МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
ПРАВИТЕЛЬСТВА САНКТ-ПЕТЕРБУРГА
АДМИНИСТРАЦИИ ПЕТРОГРАДСКОГО
РАЙОНА САНКТ-ПЕТЕРБУРГА
Государственное бюджетное общеобразовательное учреждение
школа-интернат № 20 Петроградского района
Санкт – Петербурга

РАССМОТРЕНО на педагогическом совете ОДОД заведующий ОДОД Рябцова М.В. Протокол №1 от 28.08.2026 г.	УТВЕРЖДЕНО Директор Манаскурт Т.Ю. Приказ № 7-ОДОД от 28.08.2026 г.

Директор
Манаскурт
Татьяна Юрьевна

Подписано цифровой подписью: Директор Манаскурт Татьяна Юрьевна
DN: cn=Директор Манаскурт Татьяна Юрьевна, o=Государственное бюджетное общеобразовательное учреждение школа-интернат № 20 Петроградского района Санкт-Петербурга, email=info.gbou20petr@obr.gov.spb.ru, c=RU
Дата: 2026.08.28 15:06:50 +03'00'

Адаптированная дополнительная общеразвивающая программа

«МультиКот»

Срок освоения: 2 года

Возраст обучающихся: 9-16 лет

разработчик:

Панина Е.С.,

педагог дополнительного образования

Санкт-Петербург

2026

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

АДОП разработана в соответствии с нормативными правовыми документами.

Направленность программы:

АДОП «МультиКот» относится к технической направленности. В ходе освоения программы обучающиеся знакомятся с основами и техниками современной мультипликации путем создания анимационных этюдов и сцен.

Адресат программы:

Пол, возраст детей, участвующих в освоении программы: АДОП «МультиКот» адресована для детей 9-16 лет;

Степень сформированности интересов и мотивации к данной предметной области –

не требуется;

Наличие базовых знаний– не требуется;

Наличие специальных способностей- не требуется;

Наличие определенной практической подготовки по направлению программы – не требуется;

Физическое здоровье детей – отсутствие противопоказаний

Актуальность программы

В современных реалиях, когда дети и подростки проводят значительную часть времени за экранами гаджетов, важно, чтобы этот процесс был не пассивным, а творческим и развивающим. Программа «МультиКот» отвечает этой задаче, превращая цифровое пространство в площадку для развития творческих способностей. Создание мультфильмов комплексно развивает мелкую моторику, усидчивость, целеустремленность и когнитивные способности.

Освоение различных техник анимации способствует активному формированию пространственного, творческого и критического мышления. Развитие этих навыков позволяет ребенку, в том числе с ОВЗ, находить нестандартные решения задач, здраво оценивать результаты своей и чужой работы, а также тренировать внимательность и глазомер через компоновку кадра и работу с раскадровкой. Кроме того, процесс создания мультфильма требует высокой концентрации внимания, художественного вкуса и способности доводить проект от замысла до готового результата.

Таким образом, формирование вышеописанных компетенций остается чрезвычайно актуальным и является важной задачей современного дополнительного образования.

Отличительные особенности программы

Программа «МультиКот» предусматривает приобретение учащимися с ОВЗ ключевых навыков создания анимации через развитие мелкой моторики, пространственного мышления и координации движений, необходимых как для мультипликационной деятельности, так и для повседневной жизни.

Освоение средств визуальной выразительности происходит через создание анимационных проектов, развитие чувства композиции, ритма и времени через создание раскадровки и анимационных этюдов. Программа предполагает изучение различных техник анимации: перекладки, пластилиновой анимации, пикселяции и рисованной анимации, которые становятся основой для создания собственных творческих работ

Программа направлена на раскрытие творческого потенциала учащихся с ОВЗ, формирование навыков последовательной работы над проектом, воспитание художественного вкуса и реализацию творческих способностей через создание

авторских мультфильмов.

Уровень освоения программы:

АДОП «МультиКот» – ***общекультурный***. При освоении программы формируются и развиваются творческие способности, формируется общая культура обучающихся.

Объем и срок освоения программы:

программа рассчитана на 2 года обучения по 1 часу 2 раза в неделю.

Общее количество учебных часов за 2 года: 144 часа (1 год обучения – 72 часа, 2 год обучения – 72 часа).

Цель:

- развитие познавательной, творческой и речевой активности через овладение способами работы по созданию мультфильмов.

Задачи

Обучающие:

- Сформировать у учащихся базовые знания об истории и видах мультипликации;
- Дать представления об основах драматургии и раскадровки для создания связного повествования;
- Сформировать целостное представление обо всех этапах производства мультфильма: от идеи до монтажа и озвучки;
- Обучить навыкам работы с профессиональной терминологией (сценарий, раскадровка, фазовка, компоновка, монтаж);
- Ознакомить с технологией создания покадровой анимации из пластилина;
- Сформировать представление о технике плоской перекладки: создание персонажей и фонов из бумаги и картона, принципы перемещения элементов;
- Сформировать умение комбинировать разные фактуры и визуальные элементы для создания выразительного образа;

Развивающие:

- Развивать мелкую моторику и навыки работы с различными материалами (пластилин, бумага, песок и др.);
- Развивать пространственное мышление, внимательность, зрительную память, глазомер, чувство композиции;
- Развивать координацию движений и ловкость при работе с оборудованием (штатив, камера, осветительные приборы);
- Развивать креативное и проектное мышление, умение последовательно реализовывать творческий замысел от идеи до конечного продукта.

Воспитательные:

- Сформировать понимание роли каждого участника в командном творческом процессе;
- Сформировать художественный вкус и чувство стиля через изучение работ классиков и современной анимации;
- Способствовать раскрытию индивидуального творческого потенциала и фантазии каждого ребенка;
- Воспитывать общую культуру личности, терпение, трудолюбие и умение конструктивно оценивать как свою работу, так и работу других;
- Создать среду для позитивного общения, социализации и сотрудничества в группе, воспитания ответственности, взаимопомощи и поддержки в процессе совместного творчества.

Планируемые результаты освоения программы:

Личностные результаты:

- Проявят устойчивый интерес к искусству мультипликации и мотивацию к дальнейшему самостоятельному творчеству и изучению его истории;
- Разовьют личностные качества: коммуникабельность (при работе в команде), креативность (при генерации идей), дисциплинированность и терпение (в процессе кропотливой работы над проектом);
- Приобретут позитивный опыт взаимодействия в командной работе, распределения ролей и совместного достижения творческой цели;

Метапредметные результаты:

- Приобретут навык критической оценки результатов собственной и чужой творческой деятельности, умение давать и принимать конструктивную обратную связь;
- Освоят базовые принципы тайм-менеджмента и проектного мышления: умение планировать этапы работы, распределять время и доводить проект от идеи до конечного продукта;
- Разовьют мелкую моторику, пространственное мышление, внимательность и глазомер, необходимые как для создания анимации, так и в повседневной жизни.

Предметные результаты:

- Познакомятся с ключевыми понятиями и техниками мультипликации: «stop-motion», «перекладка», «раскадровка», «тайминг», «фазы движения», «композиция кадра»;
- Получат практические умения создавать персонажей и декорации из различных материалов (пластилин, бумага, коллаж);
- Освоят практическое умение презентовать свой готовый анимационный проект перед аудиторией;
- Познакомятся с разнообразием стилей и видов анимации (рисованная, кукольная, пластилиновая, песочная и др.);
- Приобретут базовые навыки, необходимые для создания самостоятельного творческого продукта (короткометражного мультфильма) в изученных техниках.

Организационно-педагогические условия реализации программы

Язык реализации:

- образовательная деятельность по АДОП «МультиКот» осуществляется на русском языке.

Форма обучения:

- обучение по АДОП «МультиКот» осуществляется в очной форме.

Условия набора в коллектив:

- в группу принимаются все желающие в возрасте 9-16 лет без предварительного отбора, не имеющие противопоказаний по здоровью.

Условия формирования групп:

- в разновозрастные группы принимаются мальчики и девочки 9-16 лет.

Количество обучающихся в группе: в соответствии постановлением Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 10 июля 2015 г. №26 «Об утверждении Сан ПиН 2.4.2.3286-15 «Санитарно-эпидемиологические требования к условиям и организации обучения и воспитания в организациях, осуществляющих образовательную деятельность по адаптированным основным общеобразовательным

программам для обучающихся с ограниченными возможностями здоровья» наполняемость в группе 10 человек.

Формы организации занятий:

Занятия в объединении могут проводиться: всем составом объединения, по группам или индивидуально (если необходимо отработать отдельные навыки).

Формы проведения занятий:

Основной формой является учебное занятие. Оно может быть построено как традиционно, так могут быть: игра, мастер-класс, презентация, практические занятия.

Формы организации деятельности учащихся на занятии:

В рамках АДОП «МультиКот» используются следующие формы организации деятельности обучающихся на занятии:

- фронтальная (беседа, показ, объяснения);
- групповая: организация работы (совместные действия, общение, взаимопомощь);
- индивидуальная (выполнение индивидуального проекта).

Материально-техническое обеспечение курса:

№ п/п	Наименование объектов и средств материально-технического оснащения	Кол-во
Технические средства обучения		
1.	Штатив	2
2.	Держатель для смартфона на штатив	2
3.	Смартфон с программой InShot	6
4.	Ватман разных цветов	3
5.	Проектор	1
6.	Ноутбук	1
Учебно-практическое оборудование		
1.	Стулья	11
2.	Стол офисный	1
3.	Аптечка медицинская	1
4.	Столы ученические	6

Кадровое обеспечение:

АДОП «МультиКот» реализует педагог дополнительного образования без привлечения узкопрофильных специалистов.

УЧЕБНЫЙ ПЛАН

дополнительной общеразвивающей программе

«МультиКот»

№ п/п	Название раздела, темы	Количество часов			Формы контроля/ аттестации
		Всего	Теория	Практика	
1.	Теория основы мультипликации	8	5	3	Анкета Тестирование Наблюдение. Анализ выполнения практической работы. Контроль за выполнением практической работы.
2.	Технологический процесс создания анимационного произведения	8	4	4	Наблюдение. Анализ выполнения практической работы. Контроль за выполнением практической работы.
3.	Создание анимационного проекта в технике пластилиновой анимации	16	2	14	Анализ выполнения практической работы. Контроль за выполнением практической работы.
4.	Создание анимационных проектов в технике перекладки	21	3	18	Наблюдение за выполнением практической работы. Контроль за выполнением практической работы.
5.	Создание анимационного проекта в технике коллаж	16	2	14	Наблюдение за выполнением практической работы. Контроль за выполнением практической работы.
6.	Закрепление пройденного материала	3	2	1	Наблюдение за выполнением практического задания. Анализ выполненной работы. Тестирование.
	Итого	72	18	54	

УТВЕРЖДЕН
Приказ № 7-ОДОД от 28.08.2026г.
Директор
ГБОУ школы-интерната № 20
_____ / Т.Ю. Манаскурт

«28» августа 2026г.

КАЛЕНДАРНЫЙ УЧЕБНЫЙ ГРАФИК
реализация дополнительной общеразвивающей программе «МультиКот»
на 2026/2027 учебный год

Год обучения	Дата начала занятий	Дата окончания занятий	Кол-во уч. Недель	Кол-во уч. Дней	Кол-во уч. Часов	Режимы занятий
1-й год	01.09.2026г.	26.05.2027г.	36	72	72	2 раза в неделю по 1 часу

СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОГО КУРСА
«МультиКот»

Раздел 1. Теория основы мультипликации.

Теория: Ознакомление с целями и задачами объединения. Обозначение плана занятий. Понятие «мультипликация». Понятие композиции, крупности плана. Крупность плана в фотографии, кино и мультфильме. Понятие сюжета в литературном произведении. Понятие конфликта. Виды конфликта. Каким должен быть персонаж мультфильма. Основные характеристики персонажа. Внешность персонажа, одежда. Понятие «эскиз». Основные принципы и сложности в создании рисованной анимации. Материалы и инструменты для создания рисованной анимации «маслом по стеклу» и «пескография». Ознакомление с приложением для монтажа, разбор его функций. Первые русские мультфильмы. Знакомство с технологией первых мультфильмов. История развития советской мультипликации. Знакомство с современными русскими мультипликационными проектами: «Смешарики», «Гора самоцветов». Ключевые этапы творческого пути Уолта Диснея. Современная компания «Дисней». Феномен японской анимации. Культурные феномены «аниме» и «манга»: определение и особенности. Вклад Хаяо Миядзаки в мировое анимационное искусство.

Практика: Отработка навыков создания разной крупности плана при съемке фотографий. Зарисовка персонажей при помощи планов разной крупности. Отработка навыков написания короткой истории. Составление характеристики любимого мультипликационного героя. Разработка эскиза персонажа. Просмотр и обсуждение видеофрагментов с технологией «маслом по стеклу» и «пескограия». Создание простейшей анимации на стекле. Съемка, монтаж и просмотр. Просмотр фрагментов первых русских мультфильмов. Просмотр фрагментов советских мультфильмов. Просмотр фрагментов мультфильмов Уолта Диснея разных временных периодов. Просмотр отрывков мультфильмов Хаяо Миядзаки.

Форма контроля: Входная анкета-тест «Что я знаю о мультфильмах». Анализ выполнения практической работы. Контроль за выполнением практической работы.

Раздел 2. Технологический процесс создания анимационного произведения

Теория: Материалы и оборудование, необходимые для создания мультфильма: пластилин, бумага, краски, карандаши, штатив, смартфон, приложение для редактирования. Понятие мультфильма. История появления мультфильмов, первые мультфильмы. Основные техники создания мультфильмов: пластилиновые мультфильмы, кукольные мультфильмы, песочная, рисованная анимация, техника перекладки.

Практика: Проба работы с материалами и оборудованием. Съемка фотографий и составление из них слайд-шоу на телефоне с помощью программы. Создание простейшего эффекта движения на бумаге. Отработка основных приёмов каждой техники: пластилиновые мультфильмы, кукольные мультфильмы, песочная, рисованная анимация, техника перекладки. Отработка навыков создания элементарных движений персонажа: походка, движение рук, моргание, движение губ.

Форма контроля: Наблюдение, анализ выполнения практической работы, контроль за выполнением работы.

Раздел 3. Создание анимационного проекта в технике пластилиновой анимации

Теория: Разработка эскиза персонажей и декораций. Понятие раскадровки и ее назначения. Способы создания устойчивости объектов из пластилина и картона. Съемка мультфильма по кадрам в соответствии с раскадровкой. Установка съемочного оборудования: штатив, камера. Установка освещения. Интерфейс монтажной программы InShot, простейшие функции. Правила звукового оформления фильма. Правила оформления титров. Обозначение правил просмотра фильма и заполнения зрительских карт. Просмотр и обсуждение мультфильма.

Практика: Составление раскадровки мультфильма. Изготовление персонажей, декораций и всех объектов мультфильма из пластилина, бумаги, картона и т.д. в соответствии с раскадровкой. Монтаж снятых кадров в соответствии с раскадровкой. Монтаж звука. Запись готового фильма. Заполнение зрительских карт и рефлексивных листов участниками проекта. Коллективное обсуждение итогов проекта: выявление достоинств и недостатков проекта.

Форма контроля: Наблюдение, анализ выполнения практической работы, анализ выполненной работы, создание тематической выставки.

Раздел 4. Создание анимационного проекта в технике перекладки

Теория: Просмотр мультфильмов в технике перекладки. Выбор русских народных сказок для создания проектов. Основные принципы написания короткой истории.

Практика: Написание краткого переложения выбранной сказки. Составление списка персонажей. Сбор наглядного материала о внешнем виде персонажей выбранных сказок. Разработка эскиза персонажей и декораций. Составление раскадровки мультфильма и переходов между сценами. Изготовление персонажей, декораций и всех объектов мультфильма в соответствии с раскадровкой. Съемка мультфильма по кадрам в соответствии с раскадровкой и простейшими принципами монтажа. Установка съемочного оборудования. Установка освещения. Запись текста с отработкой эмоциональной окраски и расстановки логических акцентов. Монтаж снятых кадров в соответствии с раскадровкой. Монтаж звука. Запись готового проекта. Просмотр и обсуждение мультфильма. Заполнение зрительских карт и рефлексивных листов участниками проекта. Коллективное обсуждение итогов проекта: выявление достоинств и недостатков проекта.

Форма контроля: Наблюдение, анализ выполнения практической работы, анализ выполненной работы.

Раздел 5. Создание анимационного проекта в технике коллаж

Теория: Понятие «мультфильм-коллаж». Просмотр и анализ мультфильмов и рекламных роликов, созданных в технике коллажа. Обсуждение выразительных возможностей техники: как с помощью сочетания разных фактур, стилей и готовых изображений можно передать суть той или иной профессии. Изучение основ композиции и цветопередачи в коллаже. Выбор идеи для короткого сюжета (например, "Один день из жизни...", "Кем я хочу стать?", "Как работают родители?")

Практика: Написание краткого сценария. Определение главного героя, его цели и препятствия. Продумывание, как визуально представить разные профессии с помощью коллажа (например, врач — вырезки из медицинских журналов, повар — из кулинарных, строитель — каталогов строительных материалов). Работа с журналами, газетами, каталогами, фотобанками, принтами, тканью, бумагой разной фактуры. Разработка эскиза персонажей и декораций. Составление раскадровки мультфильма и переходов между сценами. Изготовление персонажей, декораций и всех объектов мультфильма в соответствии с раскадровкой. Съемка мультфильма по кадрам в соответствии с раскадровкой и простейшими принципами монтажа. Установка съемочного оборудования. Установка освещения. Запись текста с отработкой эмоциональной окраски и расстановки логических акцентов. Монтаж снятых кадров в соответствии с раскадровкой. Монтаж звука. Запись готового проекта. Просмотр и обсуждение мультфильма. Заполнение зрительских карт и рефлексивных листов участниками проекта. Коллективное обсуждение итогов проекта: выявление достоинств и недостатков проекта.

Форма контроля: Наблюдение, анализ выполнения практической работы, анализ выполненной работы.

Раздел 5. Закрепление пройденного материала

Теория: Выполнение теста. Коллективное обсуждение итогов учебного года

Практика: Презентация творческих проектов, созданных в течение учебного года. Просмотр лучших проектов.

Форма контроля: Диагностика, оценивание результатов.

КАЛЕНДАРНО-ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ

№ п/п	Название раздела, темы	Количество часов		Даты
		Теория	Практика	
1	Вводное занятие. Техника безопасности. Понятие «мультипликация», «композиция», «крупности плана".	1		
2	Определение крупности плана и отработка навыка при съемке фотографий и зарисовке.		1	
3	Определение крупности плана и отработка навыка при съемке фотографий и зарисовке.		1	
4	Сюжет и персонажи мультфильма	1		
5	Сюжет и персонажи мультфильма		1	
6	Знакомство с рисованной анимацией	1		
7	История отечественной мультипликации	1		
8	Наследие мировой мультипликации	1		
9	Материалы и инструменты для создания мультфильма. Основные принципы использования фотоаппарата и компьютера.	1		
10	Материалы и инструменты для создания мультфильма. Основные принципы использования камеры и программы монтажа.		1	
11	Понятие мультфильма. Создание простейшего эффекта движения на бумаге.	1		
12	Понятие мультфильма. Создание простейшего эффекта движения на бумаге.		1	
13	Основные техники создания мультфильмов: пластилиновые мультфильмы, кукольные мультфильмы, песочная, рисованная анимация, техника перекладки.	1		
14	Элементарные движения персонажа и способы их создания в разных техниках.	1		
15	Элементарные движения персонажа и способы их создания в разных техниках.		1	
16	Элементарные движения персонажа и способы их создания в разных техниках.		1	
17	Проект мультфильма «Морские обитатели». Выбор персонажа, разработка сюжета мультфильма.		1	
18	Проект мультфильма «Морские обитатели». Разработка эскиза персонажей и декораций.		1	
19	Понятие «раскадровка» и ее назначение.	1		
20	Проект мультфильма «Морские обитатели». Составление раскадровки мультфильма		1	
21	Проект мультфильма «Морские обитатели». Составление раскадровки мультфильма		1	
22	Проект мультфильма «Морские обитатели». Изготовление персонажей и декораций.		1	

23	Проект мультфильма «Морские обитатели». Изготовление персонажей и декораций.		1	
24	Проект мультфильма «Морские обитатели». Изготовление персонажей и декораций.		1	
25	Проект мультфильма «Морские обитатели». Съемка мультфильма.		1	
26	Проект мультфильма «Морские обитатели». Съемка мультфильма.		1	
27	Проект мультфильма «Морские обитатели». Съемка мультфильма.		1	
28	Монтаж мультфильма. Изучение интерфейса монтажной программы и ее функций.	1		
29	Монтаж мультфильма «Морские обитатели».		1	
30	Монтаж мультфильма «Морские обитатели».		1	
31	Монтаж мультфильма «Морские обитатели».		1	
32	Проект мультфильма «Морские обитатели». Просмотр и обсуждение проекта.		1	
33	Проект мультфильмов по сюжетам русских народных сказок в технике перекладки. Просмотр мультфильмов в технике перекладки.	1		
34	Основные принципы написания короткой истории.	1		
35	Создание индивидуального сценария для проекта.		1	
36	Создание индивидуального сценария для проекта.		1	
37	Разработка эскиза персонажей и декораций.		1	
38	Разработка эскиза персонажей и декораций.		1	
39	Составление раскадровки мультфильма.		1	
40	Составление раскадровки мультфильма.		1	
41	Составление раскадровки мультфильма.		1	
42	Изготовление персонажей, декораций и всех объектов мультфильма.		1	
43	Изготовление персонажей, декораций и всех объектов мультфильма.		1	
44	Изготовление персонажей, декораций и всех объектов мультфильма.		1	
45	Запись звукового сопровождения. Монтаж звука.	1		
46	Запись звукового сопровождения. Монтаж звука.	1		
47	Съемка мультфильмов. Запись звукового сопровождения.		1	
48	Съемка мультфильмов. Запись звукового сопровождения.		1	
49	Съемка мультфильмов. Запись звукового сопровождения.		1	
45	Монтаж мультфильмов.		1	
51	Монтаж мультфильмов.		1	
52	Монтаж мультфильмов.		1	
53	Просмотр и обсуждение проекта.		1	
54	Просмотр и обсуждение проекта.		1	
55	Создание анимационного проекта «Профессии» в технике коллаж. Понятие «мультфильм-коллаж».	1		
56	Выбор идеи для короткого сюжета и принципы написания оригинального сценария.	1		

57	Написание краткого сценария. Определение главного героя, его цели и препятствия.		1	
58	Разработка эскиза персонажей и декораций.		1	
59	Составление раскадровки мультфильма.		1	
60	Изготовление персонажей, декораций и всех объектов мультфильма.		1	
61	Изготовление персонажей, декораций и всех объектов мультфильма.		1	
62	Изготовление персонажей, декораций и всех объектов мультфильма.		1	
63	Съемка мультфильма. Запись звукового сопровождения.		1	
64	Съемка мультфильма. Запись звукового сопровождения.		1	
65	Съемка мультфильма. Запись звукового сопровождения.		1	
66	Монтаж мультфильмов.		1	
67	Монтаж мультфильмов.		1	
68	Монтаж мультфильмов.		1	
69	Просмотр и обсуждение мультфильмов.		1	
70	Просмотр и обсуждение мультфильмов.		1	
71	Выполнение итогового теста	1		
72	Выполнение итогового теста		1	

МЕТОДИЧЕСКИЕ ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ. МЕТОДИЧЕСКИЕМАТЕРИАЛЫ.

При реализации АДОП «МультиКот» используются различные формы занятий, методы и приемы, учитывающие возрастные особенности обучающихся.

I. Методы, в основе которых лежит способ организации занятий.

1. Словесный (устное изложение принципов, правил, сведений).
2. Наглядный (показ, наблюдения за действиями педагога).
3. Практический (упражнения на отработку).

II. Методы, в основе которых лежит уровень деятельности детей.

1. Объяснительно-иллюстрационный (дети воспринимают и усваивают готовую информацию).
2. Репродуктивный (обучающиеся воспроизводят полученные знания и освоенные способы деятельности).
3. Исследовательский (самостоятельная творческая работа учащихся, импровизация).

III.Методы, в основе которых лежит форма организации деятельности учащихся.

1. Фронтальный (одновременно со всеми учащимися).
2. Индивидуальный (индивидуальное решение проблемы).
3. Групповой (организация работы по малым группам от 2 до 5 человек).

Изложенные методы осуществляются на практике с помощью приемов: устного изложения, беседы, игры, показа, демонстрации работы, показ выполнения приемов различных техник, анализа качества импровизации и показа выученной хореографии.

В ходе освоения АДОП «МультиКот» активно используются следующие педагогические технологии:

- Игровая технология.
- Приемы технологии развития критического мышления.

- Интерактивные подходы в учебном процессе

Для того чтобы научить обучающихся с ОВЗ выявлять причинно-следственные связи в процессе создания анимации и анализировать ошибки на различных этапах работы, активно применяются приёмы технологии развития критического мышления. Критическое мышление позволяет учащимся находить наиболее эффективные пути решения творческих задач, обмениваться знаниями в команде и понимать практическую значимость этих знаний для достижения итогового результата — готового мультфильма.

Учебно-методический комплекс АДОП «МультиКот»

Иллюстративные материалы:

1. Видеоролики с примерами различных техник анимации (stop-motion, перекладка, рисованная и др.).
2. Схемы и алгоритмы, визуализирующие этапы создания мультфильма (от раскадровки до монтажа).
3. Инфографика, объясняющая принципы анимации (тайминг, спейсинг, фазы движения).

Демонстрационные материалы:

1. Готовые анимационные проекты (мультфильмы) в различных техниках.
2. Примеры готовых раскадровок, фонов и персонажей.
3. Коллекция работ, демонстрирующих различные стили и приемы анимации.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ ДЛЯ ПЕДАГОГА

1. Арнольди, Э. М. Жизнь и сказки Уолта Диснея / Э. М. Арнольди. — Ленинград: Искусство, 1994. — 368 с. — ISBN 5-210-12345-6.

2. Асенин, С. Волшебники экрана. Эстетические проблемы современной мультипликации / С. Асенин. — Москва: Искусство, 1974. — 288 с.

3. Бабиченко, Д. Искусство мультипликации / Д. Бабиченко. — Москва: Искусство, 1964. — 120 с.

4. Бартон, К. Как снимают мультфильмы / К. Бартон; пер. с англ. Т. Бруссе. — Москва: Искусство, 1971. — 88 с.

5. Гинзбург, С. С. Рисованный и кукольный фильм / С. С. Гинзбург. — Москва: Искусство, 1957. — 286 с.

6. Иванов-Вано, И. П. Советское мультипликационное кино / И. П. Иванов-Вано. — Москва: Знание, 1962. — 48 с.

7. Смолянов, Г. Г. Анатомия и создание образа персонажа в анимационном фильме / Г. Г. Смолянов. — Москва: ВГИК, 2005. — 87 с. — ISBN 5-87149-102-2

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ ДЛЯ ДЕТЕЙ И РОДИТЕЛЕЙ

1. Альтендорфер, А. Анимация кадр за кадром: создание фильмов с использованием LEGO / А. Альтендорфер; пер. с нем. А. Ю. Татариновой, О. В. Готлиб. — Москва: ДМК Пресс, 2020. — 163 с.: ил. — Пер. изд.: Stop Motion Animation / Alexander Altendorfer. — Gamburg, 2016. — ISBN 978-5-97060-686-5.

2. Анимация: создаем персонажей вместе со студией Walt Disney / [пер. с англ. О. Милениной]. — Москва: Эксмо, 2021. — 264 с.: ил. — (Библиотека Disney). — ISBN 978-5-04-115609-1.

3. Сафронов, М. Вообразительное искусство. Как написать сценарий мультфильма / М. Сафронов. — Санкт-Петербург: Сеанс, 2017. — 304 с.: ил. — ISBN 978-5-905669-33-0.

Электронные источники

1. Бенимана, Б. Взаимодействие анимации и искусства Африки [Электронный ресурс]: диссертация / Б. Бенимана. — электрон. текст. дан. — Москва: ВГИК, 2000. — 180 с. — Режим доступа: https://www.dissercat.com/ (дата обращения: 12.09.2025). — Электронная версия печ. публикации.

2. Малюкова Л. Сверхкино. Современная российская анимация [Электронный ресурс]: сборник статей / Л. Малюкова; Ассоциация анимационного кино. — электрон. текст. дан. — Санкт-Петербург: Умная Маша, 2013. — 368 с. — (Библиотека Ассоциации анимационного кино). — ISBN 978-5-9904193-1-5. — Режим доступа: https://djvu.online/file/aPr0mcYkaq4MN (дата обращения: 07.07.2025). — Электронная версия печ. публикации.

ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ

Для отслеживания результативности образовательной деятельности по программе «МультиКот» проводятся: текущий и итоговый контроль.

В реализуемой программе используются следующие формы выявления результатов с учетом особенностей психо-физического развития обучающегося с ОВЗ:

- Педагогическое наблюдение за процессом работы на каждом занятии.

- Совместный анализ с обучающимися качества выполнения этапов анимационного проекта (создания персонажа, фона, съемки, монтажа).

- Выполнение практических творческих заданий по темам программы.

- Тематические беседы и обсуждения по итогам просмотра примеров анимации.

- Создание кратких анимационных этюдов (импровизация в заданной технике).

Используются следующие формы фиксации результатов:

- информационная карта ***(Приложение 1)***
- Видеозапись процесса работы и готовых анимационных проектов.
- Электронное портфолио творческих работ.
- Отзывы и самоотчеты обучающихся.

Формы предъявления результатов:

- Показ готовых мультфильмов и анимационных роликов на творческих отчетных мероприятиях.
- Организация мини-фестивалей анимации внутри кружка и на школьных событиях.
- Презентация проектов перед родителями и сверстниками.
- Размещение лучших работ на официальных ресурсах учреждения (с согласия родителей).

Приложение 1

«Информационная карта освоения дополнительной общеразвивающей программы учащимися»

Дополнительная общеразвивающая программа:
«_____»

Педагог дополнительного
образования_____

Группа и год обучения: _____Дата заполнения: _____

№ п	ФИО учащихся	Возраст	Показатели			Общий суммарный балл	Уровень освоения
					Участие в мероприятиях различного уровня		
1							
2							
3							
4							
5							
6							
7							
8							
9							
10							

Информационная карта № 2
«Определение уровня развития личностных качеств»

- ✓ сформировавшиеся в образовательном процессе качества личности; мировоззрение, убеждения, нравственные принципы, система ценностных отношений учащихся к себе, другим людям, духовной сфере;
- ✓ результаты, отражающие социальную активность, общественную деятельность, культуры общения и поведения в социуме, навыков здорового образа жизни, нравственно-этическая ориентация.

	Показатели	Критерии оценивания	Степень выраженности	Баллы	Формы выявления результативности
1	**Терпение/выдержка** (организационно-волевое качество)	Способность переносить (выдерживать) известные	- ***низкий уровень*** (терпения хватает меньше чем на ½ занятия)	1	Наблюдение

		нагрузки в течение определенного времени, преодолевать трудности	- ***средний уровень*** (терпения хватает больше чем на ½ занятия) - ***высокий уровень*** (терпения хватает на все занятие)	2 3	
2	**Интерес к занятиям в детском объединении** (ориентационное качество)	Осознанное участие ребенка в освоении дополнительной общеобразовательной программы	- ***низкий уровень*** (интерес к занятиям продиктован ребенку извне); - ***средний уровень*** (интерес лишь периодически поддерживается самим ребенком); - ***высокий уровень*** (интерес постоянно поддерживается ребенком самостоятельно)	1 2 3	Наблюдение Беседа
3	**Познавательная активность**	Проявление желания узнать новую информацию	- ***Низкий уровень*** (не проявляет желания узнать новую информацию) - ***Средний уровень (***с интересом слушает, но не задает вопросы) - ***Высокий уровень*** **(**с интересом слушает и задает вопросы для расширения кругозора)	1 2 3	Наблюдение Опрос

Информационная карта № 3
«Определение уровня сформированности метапредметных умений учащихся»

Метапредметные результаты:

✓ освоенные учащимися общие способы деятельности, ключевые компетенции, применяемые как в рамках образовательного процесса, так и при решении проблем в реальных жизненных ситуациях.

	Показатели	**Критерии оценивания**	**Степень выраженности**	**Баллы**	**Формы выявления результативности**
М1	**Владение логическими действиями сравнения, анализа, обобщения**	Способность оперировать логическими действиями	- ***низкий уровень*** умений (учащийся испытывает серьезные затруднения при выполнении логических действий);	1	Наблюдение

			- ***средний уровень*** (учащийся выполняет логические действия, прибегая к помощи педагога в редких случаях); - ***высокий уровень*** (учащийся самостоятельно и легко выполняет логические действия)	2 3	
М2	**Умение слушать и слышать педагога и друг друга**	Адекватность восприятия информации	- ***низкий уровень*** умений (учащийся испытывает затруднения при восприятии информации, нуждается в постоянной помощи и контроле педагога); - ***средний уровень*** (воспринимает информацию, но иногда требуется корректировка восприятия педагогом); - ***высокий уровень*** (самостоятельно и адекватно воспринимает информацию)	1 2 3	Наблюдение
М3	**Умение аккуратно выполнять работу** (учебно-организационные навыки)	Аккуратность и ответственность в работе	- ***низкий уровень*** умений (учащийся не умеет организовывать своё рабочее место); - ***средний уровень*** (умеет организовать свое рабочее (учебное) место, но при напоминании педагога); - ***высокий уровень*** (самостоятельно и систематически организует своё рабочее место)	1 2 3	Наблюдение Анализ

Информационная карта № 4
«Определение уровня сформированности предметных умений и навыков учащихся»

Предметные результаты

✓ освоенный учащимися опыт специфической деятельности по получению продукта/нового знания, его преобразованию и применению: знания и умения, конкретные элементы практического опыта – навыки или предпрофессиональные/предметные компетенции – конструкторская, техническая, технологическая и т. п.

	Показатели	**Критерии оценивания**	**Степень выраженности**	**Баллы**	**Формы выявления результативности**
П1	**Теоретические знания (по основным разделам учебного плана программы)**	Соответствие теоретических знаний ребенка программным требованиям	- ***низкий уровень*** (ребенок овладел менее чем ½ объема знаний, предусмотренных программой); - ***средний уровень*** (объем усвоенных знаний составляет более ½); - ***высокий уровень*** (ребенок освоил практически весь объем знаний, предусмотренных программой за конкретный период)	1 2 3	Наблюдение, Контрольный опрос
П2	**Практические умения и навыки, предусмотренные программой (по основным разделам учебного плана программы)**	Соответствие практических умений и навыков программным требованиям	- ***низкий уровень*** (ребенок овладел менее чем ½ предусмотренных умений и навыков); - ***средний уровень*** (объем усвоенных умений и навыков составляет более ½); - ***высокий уровень*** (ребенок овладел практически всеми умениями и навыками, предусмотренными программой за конкретный период	1 2 3	Контрольное задание Выставка
П3	**Творческие навыки (творческое отношение к делу и умение воплотить его в готовом продукте)**	Креативность в выполнении заданий	- ***низкий уровень*** (ребенок в состоянии выполнять лишь простейшие практические задания педагога); - ***средний уровень*** (выполняет в основном задания на основе образца);	1 2 3	Творческое задание Конкурс

			- высокий уровень (выполняет практические задания с элементами творчества)		

Лист корректировки программы.

Рабочая программа (учебно- тематическое планирование)			Корректировка программы.		
Тема	Кол-во часов	Дата	Тема	Кол-во часов	Дата