Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение
средняя общеобразовательная школа №29

РАССМОТРЕНА:
На методическом совете
Протокол №1 от 14.05.2026

УТВЕРЖДАЮ:
Директор МБОУ СОШ №29

Подписано электронной подписью
Сертификат: 00FA9C28ACD091F20D32580A491200F013
Владелец: Светлова Марина Борисовна
Действителен: с 16.04.2025 по 10.07.2026

Приказ №Ш29-13-278/6
от 14.05.2026

Программа «Мультфантазия»

направленность: техническая

Возраст учащихся: 9-11 лет
Общее количество часов: 34
Срок реализации программы: 9 месяцев
Автор-составитель:
Пужай Лилия Александровна,
преподаватель

г. Сургут, 2026

ОГЛАВЛЕНИЕ

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА 3
УЧЕБНЫЙ ПЛАН 7
КАЛЕНДАРНЫЙ УЧЕБНЫЙ ГРАФИК 9
СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ 9
РАЗДЕЛ «ВОСПИТАНИЕ» 10
ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ОСВОЕНИЯ ПРОГРАММЫ 13
РЕСУРСНОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ 14
СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ 19
ПРИЛОЖЕНИЯ 20

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

При разработке программы «Мультфантазия» учтены требования следующих документов:

ФЕДЕРАЛЬНЫЙ УРОВЕНЬ:

1. Федеральный Закон Российской Федерации от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации» (с изменениями).
2. Распоряжение Правительства Российской Федерации от 31.03.2022 № 678-р «Об утверждении Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 года».
3. Приказ Министерства просвещения РФ от 27.07.2022 № 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам».
4. Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28.09.2020 № 28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»
5. Приказ Министерства труда и социальной защиты Российской Федерации от 22.09.2021 № 625н «Об утверждении профессионального стандарта "Педагог дополнительного образования детей и взрослых".
6. Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 27.07.2022 № 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;
7. Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28.01.2021г.№2 «Об утверждении санитарных правил и норм СанПин 1.2.3685 – 21 «Гигиенические нормативы и требования к обеспечению безопасности и (или)безвредности для человека факторов среды обитания» (разд.VI Гигиенические нормативы по устройству, содержанию и режиму работы организацией воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодёжи»).

РЕГИОНАЛЬНЫЙ УРОВЕНЬ:

8. Закон ХМАО - Югры от 01.07.2013 №68-оз (ред. от 24.09.2020) «Об образовании в Ханты-Мансийском автономном округе – Югре»;
9. Приказ Департамента образования и молодежной политики ХМАО-Югры от 30.10.2020 №10-П-1589 «Об обеспечении персонифицированного учета детей, занимающихся по дополнительным общеобразовательным программам в ХМАО- Югре»

МУНИЦИПАЛЬНЫЙ УРОВЕНЬ**:**

10. Постановление Администрации г. Сургута от 08.10.2021 г. №8793 «Об утверждении Положения о персонифицированном дополнительном образовании детей в г. Сургуте ХМАО-Югры, об организации предоставления сертификатов дополнительного образования».

ШКОЛЬНЫЙ УРОВЕНЬ:

11.Устав МБОУ СОШ №29;

12.Положение о дополнительном образовании в МБОУСОШ №29.

Реализация программы осуществляется за пределами ФГОС и Федеральных государственных требований, не предусматривает подготовку учащихся к прохождению государственной итоговой аттестации по программе.

Программа соответствует технической направленности
Срок реализации программы: 9 месяцев (с 01.09.2026 по 26.05.2027).
Объем программы в часах: 34 ч. (в неделю -1 ч.)
Уровень освоения программы: стартовый.

Программа направлена на развитие познавательной активности, исследовательских, прикладных, конструкторских способностей обучающихся, самостоятельности, любознательности, на дополнение и углубление программ по искусству и выявление одаренных детей с наклонностями в области мультимедиа, помогающего достичь комплексного развития учащихся. Сегодня перед педагогами стоит первостепенная задача – формирование всесторонне развитой гармоничной личности. Процесс компьютеризации требует формирования культуры медиапользования и информационной культуры учащихся. На решение такого рода задач направлено медиаобразование. Медиаобразование – направление в педагогике, выступающее за изучение «закономерностей массовой коммуникации» (прессы, телевидения, радио, кино, видео и т.д.). Основные задачи медиаобразования: подготовить новое поколение к жизни в современных информационных условиях, к восприятию различной информации, научить человека понимать ее, осознавать последствия ее воздействия на психику, овладевать способами общения на основе невербальных форм коммуникации с помощью технических средств». Сегодня существует множество подходов к развитию творческих способностей и медиакомпетентности учащихся. Одним из таких методов является мультипликация, или как ее сейчас принято называть – анимация.

Цель программы: Раскрытие и реализация личностного потенциала и творческой индивидуальности личности через обучение техникам анимации. Формирование и развитие навыков поисковой, исследовательской, проектной, творческой деятельности учащихся, формирование научных и профессиональных интересов.

Задачи программы:

Образовательные:

- дать углубленные знания по направлению («анимация»);
- обучить конкретной поисковой, исследовательской, творчески-продуктивной деятельности;
- создать условия для овладения теоретическими знаниями по направлению «принципы анимации»;
- приобрести практические навыки по направлению «анимация»;
- сформировать профессиональные навыки монтажа, анимации, видеозарисовок медиахудожника.

- сформировать представления об истории анимации.
- сформировать представления о предмете, основных понятиях анимационного фильма.
- ознакомить с тонкостями создания анимационных фильмов.
- сформировать навыков критического мышления и soft skills

Развивающие:

- развить мотивацию на дальнейший выбор пути своего профессионального развития в избранном виде деятельности;
- развить компетенции учащихся в области использования ИКТ на уровне продвинутого пользования, развивать техническое мышление;
- развить креативное мышление;
- развить творческую активность;
- развить кругозор в изобразительном искусстве.
- развить творческие способности;
- развить умения работы на профессиональном оборудование;
- развить внимание;
- развить память;
- развить мышление;
- развить воображение;
- развить устную речь;
- развить волевые качества.

Воспитательные:

- создать пространство для успешной социализации учащихся;
- стимулировать социально-значимые инициативы участников объединения в решении актуальных проблем ближайшего и расширенного социального окружения.
- сформировать уважительное отношения к любому мнению;
- сформировать готовность к изменениям привычных норм и правил жизни учащихся, за счет освоения ими новых пространств жизнедеятельности;
- освоить новые механизмы взаимодействия;
- сформировать влечение к социальной активности.

Возраст детей, на который ориентирована программа: 9-11 лет (3-4 класс).

Возрастные особенности учащихся. Программа ориентирована на младший подростковый возраст и конец начальной школы — период, когда происходит переход от игровой деятельности к учебной, хотя игра всё еще остается ведущим инструментом мотивации. Психолого-педагогическое обоснование работы с данной возрастной группой строится на нескольких ключевых особенностях. В когнитивном плане у детей 9–11 лет преобладает наглядно-образное мышление: они мыслят конкретными образами, и абстрактные понятия им даются трудно, если их нельзя визуализировать, поэтому мультипликация является идеальной средой для превращения фантазии в осязаемый кадр. При этом активно развивается дивергентное мышление — учащиеся способны генерировать множество идей для сюжета, однако им часто не хватает навыков критического отбора, поэтому

педагогическая задача заключается в том, чтобы направить эту креативность в русло логической структуры сценария.

Внимание в этом возрасте носит преимущественно непроизвольный характер, дети быстро утомляются от монотонной деятельности, например долгого рисования одного фона, что учтено в программе частой сменой видов деятельности: обсуждение переходит в рисунок, затем в съемку и монтаж. Мотивация учащихся тесно связана с ориентацией на результат: крайне важно видеть быстрый практический итог своей работы, так как создание короткого мультфильма за несколько занятий дает мощную положительную обратную связь («Я смог!»), что резко повышает учебную мотивацию, а сохраняющаяся тяга к фантастике и сказкам помогает легче войти в процесс через знакомые сюжеты.

В социально-психологическом плане ведущей потребностью становится поиск своего места в коллективе, где работа над мультфильмом предполагает распределение ролей (сценарист, художник-оформитель, оператор, актер озвучивания, режиссер-монтажер), становясь идеальным инструментом для социализации. Учащимся необходимо одобрение сверстников и взрослых, поэтому публичный показ готовых работ удовлетворяет потребность в самоутверждении, при этом анимация служит безопасным способом выражения очень непосредственных детских эмоций. Физиологически у детей 3–4 классов активно развивается кисть руки, но они быстро устают от тонких манипуляций, поэтому чередование компьютерной анимации и объемной перекладки соответствует здоровьесберегающим технологиям, а строгое соблюдение норм СанПиН защищает зрение. Именно эти особенности отражены в структуре программы: высокая доля практики отвечает потребности действовать руками, коллективные проекты закрывают потребность в общении, игровые технологии снимают психологические зажимы, а сквозная проектная деятельность формирует волевые качества упорства и доведения дела до конца.

Актуальность программы обусловлена «Мультфантазия» заключается в её комплексном подходе: она не просто учит техническим навыкам работы с программным обеспечением. Она формирует у детей ключевые компетенции XXI века (креативность, критическое мышление, коммуникация), готовит их к жизни в информационном обществе и помогает решать актуальные для их возраста задачи социализации и самоопределения, полностью соответствуя при этом стратегическим целям государства в области образования и экономики.

В современном мире наблюдается стремительная цифровизация всех сфер жизни. Анимация перестала быть исключительно частью киноиндустрии и стала неотъемлемым элементом мультимедиа-проектов, интернет-контента, образовательных платформ и рекламы.

- Технический аспект: Программа знакомит детей с основами 2D-анимации, принципами монтажа, работы с графикой и звуком. Это формирует у них навыки продвинутого пользователя ИКТ и техническое мышление, что является фундаментом для будущих специалистов в IT-сфере.
- Экономический аспект: Развитие креативных индустрий является одним из приоритетных направлений экономики России. Программа способствует

ранней профориентации в востребованных областях: дизайн, анимация, видеомонтаж, разработка игр.

- Научный аспект: Создание анимации требует понимания базовых законов физики (движение объектов), психологии (восприятие цвета и формы), драматургии. Программа интегрирует знания из разных областей, формируя у детей целостную научную картину мира.

Педагогическая целесообразность программы «Мультфантазия» обоснована необходимостью комплексного решения её образовательных, воспитательных и развивающих задач через гармоничное сочетание традиционных и современных педагогических подходов. Выбор форм, методов и средств реализации программы не случаен; он напрямую детерминирован её технической направленностью, творческим содержанием и возрастными особенностями учащихся (9–11 лет).

Обоснование строится на следующих принципах:

- Принцип наглядности и практической направленности. Содержание программы (создание анимационного фильма) по своей сути является продуктом, требующим перехода от абстрактной идеи к конкретному визуальному образу. Поэтому наглядные методы (просмотр примеров мультфильмов, демонстрация работы инструментов, показ готовых проектов) и практические методы (отрисовка, монтаж, озвучивание) являются доминирующими. Они позволяют учащимся не просто усвоить теоретические знания (виды анимации, законы композиции), но и немедленно применить их на практике, что обеспечивает прочность усвоения материала.
- Принцип системности и последовательности. Программа выстроена по принципу «от простого к сложному»: от знакомства с историей и видами анимации к созданию собственного проекта. Это диктует использование словесных методов (лекции, беседы, инструктажи по технике безопасности) на этапе введения в тему, которые служат фундаментом для последующей практической деятельности.
- Принцип деятельностного подхода и проектной деятельности. Конечная цель программы — создание медиапродукта. Это определяет центральную роль метода проектов. Весь курс представляет собой единый долгосрочный проект, разбитый на этапы (разработка сценария, создание декораций и персонажей, съёмка, монтаж). Этот метод позволяет интегрировать знания из разных областей (литература, ИЗО, музыка, информатика), развивает самостоятельность, ответственность и умение планировать свою деятельность для достижения конкретного результата.
- Принцип личностно-ориентированного обучения. Программа рассчитана на детей с разным уровнем начальной подготовки и творческими способностями. Педагогическая целесообразность использования технологии личностно-ориентированного обучения заключается в том, что она позволяет каждому

ребёнку найти свою роль в общем проекте (кто-то — сценарист, кто-то — художник, кто-то — монтажёр), реализовать свой потенциал и получить удовлетворение от процесса. Это способствует повышению мотивации и вовлечённости.

- Учет возрастных психофизиологических особенностей (9–11 лет). Для этого возраста характерны высокая познавательная активность, но при этом быстрая утомляемость от монотонной деятельности. Поэтому в программу органично встроены игровые технологии (например, речевые разминки, игровые элементы при распределении ролей) и здоровьесберегающие технологии (чередование теоретических и практических блоков, соблюдение санитарно-гигиенических норм при работе за компьютером). Это позволяет поддерживать работоспособность и интерес учащихся на протяжении всего занятия.
- Использование информационно-коммуникационных технологий (ИКТ). Поскольку программа имеет техническую направленность, применение ИКТ является не просто желательным, а обязательным средством обучения. Использование современного оборудования и программного обеспечения позволяет учащимся работать с инструментами, которые являются индустриальным стандартом. Это обеспечивает практическую значимость полученных навыков.

Программа реализуется в очной форме.
Деятельность по программе осуществляется по группам.
Количество детей в группе: 14 человек
Режим занятий по программе предполагает: 1 занятие в неделю в течение 9 месяцев (период с 01.09.2026 по 26.05.2027):

УЧЕБНЫЙ ПЛАН

	Основные темы и разделы	Кол-во часов	В том числе		Формы контроля
			теория	практика	
Раздел 1. Введение (1 ч.).					
1	Знакомство. Введение в образовательную программу. Инструктаж по тех. безопасности	1	1	0	Подпись в журнале по ТБ. Опрос
Раздел 2. История анимации (2 ч.).					
2	Общие сведения об истории анимации.	1	1	0	Теоретическое задание. Разбор мультиков
3	История анимации в России	1	1	0	Теоретическое задание. Разбор мультиков
Раздел 3. Процесс создания мультфильма (9 ч.).					
4 - 5	Виды анимации в технике	2	2	0	Теоретическое задание.

					Творческая лаборатория: создание мультика из того, что под рукой
6	Кадр как часть пространства	1	1	0	Теоретическое задание. Работа в творческих мини-группах
7	Первое представление о монтаже	1	1	0	Теоретическое задание. Разбор мультиков
8	Соединение кадров, движение в кадре.	1	1	0	Теоретическое задание. Работа в творческих мини-группах
9	Совместная разработка сценария мультфильма	1	0	1	Практическая работа. Работа в творческих мини-группах
10	Создание декораций	1	0	1	Практическая работа. Работа в творческих мини-группах
11	Работа с фрагментами мультипликационного фильма.	1	0	1	Практическая работа. Творческая лаборатория: создание мультика из того, что под рукой
12	Подбор музыки. Монтаж фильма.	1	0	1	Практическая работа. Просмотр-анализ (Кинопоказ)
Раздел 4. Анимация плоскостная (8 ч.)					
13	Техника плоскостной анимации	1	1	0	Теоретическое задание. Разбор мультиков
14	Раскадровка. Экспликация.	1	1	0	Практическая работа. Творческая лаборатория: создание мультика из того, что под рукой
15	Прослушивание, просмотр сказок.	1	0	1	Теоретическое задание
16-17	Создание героев, сценариев, декораций.	2	0	2	Практическая работа. Работа в творческих мини-группах
18-19	Распределение ролей, запись речи. Подбор музыки. Монтаж.	2	0	2	Практическая работа

20	Просмотр и обсуждение мультфильма.	1	0	1	Практическая работа. Просмотр-анализ (Кинопоказ)
Раздел 5. Анимация объёмная (12 ч.).					
21	Техники объемной анимации	1	1	0	Теоретическое задание
22-23	Использование различных техник в одном фильме, просмотр мультфильмов	2	0	2	Практическая работа. Работа в творческих мини-группах
24	Просмотр иллюстраций, прослушивание сказок	1	1	0	Теоретическое задание
25 26 27	Создание сценариев, героев, декораций.	3	0	3	Практическая работа. Творческая лаборатория: создание мультика из того, что под рукой
28	Отработка правильной постановки персонажа в кадре.	1	0	1	Практическая работа
29	Покадровая сьемка	1	0	1	Практическая работа. Творческая лаборатория: создание мультика из того, что под рукой
30	Компановка кадра. Отсмотр материала сьемки.	1	0	1	Практическая работа
31	Озвучивание мультфильма, Подбор музыки.	1	0	1	Практическая работа
32	Монтаж. Просмотр мультфильма.	1	0	1	Практическая работа. Просмотр-анализ (Кинопоказ)
Раздел 6. Итоговое занятие (2 ч)					
33	Выставки творческих работ.	1	1	0	Теоретическое задание. Просмотр-анализ (Кинопоказ)
34	Подведение итогов. Планирование на следующий год.	1	1	0	Теоретическое задание. Просмотр-анализ (Кинопоказ)
	ИТОГО:	34	14	20	

КАЛЕНДАРНЫЙ УЧЕБНЫЙ ГРАФИК

Год обучения	Дата начала обучения	Дата окончания обучения	Всего учебных недель	Всего учебных дней	Всего учебных часов	Всего занятий в неделю
1 год	01.09.2026	26.05.2026	34	34	34	1 раз по 1 часу

СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

Раздел 1. Введение в образовательную программу (1 час).
Теория. Введение в образовательную программу. Правила поведенияв компьютерном классе. Инструктаж по технике безопасности.
Раздел 2. История анимации (2 часа).
Теория. История развития анимации. Знакомство с лучшими произведениями мировой анимации. Общие сведения о существующих видахмультипликации.
Раздел 3. Процесс создания мультфильма (9 ч.).
Теория (5 ч.). Виды анимации в технике. Кадр как часть пространства (фотографический
кадр). Первое представление о монтаже. Соединение кадров. Движение в кадре. Границы кадра. Знакомство с процессом съемки.
Практические занятия (4 часов). Совместная разработка сценария мультфильма. Изготовление декораций к мультфильму: различные фоны, на которых происходит действие в мультфильме. Установка декораций для съёмок, персонажей. Отработка правильной постановки персонажа в кадре. Работа с фрагментами мультипликационных фильмов. Речевые разминки.Подбор музыки. Монтаж фильма. Мероприятие воспитательного направления: конкурс рисунков ко Дню матери «Для мамы с любовью».
Раздел 4. Анимация плоскостная (8 ч).
Теория (2 часа). Техники плоскостной анимации (рисованная, перекладка, сыпучие материалы, барельеф и пр.). Раскадровка. Экспликация. Изготовление декораций, персонажей. Введение в профессию режиссер.
Практические занятия (6 часов). Прослушивание, просмотр сказок и других литературных произведений, сочинение сценариев. Создание героев, декораций мультфильма. Расстановка на готовый фон нарисованных персонажей, покадровая съемка. Распределение ролей. Запись речи, подбор музыки. Просмотр мультфильма.
Раздел 5. Анимация объёмная (12 ч.)
Теория (2 часов). Рассказ о техниках объемной анимации. Рассказ о легоанимации. Использование различных техник в одном мультфильме. Придумывание сюжета.
Практические занятия (10 часов). Знакомство с объемной анимацией. Просмотр мультфильмов. Рассматривание иллюстраций к сказкам. Написание сценария к мультфильму. Изготовление декораций, персонажей. Отработка правильной постановки персонажа в кадре: правильные движения, правильный переход от кадра к кадру. Покадровая съёмка. Запись голосов героев. Разработка сценария мультфильма. Рисование фигур. Подбор освещения, компоновка кадра. Отсмотр материала съемки. Выразительное произношение закадрового текста, подбор подходящей по смыслу музыки. Монтаж фильма.

Раздел 6. Итоговое занятие (2ч.).
Теоретическое (2часа). Итоговое занятие.

РАЗДЕЛ «ВОСПИТАНИЕ»

Целевые ориентиры воспитания детей:

Основные целевые ориентиры воспитания на основе российских базовых (конституционных) ценностей направлены на воспитание, формирование:

— российской гражданской принадлежности (идентичности), сознания единства с народом России и Российским государством в его тысячелетней истории и в современности, в настоящем, прошлом и будущем;

— уважения прав, свобод и обязанностей гражданина России, неприятия любой дискриминации людей по социальным, национальным, расовым, религиозным признакам, проявлений экстремизма, терроризма, коррупции, антигосударственной деятельности;

— опыта гражданского участия на основе уважения российского закона и правопорядка;

— восприимчивости к разным видам искусства, ориентации на творческое самовыражение, реализацию своих творческих способностей в искусстве, на эстетическое обустройство своего быта в семье, общественном пространстве;

— сознания ценности жизни, здоровья и безопасности, значения личных усилий в сохранении и укреплении здоровья (своего и других людей), соблюдения правил личной и общественной безопасности, в том числе в информационной среде;

- ориентации на осознанный выбор сферы профессиональных интересов, профессиональной деятельности в российском обществе с учётом личных жизненных планов, потребностей семьи, общества;

— познавательных интересов в разных областях знания, представлений о современной научной картине мира, достижениях российской и мировой науки и техники.

Основные целевые ориентиры воспитания в программе определяются также в соответствии с предметными направленностями разрабатываемых программ и приоритетами, заданными «Концепцией развития дополнительного образования детей до 2030 года»; они направлены на воспитание, формирование:

- интереса к технической деятельности, истории техники в России и мире, к достижениям российской и мировой технической мысли;
- понимание значения техники в жизни российского общества;
- ценностей авторства и участия в техническом творчестве;
- ценностей технической безопасности и контроля;
- воли, упорства, дисциплинированности в реализации проектов;
- опыта участия в технических проектах и их оценки.

Формы и методы воспитания:

В соответствии с целевыми ориентирами программы «Мультфантазия», направленными на раскрытие творческого потенциала, социализацию и

формирование ценностно-смысловых установок, автор формирует перечень событий, интегрирующих воспитательный компонент в предметное содержание.

1. Информационно-просветительская деятельность (формирование познавательного интереса)

Формы:

- Тематические беседы и лекции (например, «История российской мультипликации: от Владислава Старевича до современности»);
- Просмотр и обсуждение фрагментов классических мультфильмов;
- Организация виртуальных экскурсий на студии (Союзмультфильм);
- Создание информационных стендов или презентаций о жизни и творчестве великих аниматоров и художников.

Методы:

- Словесные: рассказ, беседа, лекция.
- Наглядные: демонстрация видеоматериалов, репродукций картин, фотографий.

2. Ценностно-ориентированная деятельность (нравственное воспитание)

Формы:

- Проведение тематических классных часов («Герои любимых мультфильмов: чему они нас учат?», «Анимация как память о Великой Отечественной войне»).
- Участие в социальных акциях (создание поздравительных анимационных открыток для ветеранов, пожилых людей, детей из детских домов).
- Разработка и реализация мини-проектов на темы добра, дружбы, взаимопомощи.

Методы:

- Метод создания ситуации морального выбора.
- Диспут, дискуссия.
- Проектная деятельность.

3. Творческая и проектная деятельность (развитие креативности и самореализация)

Формы:

- Работа над индивидуальными и групповыми творческими проектами.
- Конкурсы-выставки работ учащихся внутри объединения и на уровне школы/города.
- Публичная защита проектов и презентация готовых мультфильмов перед аудиторией (одноклассниками, родителями).

- Создание коллективного итогового проекта (например, полнометражный или серийный мультфильм).

Методы:
- Практический метод.
- Метод проектов.
- Игровой метод (при распределении ролей в команде).

Перечень мероприятий из календарного плана воспитательной работы образовательного учреждения

№ п\п	Название события, мероприятия.	Сроки	Форма проведения	Практический результат, информационный продукт, иллюстрирующий успешное достижение события
1	Конкурс фото- и видеоматериалов, ко Дню рождения школы	3 неделя октября	Школьный конкурс	Свидетельство/диплом, фото- и видеоматериалы,
2	Участие в муниципальном конкурсе «Медиа-Хакатон»	Май 2027	Муниципальный конкурс	Свидетельство/диплом, фото- и видеоматериалы,
3	Участие в муниципальном конкурсе «IT-хакатон»	Апрель 2027	Муниципальный конкурс	Свидетельство/диплом, фото- и видеоматериалы,
4	Участие во Всероссийской Недели Высоких Технологий и предпринимательства	Март 2027	Муниципальный конкурс	Свидетельство/диплом, фото- и видеоматериалы,

ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ОСВОЕНИЯ ПРОГРАММЫ

По итогам 1-го года обучения в рамках программы «Мультфантазия» обеспечивается достижение обучающимися следующих результатов:

в области обучения: знание основных принципов, положенных в основу программы:

- принципа доступности, учитывающий индивидуальные особенности каждого ребенка, создание благоприятных условий для их развития;

- принципа демократичности, предполагающий сотрудничество учителя и ученика;
- научности, предполагающий отбор материала из научных источников, проверенных практикой;
- систематичности и последовательности – знание в программе даются в определенной системе, накапливая запас знаний, дети могут применять их на практике.

Учащиеся освоят навыки работы с графическими редакторами; научатся создавать и редактировать графические изображения, использовать программные средства для решения учебных задач.

Приобретут умения:

- работать в группе, участвовать в обсуждении идей, распределять роли в проекте, договариваться и приходить к общему решению;
- анализировать и критически оценивать визуальную информацию (рекламу, дизайн), выделять главное, видеть композиционные и цветовые решения;
- самостоятельно находить, анализировать и использовать информацию для решения практических задач.

в области воспитания:

формирование личностных качеств, социально значимых навыков и ценностных ориентиров учащихся:

- развитие информационной и технологической культуру.
- развитие понимания роли компьютерных технологий в современном мире, ответственности и безопасному использованию цифровых инструментов.
- развитие коммуникативных навыков и умений работы в коллективе. Обучатся сотрудничеству, взаимопомощи, умение находить свою роль в коллективной работе, разовьют навыки эффективного взаимодействия с другими участниками образовательного процесса;
- познакомятся с профессиями в сфере дизайна, самоопределятся в профессиональном выборе;
- разовьют общекультурные компетенции о целостности картины мира и способах его отражения через IT-технологии.

РЕСУРСНОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ

Методическое обеспечение программы:

Методические материалы:

- разработки занятий в рамках программы
- методическая и учебная литература
- интернет-ресурсы
- компьютерные презентации по темам

Формами определения итогов реализации программы являются

- **Опрос** — подходит для проверки базовых знаний терминологии и истории (низкий уровень).
- **Викторина / Тестирование** — проверка фактических знаний.

- **Творческая работа / Практическая работа** — создание конкретного продукта (герой, декорация, сцена). Это позволяет оценивать навыки владения инструментами, технику исполнения.
- **Проектная работа / Итоговый проект** — это главная форма контроля, которая должна объединять все компетенции. Именно здесь проверяются сложные критерии: актуальность, самостоятельность, научность, структурированность, интегративность, креативность.
- **Презентация проекта** — инструмент оценки коммуникативных навыков, публичного выступления и рефлексии.
- **Портфолио** — накопительный документ, фиксирующий динамику развития учащегося и его достижения за весь курс.

Формами (методами) определения результативности программы является наблюдение и самоанализ (преподаватель отслеживает динамику развития учащегося, оценивает его активность, умение анализировать собственную деятельность и результаты работы);

- тестирование (письменное, устное): используется для проверки теоретических знаний, усвоения материала по конкретным темам;
- взаимоконтроль и взаимопроверка: учащиеся проверяют работы друг друга или работы, выполненные в группах;
- итоговая аттестация: проводится в конце обучения по программе для определения уровня усвоения материала, изменения уровня развития учащихся, их творческих способностей. Формы проведения: опрос, итоговая практическая работа с планированием и выполнением контрольного задания.
- Усвоение содержания программы в ходе занятий предполагается с помощью использования разнообразных методов и приемов. На занятиях используются следующие методы работы:
- наглядный (с использованием показа наглядных пособий, зрительных ориентиров);
- словесный (объяснение, беседа, описание, рассказ, вопросы, ответы);
- практический (практическое выполнение заданий);
- игровые методы;
- проектный метод;
- работа с портфолио.
- диагностика

Критерии оценки аттестации/контроля:

Показатель эффективности (из Приложения)	**Инструментарий/Форма контроля**	**Как оценивается**
Доля учащихся с высоким уровнем обученности	Промежуточные тесты, итоговый тест, опросы	Процент правильных ответов, соответствие критериям высокого уровня (80-100%)
Сформированность специальных компетенций	Творческие работы, практические задания	Оценка по критериям практической подготовки (работа с ПО, монтаж, рисование)

Вовлеченность в творческую деятельность	Участие в выставках, конкурсах, фестивалях	Фиксация в портфолио, банк данных достижений
Научность и самостоятельность	Проектно-исследовательская работа	По критериям этапов проектной деятельности (см. Приложение)
Креативность (творчество)	Создание героев, сценариев, декораций	Оригинальность идеи, новизна решения
Коммуникативные умения	Презентация готового продукта, защита проекта	Четкость изложения, ответы на вопросы, умение аргументировать
Рефлексивность	Самооценка, заполнение карточки индивидуального развития	Ответы на вопросы: что удалось? Что не получилось?

Оценочные материалы

Оценочный материал по пройденному материалу у учащихся — это готовые работы.
Итоговый тест и портфолио – накопленный материал за время обучения (приложение 1,2,3, 4,5,6).

Материально-техническое обеспечение программы:

Обучение проводится в специализированном кабинете информатики. Кабинет обеспечен соответствующей мебелью: рабочими столами, стульями, ноутбуками, интерактивным комплексом, персональные компьютеры с программным обеспечением, оснащенные выходом в Интернет, столом для руководителя. Кабинет оборудуется различными тематическими стендами и наглядными пособиями.

Группа учеников состоит из 14 человек.

Обучение проводится с использованием мультимедийного комплекта педагога (компьютер, мультимедийный проектор):

–центральный компьютер (сервер) с более высокими техническими характеристиками, содержащий на жестких дисках все изучаемое программное обеспечение;

–принтер цветной; сканер;

–наборы съемных носителей информации;

–мультимедийный проектор с экраном;

–компакт-диски с обучающими и информационными программами по основным темам, например: «Графика и дизайн», «Дизайн на ПК», «Создание полиграфических изданий»;

–инструкции по технике безопасности и разработанные Правила поведения в компьютерном классе для учащихся.

Занятия поддержаны большим количеством наглядных иллюстраций с CD приложений. Практические задания разработаны также с использованием CD приложений.

Информационное обеспечение:

Для обучения с применением дистанционных образовательных технологий используются технические средства, а также информационно-телекоммуникационные сети, обеспечивающие передачу по линиям связи указанной информации (образовательные онлайн-платформы, цифровые образовательные ресурсы, размещенные на образовательных сайтах, видеоконференции, вебинары, E-mail, облачные сервисы и т.д.).

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

Для преподавателя:

Иванова Ю.Н. Мультфильмы. Секреты анимации. Издательство: Настя и Никита, М. 2020 г.- 24 с.

2. Кукушкин В.С. Педагогические технологии: Учебное пособие для студентов педагогических специальностей/.-М.: «Март», 2020. - 336 с.
3. Плотникова А.И. Семейная мультипликация в действии. Практическое руководство. Изд. система Ridero, 2020г. - 72 с.
4. Селевко Г.К. Современные образовательные технологии [Текст] / Г.К. Селевко. - М.: Народное образование, 2020. - 256 с.
5. Уильямс Р. Аниматор. Набор для выживания. Секреты и методы создания анимации, 3D-графики и компьютерных игр , 2020г. - 392 с.

Для учащихся

1. Асенин С.В. Мир мультфильма. Издательство: Книга по Требованию, 2020.
2. Запаренко В. «Как рисовать мультики»//Спб.: Издательство «Фордевинд» 2020. - 128 стр.

Интернет-ресурсы:

1. https://vse-kursy.com/read/427-uroki-po-sozdaniyu-multfilmov.html
2. https://dzen.ru/a/XN1OIh1YaACzh5uB

Приложение 1.

Система показателей эффективности реализации программы

Для оценки эффективности реализации образовательной программы определена система целевых индикаторов и показателей.

№ п/п	Критерий, показатель	Единица измерения	Инструментарий
1.	Доля учащихся с высоким уровнем обученности %. Методика оценки и качества ЗУН обучающихся, методика оценки исследовательских умений и навыков	%	Методика оценки и качества ЗУН обучающихся, методика оценки исследовательских умений и навыков
2.	Доля учащихся с высоким уровнем сформированности специальных и ключевых компетентностей	%	Мониторинг сформированности специальных и ключевых компетентностей
3.	Доля учащихся, вовлеченных в активную творческую деятельность (выставки, конкурсы, фестивали)	%	Банк данных достижений обучающихся, портфолио.
4.	Доля победителей и призеров творческих конкурсов различного уровня	%	Банк данных достижений обучающихся, портфолио.
5.	Доля учащихся с высоким и выше среднего уровнем личностного развития в процессе освоения	%	Мониторинг личностного развития ребенка в процессе освоения им программы
6.	Высокая сохранность контингента учащихся	%	Изучение и анализ журналов учета рабочего времени преподавателя

Критерии оценивания проектно-исследовательских работ учащихся

№ п/п	Этап работы над проектом	Критерии, соответствующие этапам	Характеристика критерия
1.	Подготовительный этап	Актуальность	Обоснованность проекта в настоящее время, которая предполагает разрешение имеющихся по данной тематике противоречий
2.	Планирование работы	Осведомленность	Комплексное использование имеющихся источников по данной тематике и свободное владение материалом
3.	Исследовательская деятельность	Научность Самостоятельность	Соотношение изученного и представленного в проекте материала, а также методов работы с таковыми в данной научной области по исследуемой проблеме, использование конкретных научных терминов и возможность оперирования ими. Выполнение всех этапов проектной деятельности самими учащимися, направляемая действиями координатора проекта без его непосредственного участия
4.	Результаты или выводы	Значимость	Признание выполненного авторами проекта для теоретического и (или) практического применения

		Системность	Способность школьников выделять обобщенный способ действия и применять его при решении конкретно-практических задач в рамках выполнения проектно- исследовательской работы
		Структурированность	Степень теоретического осмысления авторами проекта и наличие в нем системообразующих связей, характерных для данной предметной области, а также упорядоченность и целесообразность действий, при выполнении и оформлении проекта
		Интегративность	Связь различных источников информации и областей знаний и ее систематизация в единой концепции проектной работы
		Креативность (творчество)	Новые оригинальные идеи и пути решения, с помощью которых авторы внесли нечто новое в контекст современной действительности
5.	Представление готового продукта	Презентабельность (публичное представление)	Формы представления результата проектной работы (доклад, презентация, постер, фильм, макет, реферат и др.), которые имеют общую цель, согласованные методы и способы деятельности, достигающие единого результата. Наглядное представление хода исследования и его результатов в результате совместного решения проблемы авторами проекта
		Коммуникативность	Способность авторов проекта четко, стилистически грамотно и в тезисно изложить этапы и результаты своей деятельности
		Апробация	Распространение результатов и продуктов проектной деятельности или рождение нового проектного замысла, связанного с результатами предыдущего проекта
6.	Оценка процесса и результатов работы	Рефлексивность	Индивидуальное отношение авторов проектной работы к процессу проектирования и результату своей деятельности. Характеризуется ответами на основные вопросы: что было хорошо и почему? Что не удалось и почему? Что хотелось бы осуществить в будущем?

Ранжирование проектно-исследовательских работ школьников по количеству набранных баллов		
№	Количество набранных баллов	Уровень проекта
1.	до 40 баллов	Низкий уровень
2.	41-60 баллов	Средний уровень
3.	61-80 баллов	Выше среднего уровня
4.	81-100 баллов	Высокий уровень

Критерии и нормы оценки знаний, умений, навыков:

- Актуальность проблемы;
- Корректность методов исследования;
- Активность каждого участника проекта в соответствии с его индивидуальными возможностями;
- Характер общения участников проекта;
- Глубина проникновения в проблему, использование знаний из других областей;
- Умение аргументировать свои заключения, выводы;
- Эстетика оформления проекта.

Приложение 2

Мониторинг ключевых образовательных компетенций учащегося:

Компетенции	Содержание компетенций
Ценностно-смысловая	Это компетенция в сфере мировоззрения, связанная с ценностными ориентирами ученика, его способностью видеть и понимать окружающий мир, ориентироваться в нем, осознавать свою роль и предназначение, уметь выбирать целевые и смысловые установки для своих действий и поступков, принимать решения. Данная компетенция обеспечивает механизм самоопределения ученика в ситуациях учебной и иной деятельности. От нее зависит индивидуальная образовательная траектория ученика и программа его жизнедеятельности в целом.
Общекультурная	Круг вопросов, по отношению к которым ученик должен быть хорошо осведомлен, обладать познаниями и опытом деятельности. Это особенности национальной и общечеловеческой культуры, духовно-нравственные основы жизни человека и человечества, отдельных народов, культурологические основы семейных, социальных, общественных явлений и традиций, роль науки и религии в жизни человека, их влияние на мир, компетенции в бытовой и культурно-досуговой сфере. Сюда же относится опыт освоения учеником научной картины мира, расширяющейся до культурологического понимания мира.
Учебно-познавательная	Это совокупность компетенций ученика в сфере самостоятельной познавательной деятельности, включающей элементы логической, методологической, общеучебной деятельности, соотнесенной с реальными познаваемыми объектами. Сюда входят знания и умения целеполагания, планирования, анализа, рефлексии, самооценки учебно-познавательной деятельности. По отношению к изучаемым объектам ученик овладевает креативными навыками продуктивной деятельности: добыванием знаний непосредственно из реальности, владением приемами действий в нестандартных ситуациях, эвристическими методами решения проблем. В рамках данной компетенции определяются требования соответствующей функциональной грамотности: умение отличать факты от домыслов, владение измерительными навыками, использование вероятностных, статистических и иных методов познания.
Информационная	При помощи реальных объектов (телевизор, магнитофон, телефон, факс, компьютер, принтер, модем, копир) и информационных технологий (аудиовидеозапись, электронная почта, СМИ, Интернет), формируются умения самостоятельно искать, анализировать и отбирать необходимую информацию, организовывать, преобразовывать, сохранять и передавать ее. Данная компетенция обеспечивает навыки деятельности ученика по отношению к информации, содержащейся в учебных предметах и образовательных областях, а также в окружающем мире.
Коммуникативная	Включает знание необходимых языков, способов взаимодействия с окружающими и удаленными людьми и событиями, навыки работы в группе, владение различными социальными ролями в коллективе. Ученик должен уметь представить себя, написать письмо, анкету, заявление, задать вопрос, вести дискуссию и др. Для освоения данной компетенции в учебном процессе фиксируется необходимое и достаточное количество реальных объектов коммуникации и способов работы с ними для ученика каждой ступени обучения в рамках каждого изучаемого предмета или образовательной области.
Социально-трудовая	Означает владение знаниями и опытом в сфере гражданско-общественной деятельности (выполнение роли гражданина, наблюдателя, избирателя, представителя), в социально-трудовой сфере (права потребителя, покупателя, клиента, производителя), в сфере семейных отношений и обязанностей, в вопросах экономики и права, в области профессионального самоопределения. В данную компетенцию входят, например, умения анализировать ситуацию на рынке труда, действовать в соответствии с личной и общественной выгодой, владеть этикой трудовых и

	гражданских взаимоотношений. Ученик овладевает минимально необходимыми для жизни в современном обществе навыками социальной активности и функциональной грамотности.
Личностного самосовершенствования	Направлена на освоение способов физического, духовного и интеллектуального саморазвития, эмоциональной саморегуляции и самоподдержки. Реальным объектом в сфере данной компетенции выступает сам ученик. Он овладевает способами деятельности в собственных интересах и возможностях, что выражаются в его непрерывном самопознании, развитии необходимых современному человеку личностных качеств, формировании психологической грамотности, культуры мышления и поведения. К данной компетенции относятся правила личной гигиены, забота о собственном здоровье, половая грамотность, внутренняя экологическая культура. Сюда же входит комплекс качеств, связанных с основами безопасной жизнедеятельности личности.

Приложение 3.

Карточка индивидуального развития учащегося

Фамилия, имя_____
Возраст_____
Название программы**:** «Мультфантазия»
Преподаватель:_____
Дата начала наблюдения: 01.09.2025 г.

Качества	Оценка качеств (в баллах) по времени		
	Исходное состояние	Декабрь 2025	26.05.2026
Мотивация к занятиям			
Познавательная нацеленность			
Творческая активность			
Коммуникативные умения			
Коммуникабельность			
Достижения			

Приложение 4

Викторина «Юный мультипликатор»

1. Назовите вид кинематографа, название которому дало одно из математических действий? (Мультипликация – обозначает умножение)
2. Одушевление персонажа или предмета называется? (Анимация)
3. Кто придумал первые рисованные мультфильмы? (ЭмильРейно в 1880г)
4. Самая известная анимационная студия в мире? (Студия Уолта Диснея)
5. Самая известная Российская киностудия? (Союзмультфильм)
6. Какой персонаж является символом студии Уолта Диснея? (Микки Маус)
7. Техника анимации, которую можно создать из простых фотографий, используя окружающие предметы и людей называется? (Stopmotions)
8. С чего начинается съемка мультфильма? (Сценарий)
9. Краткий рассказ сюжета в картинках, своего рода комикс называется? (Раскадровка)
10. Как называется техника анимации для работы в которой используют марионеток? (Перекладка).

Входная анкета-тест
«Что я знаю о мультфильмах»

Ф.И._____ Возраст _____

1. Назови свои любимые мультфильмы:

_____
_____
_____

2. Подчеркни то слово, которое отражает твое отношение к каждому из перечисленных мультфильмов

а) Ежик в тумане: *1) смотрел 2) слышал только название 3) не смотрел*

б) Ну, погоди!: *1) смотрел 2) слышал только название 3) не смотрел*

в) Симпсоны: *1) смотрел 2) слышал только название 3) не смотрел*

д) Кот Леопольд *1) смотрел 2) слышал только название 3) не смотрел*

е) Холодное сердце *1) смотрел 2) слышал только название 3) не смотрел*

ж) Варежка *1) смотрел 2) слышал только название 3) не смотрел*

з) ВАЛЛ-И *1) смотрел 2) слышал только название 3) не смотрел*

и) Тайна третьей планеты *1) смотрел 2) слышал только название 3) не смотрел*

к) Том и Джерри *1) смотрел 2) слышал только название 3) не смотрел*

3. Определи, из какого мультфильма каждый из героев:

 Мультфильм:	 Мультфильм:	 Мультфильм:
 Мультфильм:	 Мультфильм:	 Мультфильм:

4. Укажи, фразы из каких мультфильмов написаны ниже:

А) Спокойствие, только спокойствие!_____

Б) Кто ходит в гости по утрам, тот поступает мудро! _____

В) Мы с тобой одной крови – ты и я._____

Г) Ребята, давайте жить дружно! _____

Д) Ну, заяц, погоди! _____

Е) Мы строили, строили и, наконец, построили! Да здравствуем мы! Ура!

_____

Ж) Улыбаемся и машем, парни, улыбаемся и машем_____

З) — А где моя котлета?!!

— Я ее спрятал. Я ее очень хорошо спрятал. Я ее съел!_____

И) Неправильно ты бутерброд ешь… Ты его колбасой кверху держишь, а надо

колбасой на язык класть, так вкуснее получится_____

К) Живу я, как поганка. А мне летать охота!_____

Приложение 6

Тест «Цветовой круг»

Вопрос №1

К основным цветам относятся:

А) красный, синий, зелёный;

Б) жёлтый, зелёный, красный;

В) жёлтый, зелёный, красный.

Вопрос №2

К тёплым цветам относятся:

А) голубой, голубовато – зелёный;

Б) красный, жёлтый;

В) синий, сине – зелёный.

Вопрос №3

Цвета в цветовом круге, которые находятся напротив друг друга и дающие при смешивании ахроматический цвет, называются:

А) нейтральными;

Б) оптическими;

В) дополнительными.

Вопрос №4

Фиолетовую краску можно получить, смешивая:

А) синюю и красную;

Б) красную и зелёную;

В) синюю и зелёную.

Вопрос №5

К составным цветам относятся:

А) синий, жёлтый, красный;

Б) жёлтый, зелёный, оранжевый;

В) оранжевый, зелёный, фиолетовый.

Вопрос №6

Зелёный цвет получают смешиванием:

А) жёлтой и фиолетовой;

Б) синей и жёлтой;

В) синей и оранжевой.

Вопрос №7
К холодным цветам относятся:
Вопрос №8
Различные оттенки серого называют:
А) дополнительными;
Б) нейтральными;
В) доминирующими.

Вопрос №9
Оранжевый цвет можно получить путём смешивания:
А) красного и синего;
Б) красного и жёлтого;
В) синего и зелёного.
Вопрос №10
К хроматическим цветам относятся:
А) чёрный, белый, все оттенки серого;
Б) красный, синий, жёлтый;
В) оранжевый, фиолетовый, зелёный.
Вопрос №11
Какой цвет из предложенных считается ахроматическим?
А) чёрный;
Б) красный;
В) белый.
Вопрос №12
Ахроматическую композицию возможно построить на сочетании следующих цветов:
А) чёрный, белый, оттенки серого;
Б) синий, розовый;
В) голубой, чёрный