова Н. С. - 2-е изд. - Москва: Юрайт, 2022. - 234 с.
13. Курчевский В.В. Быль-сказка о карандашах и красках. / В.В.Курчевский – М.: Педагогика, 1980. – 144с.
14. Курчевский В.В. Детское мультипликационное кино: Вопросы эстетического и нравственного воспитания. - М.: ВГИК, 1988. - 54 с.
15. Лепская Н. А. Художник и компьютер: учебное пособие / Лепская Н. А. - Москва: Когито-Центр, 2013. - 124 с.
16. Райт Д. Э. Анимация от А до Я. От сценария до зрителя / Джин Энн Райт; Пер. с англ. - М.: ГИТР, 2006. - 351 с.
17. Родари, Дж. Грамматика фантазии: Введение в искусство придумывания историй/ Джанни Родари. Пер. с итал. Ю.А.Добровольской. - М.: Прогресс, 1978. – 240 с.
18. Тихонова Е.Р. Рекомендации по работе с детьми в студии мультипликации. / Е.Р. Тихонова. - Новосибирск: Детская киностудия «Поиск», 2011. - 59 с.
19. Набор картинок для анимации URL: <https://disk.yandex.ru/d/LbqKawtrruT5cg>

Для обучающихся:

1. Иванова Юлия: Мультфильмы. Секреты анимации; Издательство Настя и Никита, 2022 г.
2. Мультстудия канала «Карусель» [Электронный ресурс] URL: <https://www.karusel-tv.ru/announce/10193-multstudiya>
3. Иткин В. В. Как сделать мультфильм интересным/ <http://www.drawmanga>.

Диагностическая карта (текущий контроль)
1 год обучения

№ п/п	ФИО обучающегося	Вводное занятие	Простые движения	Марионетки	Создание персонажа и фона	От сюжета до раскадровки
1						
2						
3						
4						
5						
6						
7						
8						
9						
10						
11						
12						
13						
14						
15						

	высокий уровень
	средний уровень
	низкий уровень
	программу не освоил

Диагностическая карта (текущий контроль)
2 год обучения

№ п/п	ФИО обучающегося	Повторение изученного материала 1 года обучения	Введение в сценарий	Создание живых открыток и анимационных роликов к памятным датам России: традиции и современные тенденции в искусстве	Разработка анимационных проектов и подготовка медиа- проектов к участию в конкурсах: от идеи до презентации
1					
2					
3					
4					
5					
6					
7					
8					
9					
10					
11					
12					
13					
14					
15					

	высокий уровень
	средний уровень
	низкий уровень
	программу не освоил

**Контрольные материалы для проведения текущей аттестации
учащихся по дополнительной общеразвивающей программе «МультиМир»**

Тема «Вводное занятие»

Опрос на тему «Правила поведения в компьютерном классе»

1. Как вы считаете, важно ли соблюдать правила поведения в компьютерном классе?
 - Да (правильный ответ)
 - Нет
2. Знаете ли вы правила поведения в компьютерном классе, которые приняты в вашем учебном заведении (или месте работы)?
 - Знаю все правила (правильный ответ)
 - Знаю некоторые правила
 - Не знаю правил
3. Как вы думаете, какие правила поведения в компьютерном классе наиболее важны?
(Выберите все подходящие варианты)
 - Не включать посторонние устройства (например, телефоны, планшеты) во время работы в классе (правильный ответ)
 - Соблюдать порядок и чистоту в классе (правильный ответ)
 - Не мешать другим ученикам (правильный ответ)
 - Бережно обращаться с техникой (правильный ответ)
 - Соблюдать время работы за компьютером согласно расписанию или указаниям преподавателя (правильный ответ)
 - Другое (укажите в комментариях)
4. Считаете ли вы, что соблюдение правил поведения в компьютерном классе способствует более эффективной работе и учёбе?
 - Да (правильный ответ)
 - Не уверен(а) (неправильный ответ)
 - Нет (неправильный ответ)
5. Были ли случаи, когда несоблюдение правил поведения в компьютерном классе приводило к негативным последствиям?
 - Да, были (правильный ответ)
 - Нет, не было (неправильный ответ)
 - Затрудняюсь ответить (неправильный ответ)

Тема «Простые движения»

Теория:

Подпиши названия кнопкам «Основные инструменты создания мультфильма».

Практика:

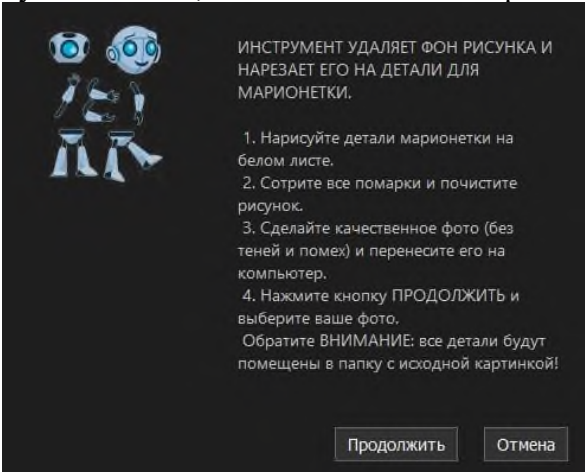
Практическая работа «Репка. Монтаж мультфильма».

Тема «Марионетки»

Теория:

Как создать марионетку?

(Пронумеруй этапы в правильной последовательности)

Номер	Этапы
	Нажимаем кнопку для нарезки деталей 
	Подготовить шаблон марионетки
	Переходим в тундгой, переключаемся в режим настроек проекта 
	Программа покажет вам окно с небольшими инструкциями прочитать их будет полезно, а мы пока нажмем «продолжить» 
	Выбираем подготовленное фото, я возьму пример из демонстрационного проекта с космонавтом и жмем кнопку «открыть».

Практика: Практическая работа «Марионетка: Красная шапочка»

Тема «Создание персонажа и фона»

Теория: Инструкция: выберите один правильный ответ в каждом вопросе.

Вопрос 1. Что такое фон в истории или рассказе?

а) Описание места действия; б) Характеристика персонажа; в) Сюжетный поворот.

Вопрос 2. Какие элементы могут входить в фон истории?

а) Время года, погода, географическое расположение; б) Мысли и чувства персонажа; в) Развитие конфликта между персонажами.

Вопрос 3. Что важно учитывать при создании фона для истории?

а) Соответствие фона характеру и действиям персонажа; б) Количество персонажей в истории; в) Сложность сюжетных поворотов.

Вопрос 4. Какие детали помогают сделать фон более живым и реалистичным?

а) Описание природы, архитектуры, обычаев; б) Внутренние переживания персонажей; в) Развязки сюжетных линий.

Вопрос 5. Что помогает создать уникальный и запоминающийся фон для истории?

а) Сочетание различных элементов (время, место, культура); б) Детальное описание внешности персонажей; в) Перечисление всех возможных сюжетных поворотов.

Правильные ответы:

1. Описание места действия;
2. Время года, погода, географическое расположение;
3. Соответствие фона характеру и действиям персонажа;
4. Описание природы, архитектуры, обычаев;
5. Сочетание различных элементов (время, место, культура).

Практика:

Практическая работа «История одного персонажа».

Тема «От сюжета до раскадровки»

Теория: Инструкция: выберите один правильный ответ в каждом вопросе.

Вопрос 1. Что такое сюжет в кино или мультипликации?

а) список всех персонажей; б) последовательность событий, которые происходят в фильме или мультфильме; в) название фильма или мультфильма.

Вопрос 2. Что помогает создать визуальный образ сюжета?

а) сценарий; б) раскадровка; в) музыкальное сопровождение.

Вопрос 3. Из чего состоит раскадровка?

а) из последовательности рисунков или кадров, которые показывают, как будет выглядеть фильм или мультфильм; б) из списка всех персонажей; в) из описания каждого кадра.

Вопрос 4. Что важно учитывать при создании раскадровки?

а) только сюжет; б) сюжет, расположение персонажей и объектов в кадре, движение камеры; в) только расположение персонажей в кадре.

Вопрос 5. Что помогает понять, как будет развиваться сюжет и как будут выглядеть кадры в фильме или мультфильме?

а) наброски; б) сценарий и раскадровка; в) музыка.

Ответы:

1. б), 2. б), 3. а), 4. б), 2 б)

Практика:

Практическая работа «Создание Анимационной зарисовки».

Тема «Введение в сценарий»

Теория:

Вопрос 1. Что такое сценарий?

а) Описание событий, которые происходят в фильме или мультфильме; б) План действий для актёров; в) Текст, который читают за кадром; г) Всё вышеперечисленное.

Вопрос 2. Кто обычно пишет сценарии?

а) Режиссёр; б) Сценарист; в) Оператор; г) Художник по костюмам.

Вопрос 3. Из чего состоит сценарий?

а) Из диалогов и описаний сцен; б) Из планов съёмок; в) Из музыкального сопровождения; г) Из всего вышеперечисленного.

Вопрос 4. Что такое реплика в сценарии?

а) Описание действий героев; б) Текст, который произносит герой; в) Название локации; г) Время действия.

Вопрос 5. Что помогает понять читателю сценария, как должна выглядеть сцена?

а) Диалоги; б) Описания сцен; в) Реплики героев; г) Всё не перечисленное выше.

Ответы:

1. г), 2. б), 3. а), 4 б), 5. б)

Практика:

Практическая работа «Мой сценарий».

Тема «Создание живых открыток и анимационных роликов к памятным датам России: традиции и современные тенденции в искусстве»

Практика:

В связи с разным развитием учащихся, уровень сложности заданий по данной теме обучающийся может выбирать себе сам:

- Первый уровень (соответствует 60% освоения программы) – обучающийся выполняет задания по инструкции, предложенной педагогом или при содействии педагога с использованием шаблонов программы.
- Второй уровень (соответствует 80% освоения программы) – обучающийся выполняет задание с использованием шаблонов программы.
- Третий уровень (соответствует 100% освоения программы) – обучающийся выполняет задание по собственному замыслу, используя свои шаблоны.

Практическая работа «Создание живых открыток и анимационных роликов к памятным датам России»

Тема «Разработка анимационных проектов и подготовка медиа-проектов к участию в конкурсах: от идеи до презентации»

Практика:

Первый уровень - соответствует 60% освоения программы.

Задание:

1. Выбрать тему для анимационного проекта (например, «Мой любимый сказочный герой»);
2. Обсудить идею с педагогом;
3. Использовать предложенные шаблоны в программе для создания анимации ToonJoy Animatics;
4. Создать простой анимационный проект, следуя пошаговым инструкциям педагога;
5. Сохранить проект и продемонстрировать его педагогу.

Материалы и инструменты:

- Компьютер с доступом в интернет;
- Программа для создания анимации ToonJoy Animatics.

Второй уровень – соответствует 80% освоения программы.

Задание:

1. Выбрать тему для анимационного проекта (например, «Моё любимое время года»).
2. Разработать идею проекта, включая сюжет и персонажей.
3. Использовать шаблоны в программе для создания анимации ToonJoy Animatics.
4. Создать анимационный проект, комбинируя различные элементы и эффекты.
5. Добавить звуковое сопровождение (например, музыку или звуковые эффекты).
6. Сохранить проект и продемонстрировать его педагогу.

Материалы и инструменты:

- Компьютер с доступом в интернет;

- Программа для создания анимации ToonJoy Animatics;
- Звуковые файлы (музыкальные треки, звуковые эффекты).

Третий уровень – соответствует 100% освоения программы.

Задание:

1. Придумать оригинальную идею для анимационного проекта (например, создать короткий мультфильм на основе личных впечатлений или фантазий).
2. Разработать сюжет, персонажей и сценарий.
3. Создать собственные шаблоны в программе для анимации.
4. Реализовать проект, используя разнообразные техники и эффекты.
5. Добавить музыкальное сопровождение и звуковые эффекты, созданные или подобранные самостоятельно.
6. Озвучить персонажей (можно использовать записанный голос или синтезированную речь).
7. Сохранить проект в нужном формате и подготовить презентацию для демонстрации (например, создать слайд-шоу с ключевыми кадрами анимации).
8. Подготовить краткое описание проекта для представления на конкурсе.

Материалы и инструменты:

- Компьютер с доступом в интернет;
- Программа для создания анимации ToonJoy Animatics;
- Звуковые файлы (музыкальные треки, звуковые эффекты).
- Программа для записи голоса (например, Audacity).
- Программа для создания презентаций (например, PowerPoint или другая подходящая программа).

Муниципальное бюджетное образовательное учреждение
дополнительного образования
«Бокситогорский центр дополнительного образования»

ПРИНЯТ

Педагогическим советом
протокол от «__» _____.20__ г. №__

УТВЕРЖДЁН

Приказом МБОУ ДО «БЦДО»
от «_» _____.20__ г. №__

Календарный учебный график
дополнительной общеразвивающей программы
«МультиМир», группа 1.1
на 20__ – 20__ учебный год

г. Бокситогорск
2025 г.

1. Дополнительная общеразвивающая программа «МультиМир» - группа 1.1

1.1. Направленность программы – техническая.

1.2. Год обучения – 1 год.

1.3. Количество учащихся – 15 человек.

1.4. Возраст учащихся – 8 - 11 лет

1.5. Комплектование объединения – с 20 мая по 7 сентября и в течение всего календарного года на основе результатов входящей аттестации.

2. Адреса мест осуществления образовательного процесса.

187650, РФ, Ленинградская область, город Бокситогорск, улица Школьная, дом 13 - учебный корпус муниципального бюджетного образовательного учреждения дополнительного образования «Бокситогорский центр дополнительного образования»;

187620, Ленинградская обл, Бокситогорский р-н, Ефимовский гп, Школьная ул, дом № 24

3. Продолжительность учебного года.

3.1. Начало учебного года – 01.09.20__г.

Начало учебных занятий - 08.09.20__ г.

3.2. Окончание учебного года: 31.05.20__ г.- для выполненных в полном объеме дополнительных общеразвивающих программ; для программ, невыполненных в полном объеме до 31.05.20__ - по факту выполнения дополнительных общеразвивающих программ.

3.3. Количество учебных недель: 35 недель.

4. Продолжительность каникул.

4.1. Зимние каникулы: __.12.20__ - __.01.20__;

4.2. Летние каникулы: с 01.06. 20__ г. по 31.08.20__.

5. Праздничные дни:

4 ноября – День народного единства;

1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8 января - Новогодние каникулы;

7 января - Рождество Христово;

23 февраля - День защитника Отечества;

8 марта - Международный женский день;

1 мая - Праздник Весны и Труда;

9 мая - День Победы;

12 июня – День России.

6. Дополнительные выходные и рабочие дни:

Дополнительные выходные дни на основании постановлений Правительства РФ:

Дополнительные рабочие дни на основании постановлений Правительства РФ:

7. Сроки проведения промежуточной аттестации

Промежуточная аттестация: с __.05.2026 по __.05.2026

8. Регламент образовательного процесса

Количество учебных дней и учебных часов в неделю – 2 дня по 2 часа.

Продолжительность 1 занятия - 45 минут

Продолжительность перемен – 10 минут.

9. Учебный график

№ п/п	Планируемая дата проведения занятия	Фактическая дата проведения занятия Приказ	Время проведения занятия	Форма занятия	Кол-во часов	Тема занятия	Место проведения	Форма контроля
1.				Теоретическое	2	Вводное занятие Правила техники безопасности и охраны труда. Правила поведения в Центре дополнительного образования. Знакомство с программой для анимации Toonjoy Animatics.		Опрос, наблюдение
2.				Комбинированное	2	Простые движения Персонаж из библиотеки		Беседа, практическая работа
3.				Комбинированное	2	Вспомогательное рисование. Ключевые кадры. «Репка: дед и овощ»		Беседа, практическая работа
4.				Практическое	2	«Репка: бабушка и внучка»		Практическая работа
5.				Комбинированное	2	«Репка: кошка и Жучка»		Наблюдение, практическая работа
6.				Комбинированное	2	«Репка: мышка»		Тест, практическая работа
7.				Практическое	2	Сюжетные коллизии в проекте «Репка». Фон. Озвучка.		Практическая работа
8.				Практическое	2	Монтаж мультфильма		Практическая работа
9.				Комбинированное	2	Марионетки. Сбор марионетки из частей		Беседа, наблюдение

10.				Практическое	2	Работа со слоями и центрами.		Практическая работа
11.				Комбинированное	2	Марионетка: Красная шапочка.		Тест, практическая работа
12.				Комбинированное	2	Анимация элементов подменой: глаза, рот, усы, уши. Марионетки: Волк и Охотник		Практическая работа
13.				Практическое	2	Марионетка: сова		Практическая работа
14.				Комбинированное	2	Анимация элементов подменой: кисти рук и стопы. Марионетка: девочка		Практическая работа
15.				Комбинированное	2	Липсинг. Марионетка: пирамидка		Практическая работа
16.				Комбинированное	2	Поворот головы на три четверти. Марионетка: мишка		Практическая работа
17.				Практическое	2	Марионетка: зайка		Практическая работа
18.				Комбинированное	2	Анимация предметов фона в кадре. Параллакс.		Практическая работа
19.				Практическое	2	Красная шапочка. Монтаж мультфильма		Практическая работа
20.				Комбинированное	2	Создание персонажа и фона. Знакомство с графическим редактором KRITA. Рисование персонажа по клеточкам		Беседа, наблюдение
21.				Комбинированное	2	Персонаж из других материалов		Тест, практическая работа
22.				Комбинированное	2	Поиск персонажа в Сети. character set cartoon.		Практическая работа
23.				Комбинированное	2	Создание прототипа		Практическая

						персонажа посредством ИИ		работа
24.				Практическое	2	Создание фона		Практическая работа
25.				Комбинированное	2	Элемент фона как объект		Практическая работа
26.				Практическое	2	Сюжет для самодельного персонажа.		Практическая работа
27.				Комбинированное	2	От сюжета до раскадровки Создание сюжета. Протагонист, антагонист, второстепенный герой		Беседа, наблюдение
28.				Комбинированное	2	Экспозиция, завязка и фон		Практическая работа
29.				Комбинированное	2	Раскадровка, правила третьей и воздух.		Практическая работа
30.				Практическое	2	Раскадровка для собственной истории		Практическая работа
31.				Комбинированное	2	Планирование проекта в библиотеке ТJA		Практическая работа
32.				Комбинированное	2	Тайминг проекта		Практическая работа
33.				Комбинированное	2	Выгрузка видеофрагментов		Практическая работа
34.				Комбинированное	2	Параметры анимации. Создание Анимационной зарисовки		Практическая работа
35.				Практическое	2	Промежуточная аттестация		Тест, творческая работа
Всего		70 часов						

Муниципальное бюджетное образовательное учреждение
дополнительного образования
«Бокситогорский центр дополнительного образования»

ПРИНЯТ
Педагогическим советом
протокол от «___» _____.20__ г. №__

УТВЕРЖДЁН
Приказом МБОУ ДО «БЦДО»
от «_» _____.20__ г. №__

Календарный учебный график
дополнительной общеразвивающей программы
«МультиМир», группа 2.1
на 20__ – 20__ учебный год

г. Бокситогорск
2025 г.

1. Дополнительная общеразвивающая программа «МультиМир» - группа 2.1

1.1. Направленность программы – техническая.

1.2. Год обучения – 2 год.

1.3. Количество учащихся – 15 человек.

1.4. Возраст учащихся – 8 - 11 лет

1.5. Комплектование объединения – с 20 мая по 7 сентября и в течение всего календарного года на основе результатов входящей аттестации.

2. Адреса мест осуществления образовательного процесса.

187650, РФ, Ленинградская область, город Бокситогорск, улица Школьная, дом 13 - учебный корпус муниципального бюджетного образовательного учреждения дополнительного образования «Бокситогорский центр дополнительного образования»;

187620, Ленинградская обл, Бокситогорский р-н, Ефимовский гп, Школьная ул, дом № 24

3. Продолжительность учебного года.

3.1. Начало учебного года – 01.09.20__ г.

Начало учебных занятий - 01.09.20__ г.

3.2. Окончание учебного года: 31.05.20__ г.- для выполненных в полном объеме дополнительных общеразвивающих программ; для программ, невыполненных в полном объеме до 31.05.20__ - по факту выполнения дополнительных общеразвивающих программ.

3.3. Количество учебных недель: 36 недель.

4. Продолжительность каникул.

4.1. Зимние каникулы: 30.12.20__ - 08.01.20__;

4.2. Летние каникулы: с 01.06. 20__ г. по 31.08.20__.

5. Праздничные дни:

4 ноября – День народного единства;

1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8 января - Новогодние каникулы;

7 января - Рождество Христово;

23 февраля - День защитника Отечества;

8 марта - Международный женский день;

1 мая - Праздник Весны и Труда;

9 мая - День Победы;

12 июня – День России.

6. Дополнительные выходные и рабочие дни:

Дополнительные выходные дни на основании постановлений Правительства РФ:

Дополнительные рабочие дни на основании постановлений Правительства РФ:

7. Сроки проведения промежуточной аттестации

Промежуточная аттестация: с __.05.2026 по __.05.2026

8. Регламент образовательного процесса

Количество учебных дней и учебных часов в неделю – 2 дня по 2 часа.

Продолжительность 1 занятия - 45 минут

Продолжительность перемен – 10 минут.

.

9. Учебный график

№ п/п	Планируемая дата проведения занятия	Фактическая дата проведения занятия Приказ	Время проведения занятия	Форма занятия	Кол-во часов	Тема занятия	Место проведения	Форма контроля
1.				Теоретическое	2	Повторение изученного материала. Правила техники безопасности и охраны труда. Правила поведения в Центре дополнительного образования.		Опрос, наблюдение
2.				Комбинированное	2	Повторение изученного материала 1 года обучения Анимационная зарисовка «Здравствуй школа!»		Практическая работа
3.				Комбинированное	2	Введение в сценарий Принципы создания сценария.		Беседа, практическая работа
4.				Комбинированное	2	Точка зрения. Любимые истории.		Беседа, практическая работа
5.				Практическое	2	Приём сценариста «Что если?».		Практическая работа
6.				Комбинированное	2	Скелет и тема сюжета.		Наблюдение, практическая работа
7.				Комбинированное	2	Фигуры, пространство и движение.		Практическая работа
8.				Практическое	2	Помощник сценариста – искусственный интеллект. Мой сценарий		Практическая работа
9.				Комбинированное	2	Создание живых открыток и		Беседа,

						анимационных роликов к памятным датам России: традиции и современные тенденции в искусстве		наблюдение
10.				Комбинированное	2	Выбор персонажа из библиотеки и выбор шаблона сюжета.		Практическая работа
11.				Практическое	2	Выгрузка видеоряда открытки.		Практическая работа
12.				Комбинированное	2	Озвучивание открытки, создание титров.		Практическая работа
13.				Комбинированное	2	Создание персонажей.		Практическое задание
14.				Практическое	2	Создание сценария мультфильма.		Практическая работа
15.				Комбинированное	2	Создание фонов мультфильма.		Практическое задание
16.				Комбинированное	2	Анимация персонажей мультфильма		Практическое задание
17.				Комбинированное	2	Разработка анимационных проектов и подготовка медиа-проектов к участию в конкурсах: от идеи до презентации. Требования конкурса и выбор темы мультфильма		Беседа, наблюдение
18.				Комбинированное	2	Разработка скелета сюжета.		Практическая работа
19.				Комбинированное	2	Экспозиция, завязка и фон мультфильма		Практическое задание
20.				Практическое	2	Раскадровка мультфильма		Практическая работа
21.				Комбинированное	2	Тайминг мультфильма		Практическая работа

22.				Комбинированное	2	Анимация экспозиции мультфильма		Практическая работа
23.				Комбинированное	2	Анимация завязки мультфильма		Практическое задание
24.				Комбинированное	2	Анимация завязки мультфильма		Практическая работа
25.				Комбинированное	2	Анимация основной сюжетной линии		Практическое задание
26.				Комбинированное	2	Анимация основной сюжетной линии		Практическая работа
27.				Практическое	2	Анимация основной сюжетной линии		Практическая работа
28.				Комбинированное	2	Анимация кульминации и развязки		Беседа, наблюдение
29.				Комбинированное	2	Анимация кульминации и развязки		Практическая работа
30.				Комбинированное	2	Анимация кульминации и развязки		Практическая работа
31.				Практическое	2	Выгрузка фрагментов в видеоредактор, наложение звуковых эффектов.		Практическое задание
32.				Комбинированное	2	Выгрузка фрагментов в видеоредактор, наложение звуковых эффектов.		Практическая работа
33.				Комбинированное	2	Монтаж видеоряда со звуком.		Практическая работа
34.				Комбинированное	2	Монтаж видеоряда со звуком.		Практическая работа
35.				Комбинированное	2	Титры и финальная обработка		Практическое задание
36.				Практическое	2	Промежуточная аттестация		Тест, творческая работа
Всего		72 часов						

