

Муниципальное казенное учреждение дополнительного образования
«Нижнесергинский центр дополнительного образования детей»

Принята на методическом совете
Протокол № 16 от «31» августа 2026 г.

Утверждаю:
Директор
МКУДО Нижнесергинский ЦДОД
В.Ю. Малюков



**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА
технической направленности
«студия мультипликации «Оживика»»**

Возраст детей: 9-14 лет
Срок реализации: 2 года

Составитель:
Педагог дополнительного образования
Лейкам Анна Сергеевна

г. Нижние Серги
2026 год

Пояснительная записка

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа художественной направленности «Оживика» предназначена для детей 9-14 лет и разработана на основе следующих нормативных документов:

1. Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации» от 29.12.2012 № 273-ФЗ. (ред. от 04.08.2023)
2. Приказ Минпросвещения России от 09.11.2018 № 196 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам».
3. Прогноз долгосрочного социально-экономического развития РФ на период до 2030 года (2013 г.).
4. Распоряжение Правительства Российской Федерации от 29 ноября 2014 г. № 2403-р г. Москва «Основы государственной молодежной политики в РФ на период до 2025 года».
5. Распоряжение Правительства Российской Федерации от 04 сентября 2014 г. № 1726-р «Об утверждении Концепции развития дополнительного образования детей».
6. Распоряжение Правительства Российской Федерации от 29 мая 2015 г. № 996-р г. Москва «Стратегия развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года».
7. Приказ Министерства труда и социальной защиты Российской Федерации от 5 мая 2018 г. № 298н «Об утверждении профессионального стандарта «Педагог дополнительного образования детей и взрослых».
8. СанПин 2.4.4.3172-14 «Санитарно-эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации режима работы образовательных организаций дополнительного образования детей».

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Оживика» имеет художественную направленность и ориентирована на развитие творческих способностей, инициативы, воображения и интереса детей к современным формам искусства через освоение основ мультипликации.

Программа знакомит обучающихся с основными этапами создания мультфильма: от возникновения идеи и разработки персонажей до создания декораций, покадровой съёмки, озвучивания и монтажа готовой работы.

Ключевая особенность программы заключается в проектном подходе: обучение строится не вокруг отдельных разрозненных творческих заданий, а вокруг создания детьми собственных мультфильмов. Каждый этап работы становится частью общего творческого продукта.

Обучающиеся работают в командах, распределяют между собой творческие роли, совместно принимают решения, учатся планировать работу и доводить начатое

до результата. При этом каждый ребёнок получает возможность попробовать себя в разных направлениях: сценариста, художника, аниматора, декоратора, оператора, актёра озвучивания и других.

Программа учитывает возрастные особенности обучающихся и предусматривает постепенное усложнение творческих и технических задач: от первых простых анимационных экспериментов — к созданию самостоятельного авторского мультфильма.

Новизна программы

Новизна программы «Оживика» заключается в сочетании художественного творчества и технических навыков в процессе создания единого авторского продукта.

В отличие от занятий, где ребёнок преимущественно осваивает отдельную художественную технику, в «Оживике» рисунок, лепка, работа с бумагой, фотография, звук и цифровые инструменты становятся средствами создания мультфильма.

Особое внимание уделяется ручной мультипликации. Дети самостоятельно создают персонажей и декорации из доступных материалов, а затем оживляют их посредством покадровой съёмки. Такой подход позволяет сохранить непосредственный контакт ребёнка с материалом и одновременно познакомить его с основами современной анимации.

1. Особенности программы для группы 9–11 лет: «От игры к истории»

На начальном этапе дети знакомятся с основными принципами мультипликации через простые и понятные творческие задачи.

Обучающиеся учатся:

- понимать принцип покадрового движения;
- создавать простые анимационные сцены;
- придумывать и изображать персонажей;
- создавать несложные декорации;
- передавать движение и эмоции героя;
- составлять простую последовательность событий;
- работать в команде над общей творческой задачей.

Основной акцент делается на развитии воображения, сюжетного мышления и интереса к созданию собственного мультфильма.

Постепенно отдельные упражнения объединяются в небольшие коллективные проекты. Ребёнок проходит путь от первого ожившего рисунка до полноценной короткой истории.

2. Особенности программы для группы 12–14 лет: «От идеи к авторскому мультфильму»

Для подростков программа предполагает более самостоятельную и глубокую работу над мультфильмом.

Обучающиеся осваивают:

- основы сценарной работы;
- создание образа и характера персонажа;
- разработку раскадровки;
- построение композиции кадра;
- создание декораций и персонажей;
- различные приёмы ручной анимации;
- основы покадровой съёмки;
- работу с планами и последовательностью сцен;
- запись и подбор звукового сопровождения;
- основы монтажа.

Особое внимание уделяется авторскому замыслу. Подростки не только выполняют предложенные задания, но и учатся самостоятельно принимать творческие решения: выбирать стиль, придумывать сюжет, определять визуальный образ мультфильма и способы его реализации.

Таким образом, программа постепенно переводит обучающихся от знакомства с отдельными приёмами мультипликации к самостоятельному созданию коллективного авторского проекта.

Оригинальность программы

Оригинальность программы «Оживика» заключается в том, что мультфильм становится одновременно целью и средством обучения.

Ребёнок не просто осваивает рисование, лепку, аппликацию или работу с цифровыми инструментами. Он понимает, зачем каждый из этих навыков нужен и как отдельные элементы объединяются в единое произведение.

Работа над коллективным мультфильмом также позволяет познакомить детей с основами командного творчества. Каждый участник вносит свой вклад в общий результат, а итогом длительной работы становится законченный продукт, который можно показать зрителю.

Таким образом, программа «Оживика» выстраивает последовательный путь от первых творческих экспериментов к созданию собственного мультфильма,

объединяя художественное самовыражение, техническое творчество, проектную деятельность и командную работу.

Схема построения традиционного занятия:

. Организационная часть.

2. Изложение учебного материала.

Выполнение практической части.

4. Анализ работ. Подведение итогов.

Сведения о коллективе.

- Профильная группа;
- Набор детей свободный;
- Форма занятий – групповая;
- Количество обучающихся по группам – до 12 человек;
- Возраст - от 9 до 14 лет;

Количество занятий:

- 4 часа в неделю (140 часа в год) для первого года обучения;
- 4 часа в неделю (140 часа в год) для второго года обучения;
- Вид программы – составительская;
- Уровень освоения – общекультурный;

Дети обучаются по 2-ух уровневой системе:

уровень – первый год обучения: «Юные мультипликаторы»;

2 уровень – второй год обучения: «Мастера кадра».

Критерии контроля:

- беседы в форме «вопрос – ответ» с ориентацией на понимание основных принципов мультипликации и последовательности создания мультфильма;
 - самооценка и взаимооценка;
- просмотр и обсуждение созданных мультипликационных работ;
- итоговый просмотр мультфильмов с приглашением родителей
- участие в конкурсах и фестивалях мультипликации.

Цель программы

Цель программы — создать условия для развития творческих способностей детей и подростков через последовательное освоение основ мультипликации: от первых анимационных экспериментов и создания простых персонажей до разработки и реализации собственного мультфильма.

Программа направлена не только на освоение технических приёмов анимации, но и на формирование у обучающихся навыков творческого мышления, самостоятельной работы и командного взаимодействия. В процессе создания мультфильма ребёнок учится превращать собственную идею в законченный творческий продукт.

Задачи программы

1 уровень «Юные мультипликаторы»

Фокус: знакомство с миром мультипликации через игру, творчество и простые анимационные задачи.

Коммуникативная:

Сформировать базовые навыки работы в группе: умение слушать друг друга, предлагать свои идеи, договариваться, распределять простые обязанности и совместно выполнять творческие задания.

Информационно-техническая:

Познакомить с основными понятиями мультипликации и принципом покадрового движения. Познакомить с простыми способами создания персонажей и декораций из доступных материалов. Научить создавать простые анимационные сцены, выполнять покадровую съёмку под руководством педагога. Познакомить с основами работы со звуком.

Познавательная:

Развивать воображение, образное и сюжетное мышление. Формировать представление об основных этапах создания мультфильма: идея, персонажи, декорации, съёмка, озвучивание. Учить наблюдать за движением и передавать его с помощью последовательности кадров.

Рефлексивная:

Формировать умение анализировать собственную работу, замечать удачные решения и возникающие трудности. Учить воспринимать конструктивные замечания педагога и сверстников.

Мотивационная:

Создавать ситуацию успеха для каждого обучающегося. Поддерживать интерес через игровые задания, короткие анимационные этюды и возможность увидеть результат своей работы. Формировать интерес к созданию собственных историй и персонажей.

2 уровень «Мастера кадра»

Фокус: самостоятельное создание мультфильма и осознанное использование художественных и технических средств.

Коммуникативная:

Развивать навыки командной работы при создании общего мультфильма. Учить распределять творческие роли и обязанности, аргументировать свои предложения, учитывать мнение участников группы и совместно принимать решения.

Информационно-техническая:

Познакомить с основными этапами производства мультфильма: разработкой идеи, сценарием, раскадровкой, созданием персонажей и декораций, покадровой съёмкой, озвучиванием и монтажом. Отрабатывать различные приёмы ручной анимации. Формировать навыки самостоятельной работы с оборудованием и материалами.

Познавательная:

Развивать пространственное, образное и сюжетное мышление. Знакомить с основами композиции кадра, планами, последовательностью сцен и выразительными возможностями цвета, формы, движения и звука. Учить анализировать мультфильмы и использовать полученные знания при создании собственных работ.

Рефлексивная:

Учить анализировать процесс создания мультфильма и результат коллективной работы. Формировать способность оценивать собственный вклад в проект, сравнивать первоначальный замысел с полученным результатом, находить ошибки и определять пути их исправления.

Мотивационная:

Мотивировать через усложнение творческих и технических задач, возможность самостоятельного выбора сюжета, персонажей и художественного решения. Поддерживать интерес через создание коллективных и индивидуальных анимационных проектов, их просмотр и представление зрителям.

Ожидаемые результаты программы «Оживика»

1 уровень «Юные мультипликаторы»

К концу курса обучающийся:

знает основные понятия и этапы создания мультфильма: идея, персонаж, декорации, съёмка, озвучивание;

понимает принцип покадровой анимации и умеет создавать простое движение персонажа или предмета;

умеет создавать простых персонажей и декорации из доступных материалов;

владеет базовыми приёмами ручной анимации и покадровой съёмки под руководством педагога;

умеет выстраивать простую последовательность событий и передавать несложный сюжет средствами анимации;

проявляет интерес к созданию собственных историй, активно участвует в обсуждении и реализации творческих идей;

умеет работать в команде, выполнять свою часть общей работы и соблюдать договорённости;

умеет организовывать своё рабочее пространство и аккуратно обращаться с материалами и оборудованием.

Итог: обучающийся получает первоначальное представление о создании мультфильма, осваивает базовые приёмы ручной анимации и приобретает опыт участия в коллективном творческом проекте.

2 уровень «Мастера кадра»

К концу курса обучающийся:

знает основные этапы создания анимационного произведения и понимает взаимосвязь между ними;

умеет самостоятельно разрабатывать простую идею, сюжет и образ персонажа;

владеет основами создания раскадровки и планирования последовательности сцен;

умеет создавать персонажей и декорации с учётом художественного замысла;

владеет основными приёмами ручной покадровой анимации и применяет их при создании мультфильма;

умеет самостоятельно выполнять отдельные этапы съёмки, озвучивания и монтажа;
умеет использовать выразительные возможности цвета, формы, композиции, движения и звука для передачи авторского замысла;
умеет работать в творческой команде, распределять обязанности и принимать участие в коллективном принятии решений;
способен анализировать собственную работу, замечать ошибки и вносить необходимые изменения;
доводит творческий проект до завершения и представляет результат зрителю.

Итог: обучающийся переходит от выполнения отдельных анимационных заданий к осознанной проектной деятельности и получает опыт создания коллективного авторского мультфильма — от замысла до готового продукта.

Формы учебной деятельности

Практическая работа.

1 уровень «Юные мультипликаторы»:

создание простых персонажей и объектов для анимации из бумаги, пластилина и других доступных материалов;
создание простых декораций и фонов;
выполнение упражнений на передачу движения и эмоций персонажа;
освоение покадровой съёмки простых объектов и персонажей;
создание коротких анимационных этюдов по образцу и с собственными вариациями;
работа с композицией кадра;
создание простых сюжетных сцен по заданной теме;
озвучивание отдельных сцен и подбор звукового сопровождения;
участие в создании коллективного мультфильма.

2 уровень «Мастера кадра»:

разработка идеи и сюжета мультфильма;
создание сценария и раскадровки;
разработка образов персонажей и декораций в соответствии с общей концепцией;
технические воркшопы по отдельным приёмам анимации, съёмки и монтажа;
создание сложных анимационных сцен с использованием различных материалов и техник;
освоение приёмов покадровой съёмки и работы с композицией кадра;
запись и обработка звукового сопровождения;

освоение базовых приёмов монтажа;
создание коллективного мультфильма от идеи до готового результата;
выполнение индивидуальных творческих анимационных заданий.

Беседы – обсуждения:

- раскрытие понятий;
- исторические факты;
- анализ мультфильмов;
- искусство диалога;
- анализ и самоанализ работы.

Демонстрация приёма работы.

Организационно – выставочная деятельность.

Формы контроля качества:

1. Текущий контроль:

- оценка технического качества выполнения задания
- оценка выразительности работы и соответствия
- совместный анализ работ
- самооценка и самоанализ работ
- . Конкурсы и фестивали

В соответствии с целями и задачами программой предусмотрено проведение мониторинга и диагностических исследований обучающихся. Проведение диагностической работы позволяет в целом анализировать результативность образовательного, развивающего и воспитательного компонента программы.

В таблицах мониторинга воспитанности и уровня обучения и личностного развития фиксируются требования, которые предъявляются к ребенку в процессе освоения им образовательной программы.

Оценка результатов выставляется по трехбалльной шкале:

- 3 балла – высокий уровень
- 2 балла – средний уровень
- 1 балла – низкий уровень.

Диагностические таблицы фиксируют результаты детей, полученные по итоговым занятиям на протяжении всего учебного года. Общий уровень определяется путем

суммирования бальной оценки и деления этой суммы на количество отслеживаемых параметров.

Проведенная диагностика позволяет увидеть и проанализировать динамику уровня воспитанности, обучения и личностного развития детей, занимающихся в группе, что позволяет в дальнейшем вносить корректировку в образовательную программу.

Учебно-тематический план
1 год обучения «Юные мультипликаторы»

№	Тема	Час. Теория	Час. Практика	Всего час.
	Знакомство с понятием обсуждение основных примеров.			
	Основные этапы создания мультфильма. Знакомство с правилами работы в мультстудии.			
	Знакомство с проектом «Заставка». Обсуждение назначения заставки.			
	Разработка групповой заставки.			
	Создание персонажей. Разработка и рисование персонажей заставки.			
	Создание фона и декораций.			
	Подготовка объектов к анимации. Изготовление отдельных деталей.			
	Практическое знакомство с принципом покадровой анимации.			
	Подбор звукового сопровождения для заставки			
	Сборка отснятых кадров, настройка последовательности.			
	Премьера заставок. Просмотр работ мини-групп, обсуждение творческих решений и полученного результата.			
	Новогодний мультфильм. Перекладная анимация. Знакомство с проектом			
	Раскадровка и создание эскизов главных героев.			
	Рисование и подготовка персонажей для перекладной анимации.			
	Основы перекладной анимации. Знакомство с техникой перекладки.			
	Покадровая съёмка сцен			
	Озвучивание. Запись реплик персонажей, подбор музыки и звуков			

	Монтаж мультфильма. Соединение сцен, настройка последовательности и темпа.			
	Завершение монтажа. Добавление звукового сопровождения, титров. Просмотр готового материала.			
	Премьера новогоднего мультфильма. Итоговый просмотр. Обсуждение процесса работы и результата.			
	Пластилиновый мультфильм. «Пластилиновый город» Знакомство с пластилиновой анимацией			
	Создание сценария. Разработка сюжета, последовательности событий и отдельных сцен			
	Эскизы персонажей, раскадровка			
	Создание персонажей. Лепка основных персонажей			
	Создание декораций. Разработка и изготовление пластилиновых декораций.			
	Съемка мультфильма			
	Озвучивание. Запись голосов персонажей, шумов и звуковых эффектов			
	Монтаж. Соединение отснятых сцен и добавление звука			
	Завершение мультфильма. Финальный монтаж, титры, просмотр готового проекта.			
	Премьера пластилинового мультфильма. Просмотр и обсуждение работы.			
	Диафильм. «Тайна старого чердака» Знакомство с диафильмом			
	Сценарий. Самостоятельная разработка сюжета и последовательности событий			
	Раскадровка. Определение содержания каждого кадра.			

	Создание персонажей. Разработка и рисование персонажей диафильма			
	Создание иллюстраций диафильма			
	Текст и озвучивание. Подготовка текста к кадрам, запись голоса и звукового сопровождения.			
	Сборка диафильма. Последовательное объединение иллюстраций, текста и звука.			
	Премьера диафильма. Просмотр готовой работы, обсуждение сюжета и художественного оформления.			
	Анимационный этюд «Оживший предмет» Выбор предмета и создание короткой истории с его участием			
	Анимационный этюд «Превращение». Создание покадрового превращения одного объекта в другой			
	Анимационный этюд «Эмоция» Передача эмоции персонажа с помощью движения и мимики			
	Анимационный этюд «Движение» Работа с различными способами передачи движения			
	Индивидуальная идея. Разработка собственной короткой анимационной истории.			
	Реализация индивидуальной идеи. Создание персонажей, фона и съёмка анимационного этюда			
	Завершение итоговых работ. Монтаж, добавление звука, просмотр и подготовка работ к демонстрации			
	Итоговое занятие. Премьера. Просмотр работ, созданных в течение года. Обсуждение результатов обучения, творческая рефлексия			
Всего				

год обучения «Мастера анимации»

№	Тема	Час. Теория	Час. Практика	Всего час.
	Повторение основных этапов создания мультфильма. Особенности предметной, рисованной, пластилиновой и перекладной анимации.			
	Принцип покадровой анимации. Частота кадров, плавность движения, положение объекта в последовательности кадров. Простые практические упражнения.			
	Общий, средний и крупный план. Передний и задний план. Практическая работа с предметами и композицией кадра.			
	Практика передачи движения объекта и перемещения камеры. Съёмка небольшого анимационного упражнения.			
	Знакомство с предметной анимацией. Обсуждение особенностей техники. Поиск идеи будущего мультфильма.			
	Подготовка к проекту.			
	Презентация найденных предметов. Выбор персонажей.			
	Создание общей идеи мультфильма. Определение главных героев и основных событий.			
	Написание короткого сценария. Определение начала, развития действия и финала			
	Перевод сценария в последовательность кадров. Определение действий героев и смены планов.			
	Создание фонов и декораций из доступных материалов.			

	Практические упражнения с предметами. Поиск способов передвижения, вращения, появления и исчезновения героев.			
	Покадровая съёмка сцен.			
	Сборка отснятого материала в единый ролик.			
	Запись реплик, подбор музыки и звуковых эффектов.			
	Завершение монтажа, добавление титров			
	Просмотр готовой работы, обсуждение процесса создания и результата			
	Закрепление навыков покадровой съёмки.			
	Знакомство с особенностями рисованной покадровой анимации.			
	Практические упражнения			
	Разбор последовательности движения. Понятие ключевых положений. Практическое упражнение.			
	Выбор темы и создание идеи короткого рисованного мультфильма.			
	Создание рисованного мультфильма			
	Последовательное объединение кадров.			
	Запись звуков и подбор музыкального сопровождения.			
	Просмотр готовой работы и обсуждение результатов.			
	Обсуждение возможных тем. Выбор идеи общего мультфильма.			
	Определение основной мысли, жанра и атмосферы будущего фильма.			
	Разработка главных героев, их характеров и внешнего вида.			
	Завершение эскизов и подготовка персонажей.			

	Создание сценария мультфильма.			
	Раскадровка			
	Практическая работа над мультфильмом			
	Завершение монтажа, запись голосов, музыка, звуковые эффекты, титры.			
	Показ итогового мультфильма. Подведение итогов двухлетнего обучения, обсуждение результатов и творческая рефлексия.			
	Всего			

Список литературы.

Капков С. В. Энциклопедия отечественной мультипликации. — М.: Алгоритм, 2006.

Петров В. М. Мультипликация: искусство и технология. — М.: Просвещение,

Воронов А. Анимация. Основы и практика. — М.: ДМК Пресс, 2018.

Де Соуза Р. Основы анимации: принципы движения и создания персонажей. — М.: Эксмо, 2020.

Уильямс Р. Аниматор: набор для выживания. — М.: Издательский дом «Манн, Иванов и Фербер», 2017.

Томас Ф., Джонстон О. Иллюзия жизни. Анимация Disney. — М.: АСТ, 2018.

Козлов В. Режиссура анимационного фильма. — М.: ВГИК, 2015.

Сокольский В. Создание мультфильма своими руками. — М.: Детская литература, 2019.

Неменский Б. М. Мудрость красоты: о проблемах эстетического воспитания. — М.: Просвещение, 1987.

Шорохов Е. В. Основы композиции. — М.: Просвещение, 1979.

Сокольникова Н. М. Изобразительное искусство и методика его преподавания в начальной школе. — М.: Академия, 2006.

Выготский Л. С. Воображение и творчество в детском возрасте. — М.: Просвещение, 1991.