

КОМИТЕТ ПО ОБРАЗОВАНИЮ АДМИНИСТРАЦИИ ГОРОДА УЛАН-УДЭ
МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ
«ДОМ ТВОРЧЕСТВА ОКТЯБРЬСКОГО РАЙОНА ГОРОДА УЛАН-УДЭ»

Рассмотрена на заседании
методического совета
Протокол № 03
от «27» августа 2025 г.

Принято на Педагогическом
совете Протокол № 03
от «27» августа 2025 г.

Утверждено:
приказом № 197
от «05» сентября 2025 г.
Директор МБУ ДО «ДТОР»
Н.Ю. Антипова



**Дополнительная общеразвивающая
программа объединения «Мультифрукт».**

Направленность: художественная

Возраст обучающихся: 7–14 лет

Срок реализации: 2 года

Автор-составитель:
Пермякова Анастасия Сергеевна,
педагог дополнительного образования

Улан-Удэ, 2025 год

Пояснительная записка

Настоящая программа разработана в соответствии со следующими нормативными документами:

- - Федеральный Закон «Об образовании в РФ» № 273 – ФЗ от 29.12.2012 г.;
- Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 года (распоряжение Правительства РФ от 31.03.2022г. №678-р);
- Стратегия развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года, утвержденная распоряжением Правительства Российской Федерации от 29 мая 2015 г. N 996-р.
- Приказ Министерства просвещения России от 27 июля 2022 г. N 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;
- Методические рекомендации Министерства просвещения РФ по разработке дополнительных общеразвивающих программ, в том числе в части интеграции с учебными предметами «Труд (технология)», «Музыка», «Изобразительное искусство», «Физическая культура», разработаны в рамках реализации II этапа Концепции развития дополнительного образования детей до 2030 года, утверждённой распоряжением Правительства РФ от 1 июля 2025 года №1745-р;
- Приказ Министерства образования и науки РФ от 23 августа 2017 г. N 816 "Об утверждении Порядка применения организациями, осуществляющими образовательную деятельность, электронного обучения, дистанционных образовательных технологий при реализации образовательных программ"
- Закон РБ от 13.12.2013г. №240 – V «Об образовании в Республике Бурятия»;
- Концепция развития дополнительного образования детей в Республике Бурятия до 2030 года утверждена распоряжением Правительства РБ от 05.12.2025 №1016-р;
- Санитарно-эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации режима работы образовательных организаций дополнительного образования детей (СанПиН 2.4.4.3648 – 20);
- Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28 января 2021 г. N 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». (VI. Гигиенические нормативы по устройству, содержанию и режиму работы организаций воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи);
- Устав МБУ ДО «Дом творчества Октябрьского района города Улан-Удэ», приказ №128 от 10.02.2021 г.

– Положение о структуре, порядке разработки и утверждения дополнительных общеразвивающих образовательных программ МБУ ДО «ДТОР» приказ № 197 от 05.09.2025 г.

Цифровое искусство представляет собой сложный и многоструктурный процесс, построенный на объединении областей нескольких видов искусства и техники. Цифровое искусство адаптивно для разных возрастов.

Актуальность программы состоит в том, что мультипликация способствует развитию творческих способностей, сочетая теоретические и практические занятия, результатом которых является реальный продукт самостоятельного творческого труда детей. При занятии анимационным творчеством у детей развиваются многочисленные навыки присущие множеству профессий и специальностей, задействованных в процессе создания анимационного продукта, за каждым серьезным мультфильмом, клипом, роликом стоят целые конвейерные производства с армией в тысячи разнопрофильных специалистов технической и художественной направленности. Разнообразие технологий создания анимации, с которым обучающиеся познакомятся на занятиях, раскрывает перед ребенком огромный мир возможностей, с помощью которых он сможет поделиться своей уникальной идеей и посылками с другими людьми. Анимация имеет большой потенциал, как в современном искусстве, так и в образовании, и является неотъемлемой частью визуальной культуры нашего времени. Ребенок может найти себя в любой сфере деятельности, участвующей в анимационном производстве, что послужит ориентиром для будущей профессии.

Направленность программы. Направленность программы объединения «Мультифрукт» - художественная. Данная программа направлена на формирование у детей творческих способностей, цифровых компетенций и навыков визуальной коммуникации посредством цифрового рисунка и анимации.

Педагогическая целесообразность программы в том, что она формирует детей ознакомительный уровень создания анимационных фильмов на различные социальные темы, такие как здоровый образ жизни, правила дорожного движения, охрана окружающей среды и т.п. Также имеет место важность использования познавательных и воспитательных возможностей занятий, которые формируют у обучающихся творческие способности, эстетический вкус, интерес к творчеству, эмоциональную отзывчивость и творческую активность; развитие образного мышления и воображения. Освоение технологии создания анимации дает возможность её самостоятельного использования для решения творческих задач, как предметных, так и личностных, метапредметных.

Отличительной особенностью данной программы является совмещение нескольких направлений цифрового искусства, позволяющих осуществить комплексную подготовку обучающихся в течение всего курса обучения.

Новизна программы состоит в том, что она сочетает традиции академической школы обучения рисунку, живописи, композиции и новые подходы к обучению с использованием современных компьютерных технологий.

Адресат программы.

Возраст детей участвующих в реализации программы от 7 до 14 лет. Прием детей в коллектив ведется без конкурсного отбора, а только учитывая желание детей, их увлеченности и интереса.

В рамках программы для детей младшего школьного возраста выбрано направление анимации. Это выбор обусловлен тем, что анимация позволяет детям развивать фантазию, учиться рассказывать истории с помощью визуальных средств, а также осваивать базовые навыки работы с графикой. В этом возрасте дети активно исследуют мир, и анимация помогает им выразить свои мысли и чувства в творческой форме. Кроме того, работа с анимацией включает в себя элементы игры, что делает процесс обучения более увлекательным и доступным. Практически любой ребенок, в то числе и с ОВЗ, может найти применение своим способностям, т.к. одной из техник анимации, является мультипликация, которая предполагает различные виды деятельности: работа с текстами (сочинение сценариев, адаптация сказок, стихотворений и т.д.), художественное творчество (рисование, лепка, конструирование и моделирование), а также работа с техникой (съемка, монтаж).

Для детей среднего школьного возраста выбрано направление цифровой живописи. В этом возрасте у детей уже формируются более глубокие навыки восприятия и анализа, что позволяет им работать с более сложными концепциями и техниками. Цифровая живопись дает возможность развивать как художественные, так и технические навыки, знакомит с современными инструментами и программами, используемыми профессиональными художниками. Это направление также помогает детям развивать чувство стиля, композиции и самовыражения.

Особенности организации образовательного процесса.

При организации образовательного процесса в техническом объединении «Мультифрукт», предусматриваются различные формы организации учебной деятельности:

- демонстрационная, когда обучающиеся слушают объяснения педагога и наблюдают за демонстрационным экраном или экранами компьютеров на ученических рабочих местах;
- фронтальная, когда обучающиеся синхронно работают под управлением педагога;
- самостоятельная, когда обучающиеся выполняют индивидуальные задания в течение части занятия или нескольких занятий.

Работа с компьютером приводит к повышенным нагрузкам на органы зрения, развивается зрительное утомление, которое способствует возникновению близорукости, головной боли, раздражительности, нервного напряжения и стресса. Учитывая возраст детей, имеется валеологическая составляющая занятия. Программой предусмотрено соблюдение режима работы для предотвращения утомляемость зрительных рецепторов у детей.

Форма обучения – очная. В случае неблагоприятной эпидемиологической обстановки, занятия могут проводиться с использованием дистанционных образовательных технологий.

Формы проведения занятий варьируются, в рамках одного занятия сочетаются разные виды деятельности.

Основные формы работы с обучающимися по количественному составу:

- по подгруппам;
- групповая;
- фронтальная.

Занятия состоят из теоретической и практической частей, причем большее количество времени занимает практическая часть.

Виды занятий:

- Практическая работа
- Самостоятельная работа
- Создание и защита проектов

Уровень программы, объем и сроки реализации, дополнительной общеразвивающей программы.

Уровень программы базовый. Программа рассчитана на 2 года обучения. Возраст детей первого года обучения – 7 – 10 лет, второго года обучения - 11 – 14 лет.

Объём программы-144 часа (2 раза в неделю по 2 учебных часа). Продолжительность занятий – 40 минут. Продолжительность непрерывных занятий на компьютере составляет не более 15 минут. После 15 мин непрерывной работы проводятся физкультурные паузы, в том числе и для глаз, в течение 3–4 минут.

Цель программы: развитие и творческое самовыражение личности ребенка посредством освоения технологий и методов процесса создания собственных цифровых продуктов (рисунок или мультфильм).

Задачи программы:

Образовательные (предметы):

- сформировать представления и понятия о цифровом искусстве, в частности, о художественном образе, стиле, стилизации, пропорциях и масштабности, объемности и других средствах художественной выразительности;
- освоить терминологию предмета «Цифровая искусство»;
- сформировать знания и умения в использовании современных технологий для создания цифрового изображения (графический редактор, графический планшет);
- сформировать знания и умения в использовании современных технологий для создания анимации;

- сформировать знания об основных законах, закономерностях, правилах и приемах композиции.

Личностные:

- воспитать позитивное отношение к товарищам, посредством совместной работы на занятиях;
- развивать внимание, дисциплинированность, ответственность и самостоятельность;
- воспитать любознательность, инициативность, самостоятельность, креативность формировать эстетические потребности, ценности и чувства прекрасного, посредством создания индивидуальных проектов.

Метапредметные:

- развить интерес к цифровому искусству;
- развить художественные способности: глазомер, мелкая моторика, воображение;
- научить анализировать свою работу на занятии;
- сформировать умение самостоятельной последовательной систематичной работы над учебным заданием, умение создавать законченное художественное произведение.

Учебный план

№ п/п	Название раздела, темы	Количество часов			Формы промежуточной аттестации и контроля
		всего	теория	практика	
1	Вводное занятие	2	1	1	Опрос. Беседа. Анкетирование.
2	Введение в мир Мультипликации	59	22	37	
2.1	Знакомство с видами и жанрами мультипликации.	2	1	1	Устный опрос
2.2	Пиксиляция	11	4	7	Практическое задание Наблюдение
2.3	Пластилиновая анимация.	11	4	7	Практическое задание Наблюдение
2.4	Перекладка	11	4	7	Практическое задание Наблюдение
2.5	Лего анимация	11	4	7	Практическое задание Наблюдение
2.6	Компьютерная анимация. Электронная анимация.	11	4	7	Практическое задание Наблюдение
2.7	Просмотр и обсуждение мультфильмов, созданных разными способами.	2	1	1	Защита проектов. Самоанализ.
3	Программа видеомонтажа Cap Cut	8	4	4	Беседа Наблюдение
3.1	Знакомство и работа в программе Cap Cut	2	1	1	Беседа Наблюдение
3.2	Что такое титры, как их вставить, как отредактировать	2	1	1	Беседа Наблюдение
3.3	Монтаж фильма: вставка фотографий на монтажную ленту	2	1	1	Беседа Наблюдение
3.4	Подбор и вставка звуковых файлов. Озвучивание.	2	1	1	Беседа Наблюдение
4	Творческий проект «Создание коллективного мультфильма»	75	21	54	
4.1	Разработка сюжета мультфильма	10	4	6	Наблюдение
4.2	Подбор и изготовление героев мультфильма	13	4	9	Наблюдение
4.3	Создание декораций.	10	1	9	Наблюдение

4.4	Съёмки мультфильма	10	2	8	Наблюдение
4.5	Подбор музыкального оформления	10	3	7	Наблюдение
4.6	Озвучивание	10	3	7	Наблюдение
4.7	Эффекты перехода и анимации. Монтаж мультфильма.	10	3	7	Наблюдение
4.8	Просмотр созданного мультфильма и его обсуждение.	2	1	1	Защита проектов. Самоанализ.
Итого:		144	48	96	

Содержание программы для первого года обучения:

Тема 1. Вводное занятие

Теория:

- Введение в предмет.
- Правила поведения в кабинете.
- Права и обязанности воспитанников.
- Техника безопасности.

Практика:

- игры на командообразование.
- игры на сплочение группы.

Тема 2. Введение в мир Мультипликации

2.1. Знакомство с видами и жанрами мультипликации.

Теория:

- Изучение видов и жанров мультипликации в киноискусстве.
- Знакомство с историей движущегося изображения в искусстве.
- Знакомство с развитием анимации в России.

Практика:

- Просмотр фильма «История анимации. Фенакистископ».
- Изготовление простейшей модели фенакистископа с помощью готовых шаблонов.
- Входная диагностика.

2.2. Пиксиляция.

Теория:

- Знакомство с особенностями данного вида анимации.
- Объяснение сюжета будущей анимации.

Практика:

- Изучение литературы для создания сценария будущего проекта.
- Подготовка декораций к съемке.
- Съемка в технике пиксиляция.

2.3. Пластилиновая анимация.

Теория:

- Знакомство с особенностями данного вида анимации.
- Объяснение сюжета будущей анимации.

Практика:

- Просмотр и обсуждение мультфильма «Пластилиновая ворона».
- Просмотр и обсуждение заставки к телепередаче «Спокойной ночи, малыши».
- Просмотр и обсуждение заставки к мультфильмам «Гора самоцветов».
- Подготовка, выполнение упражнений в создании анимации в технике пластилиновой анимации: «оживление» геометрических фигур из пластилина.

2.4. Перекладка.

Теория:

- Знакомство с особенностями данного вида анимации.
- Объяснение сюжета будущей анимации.

Практика:

- Подготовка, выполнение упражнений в создании анимации в технике бумажной анимации: «оживление» марионеток.
- Создании сюжетной анимации в технике бумажной анимации.

2.5. Лего анимация.

Теория:

- Знакомство с особенностями данного вида анимации.
- Объяснение сюжета будущей анимации.

Практика:

- Просмотр и обсуждение мультипликационных работ детских студий в Интернете.
- Создании сюжетного мультфильма в технике лего анимации.

2.6. Компьютерная анимация. Электронная анимация.

Теория:

- Знакомство с особенностями данного вида анимации, используемыми материалами.
- Образ героя в сказке и на экране.

Практика:

- Виртуальные игры, как пример применения компьютерной анимации.

- Обучение работе на графическом планшете.
- Обучение работе в программе для анимации «Adobe Animation», «Wick Editor».
- Подготовка, выполнение упражнений в создании компьютерной анимации: « полёт мяча», « шаги персонажа».

2.7. Просмотр и обсуждение мультфильмов, созданных разными способами.

Теория:

- Просмотр и обсуждение отечественных мультфильмов «Чебурашка», «Смешарики», «Лунтик».

Практика:

- Викторина «Знатоки мультфильмов»
- Защита индивидуальных проектов.

Тема 3. Программа видеомонтажа Cap Cut

3.1. Знакомство и работа в программе Cap Cut

Теория:

- Инструктаж по технике безопасности при работе с компьютерной техникой.
- Правила обращения с клавиатурой, мышкой, монитором.
- Знакомство с программой Cap Cut.

Практика:

- Знакомство и работа в программе Cap Cut. (вставить фотографии, предложенные педагогом, на монтажную ленту).
- Практическая работа.

3.2. Что такое титры, как их вставить, как отредактировать

Теория:

- Знакомство и работа в программе Cap Cut.
- Что такое титры, как их вставить, как отредактировать.

Практика:

- Работа на компьютере: создание кадров с названием и титрами.
- Практическая работа.

3.3. Монтаж фильма: вставка фотографий на монтажную ленту

Теория:

- Первое представление о монтаже. Соединение кадров и рождение нового смысла.

Практика:

- Работа на компьютере: сведение монтажа сцен, титров, «шапки» в программе.
- Практическая работа.

3.4. Подбор и вставка звуковых файлов. Озвучивание.

Теория:

- Объяснение важности речи героев как средство их характеристики.
- Каковы будут интонации героев создаваемого героя? Объяснения.

Практика:

- Запись звука.
- Озвучивание мультфильма: через чтение передать характеры героев, их настроение.
- Импортирование и наложение звука на ленту времени.
- Редактирование звука.

Тема 4. Творческий проект «Создание коллективного мультфильма»

4.1. Разработка сюжета мультфильма.

Теория:

- Последовательность работы над созданием мультфильма.
- Продумывание и обсуждение сюжета своих мультфильмов.
- Определение техники анимации, необходимых материалов и инструментов.

Практика:

- Подготовительная работа.
- Построение короткого сюжета из целого.
- Написание сценариев.
- Деление сценария по кадрам (раскадровка).

4.2. Подбор и изготовление героев мультфильма

Теория:

- Продумывание и обсуждение героев мультфильма.

Практика:

- Разработка образов мультфильма по собственному сценарию.

4.3. Создание декораций.

Теория:

- Продумывание и обсуждение декораций.

Практика:

- Рисование фонов для мультфильма, изготовление декораций.

4.4. Съёмки мультфильма.

Теория:

- Повторить правила фотографирования.
- Повторить правила работы в программе для анимации.

Практика:

- Фотографирование этапов своих мультфильмов.
- Монтаж мультфильма в программе для анимации.

4.5. Подбор музыкального оформления.

Теория:

- Продумывание и обсуждение музыкального оформления мультфильма.

Практика:

- Подбор музыкальных записей.

4.6. Озвучивание

Теория:

- Повторить правила записи звука на звуковую дорожку.

Практика:

- Подбор музыкальных записей.
- Запись голоса

4.7. Эффекты перехода и анимации. Монтаж мультфильма.

Теория:

- Инструктаж по Т.Б. при работе с компьютером, клавиатурой, мышкой.
- Продумывание и обсуждение эффектов перехода и анимации мультфильма.

Практика:

- Монтирование фильма.
- Запись мультфильма на компьютер.

4.8. Просмотр созданного мультфильма и его обсуждение.

Теория:

- Инструктаж по Т.Б. при работе с компьютером, клавиатурой, мышкой.
- Продумывание и обсуждение эффектов перехода и анимации мультфильма.

Практика:

- Выставка персонажей, фотовыставка, обсуждение полученных мультфильмов.
- Просмотр и анализ мультфильмов, созданных обучающимися.

Планируемые результаты: 1 года обучения

Предметные:

- узнали о различных видах мультипликации;
- приобрели знания и умения работы с компьютерным программным обеспечением для съемки и монтажа мультипликационных фильмов;
- приобрели навыки и умения для создания перекладной, пластилиновой и компьютерной анимации;
- получили представление об основных этапах создания мультипликационных фильмов;
- приобрели навыки и умения работы с аудио и фотоаппаратурой;
- приобрели представление об основных законах композиции кадра.

Личностные:

- способны проявлять терпение в работе над долгосрочными проектами;
- проявляют уважительное и доброжелательное отношение к истории, культуре, традициям, языкам, ценностям народов России и народов мира.
- сформировано позитивное отношение к активной познавательной деятельности.

Метапредметные:

- развита мелкая моторика и глазомер
- умеют выдвигать и реализовывать собственные идеи;
- способны объективно оценивать свою работу и работу товарищей.

**Учебный план
второго года обучения**

№ п/п	Название раздела, темы	Количество часов			Формы промежуточной аттестации и контроля
		всего	теория	практика	
1	Вводное занятие	3	2	1	Опрос. Беседа. Анкетирование.
2	Введение в цифровое искусство	12	6	6	Беседа. Опрос. Творческая работа по заданию. Взаимооценка.
3	Основы рисования. Графический редактор	18	9	9	Анализ работы в программе Практические работы по заданию.
4	Основы рисования. Формы.	12	6	6	Беседа. Практические занятия. Учебное тестирование. Взаимооценка. Самопроверка.
5	Основы рисования. Предметы	12	6	6	Опрос. Беседа. Творческое задание. Практическая работа. Учебное тестирование. Анализ выполненных работ. Взаимооценка. Самопроверка. Презентация творческих работ.

					Защита работ.
6	Основы рисования. Персонаж часть 1	9	3	6	Анализ работы в программе. Практические занятия.
7	Основы рисования. Композиция	9	3	6	Творческое задание. Творческие занятия Photoshop. Практическая работа. Учебное тестирование. Анализ выполненных работ. Презентация творческих работ.
8	Основы рисования. Персонаж часть 2.	9	3	6	Анализ работы в программе. Практические занятия.
9	Проектная деятельность. Комикс	12	6	6	Опрос. Беседа. Творческое задание. Творческие задания.
10	Основы рисования. Пейзаж.	6	3	3	Защита проектов.
11	Анимация	9	3	6	Практическая работа по заданию.
12	Проектная деятельность. Выпускная работа.	12	6	6	Защита проектов.
13	Разработка настольной игры	12	6	6	Беседа. Зачет. Итоговая зачетная работа.
14	Заключительные занятия	9	4	5	Беседа. Зачет. Итоговая зачетная работа.
Итого:		144	69	75	

Содержание программы:

Тема 1. Вводное занятие

Теория:

- Введение в предмет.
- Правила поведения в кабинете.
- Права и обязанности воспитанников.
- Техника безопасности.

Практика:

- игры на командообразование.
- игры на сплочение группы.

Тема 2. Введение в цифровое искусство

Теория: История цифрового искусства. Направления.

Практика: Творческая работа по заданию.

Тема 3. Основы рисования. Графический редактор

Теория:

- окно программы;
- назначение инструментов;
- работа с кистями.

Практика: Практические работы по заданию.

Тема 4. Основы рисования. Формы

Теория:

- работа с простыми формами;
- рисование от линии и от пятна;
- работа с текстурами;
- работа с разными материалами;
- работа с цветом;
- поиск предмета, животного и персонажа в простых формах.

Практика: Практические занятия. Рисование в программе.

Тема 5. Основы рисования. Предметы

Теория:

- понятие референс;
- применение референсов на практике;
- работа с упрощением форм;
- стилизация форм;
- зарисовка простого натюрморта;
- скетчинг. Скетчи предметов, насекомых, еды;
- составление палитры на основе референсов;
- зарисовка предметов в цвете;
- паттерн.

Практика: Практические работы по заданию. Разработка паттерна.

Тема 6. Основы рисования. Персонаж часть 1.

Теория:

- характер (влияние формы на характер);
- силуэт (значение силуэта);
- рисование от простых форм;
- изучение эмоций;
- влияние цвета на характер;
- одушевление предметов;
- совмещение животного и предмета в одном персонаже.

Практика: Творческие задания. Практические работы.

Тема 7. Основы рисования. Композиция

Теория:

- основы композиции и перспективы;
- упрощение и стилизация форм;
- упрощение и стилизация предметов улицы и растений;
- рисование стилизованного дома;
- составление композиции комнаты;
- рисование комнаты для персонажа.

Практика: Практические работы по заданию.

Тема 8. Основы рисования. Персонаж часть 2.

Теория:

- изучение персонажа;
- подбор референсов;
- пропорции персонажа;
- простые стилизации;
- изучение эмоций и характера;
- составление образов для персонажа;
- гуманизация персонажа на основе животного;
- рисование человеческого персонажа с легендой;
- рисование выдуманного персонажа.

Практика: Практические работы по заданию.

Тема 9. Проектная деятельность. Комикс

Теория:

- создание кистей и штампов в графическом редакторе;
- создание текстурных кистей;
- комикс (история возникновения, виды композиции комиксов);

- составление истории комикса;
- раскадровка.;
- рисование раскадровки комикса;
- отрисовка комикса.

Практика: Творческие задания. Практические работы.

Тема 10. Основы рисования. Пейзаж.

Теория:

- пейзаж. История. Правила построения пейзажа;
- композиция и плановость;
- работа с тоном и цветом;
- упрощение объектов пейзажа;
- рисование городского пейзажа.
- рисование лесного пейзажа.

Практика: Творческие задания. Практические работы.

Тема 11. Анимация.

Теория:

- основы анимации.
- работа с программой на ПК;
- работа с раскадровкой анимации;
- создание простых анимаций;
- рисование полноценной иллюстрации с анимацией.

Практика: Практические работы.

Тема 12. Проектная деятельность. Выпускная работа.

Теория:

- иллюстрации;
- книжные иллюстрации;
- создание иллюстраций к книге.

Практика: Проектная деятельность. Выпускная практическая работа.

Тема 13. Разработка настольной игры.

Теория: Разработка настольной игры. Составление плана игры. Разработка общего стиля игры. Составление правил игры. Создание обложки. Создание игрового поля. Создание комплектующих для игры.

Практика: Практическая работа.

Тема 14. Заключительные занятия

Теория: Краткое повторение основных теоретических сведений; проведение зачета по материалу обучения. Подведение итогов. Отбор работ для выставки. Поощрение наиболее активных учащихся и успешно сдавших зачет.

Практика: Итоговая зачетная работа.

Планируемые результаты: 2 года обучения:

Предметные:

- знают историю развития искусства живописи и графики, его использование в современной цифровой иллюстрации;
- знают законы композиции;
- знают основы колористики и цветоведения;
- знают о безопасной работы на ПК;
- умеют работать с графическими редакторами.

Личностные:

- развита нравственно-этическая ориентация;
- развито смыслообразование в учебной деятельности.

Метапредметные:

- умеют разъяснять и аргументировать собственную точку зрения о своей работе;
- умеют ставить цели и решать задачи конкретного проекта.

Планируемые результаты по программе:

Образовательные (предметы):

- имеют представление о цифровом искусстве, в частности, о художественном образе, стиле, стилизации, пропорциях и масштабности, объемности и других средствах художественной выразительности;
- используют современные технологии для создания цифрового изображения и анимации (графический редактор, графический планшет);
- знают основные законы, закономерности, правила и приемы композиции.

Личностные:

- владеют коммуникативными навыками (позитивно относятся к товарищам, посредством совместной работы на занятиях);
- развито внимание, дисциплинированность, ответственность и самостоятельность;
- привита активная познавательная потребность (любопытность, самостоятельность, креативность).

Метапредметные:

- умеет оценивать и анализировать собственную работу и работу своих товарищей

- развиты художественные способности: глазомер, мелкая моторика, воображение.
- умеет выдвигать и реализовывать собственные творческие идеи.

Формы аттестации

Диагностика – один из важных разделов любой образовательной программы.

Цель диагностики – проследить динамику развития и рост мастерства обучающихся.

Для отслеживания результативности образовательной деятельности по ДОП «Мультифрукт» проводятся: входной, текущий, промежуточный и итоговый контроли.

Диагностический контроль позволяет определить уровень мотивации и устойчивости интереса, воспитанности обучающихся, творческих способностей, отношение к трудовой деятельности.

Входная диагностика проводится в сентябре с целью выявления первоначального уровня знаний и умений, возможностей детей.

Входной контроль - оценка стартового уровня образовательных возможностей обучающихся при поступлении в детское объединение «Мультифрукт» проводится в сентябре.

Формы входного контроля:

- ✓ педагогическое наблюдение;
- ✓ выполнение практических заданий педагога.

Текущий мониторинг результатов обучения ребенка осуществляется на занятиях в течение всего учебного года для отслеживания уровня освоения учебного материала программы и развития личностных качеств учащихся.

Текущий контроль – оценка уровня и качества освоения основных тем программы.

Формы текущего контроля:

- ✓ педагогическое наблюдение;
- ✓ выполнение творческих и контрольных заданий педагога;
- ✓ анализ педагогом и учащимися качества исполнения творческого материала, приобретенных навыков общения.

Результативность выполнения программы отслеживается путем проведения промежуточного и итогового этапов диагностики.

Результативность выполнения программы отслеживается путем проведения промежуточного и итогового этапов диагностики.

Цель промежуточного диагностирования: определить степень усвоения детьми учебного материала, оценить динамику развития и рост мастерства обучающихся на данном этапе.

- Промежуточный контроль проводится в форме презентации общей работы обучающихся.
- Итоговый контроль проводится по завершении обучения по программе в мае.

Формы итогового контроля:

- ✓ педагогическое наблюдение;
- ✓ выполнение творческих заданий педагога;
- ✓ защита личного творческого продукта, демонстрирующего навыки, приобретенные за время обучения;
- ✓ анализ педагогом и обучающимися качества выполнения творческого продукта, приобретенных навыков общения.

Формы предъявления результатов:

- Дипломы, благодарности, грамоты за высокие достижения обучающихся.
- Презентация творческих продуктов (индивидуальные проекты).
- Открытые занятия.

Формы фиксации результатов:

- Видеозаписи и фотографии участия коллектива в выставках, конкурсах, выездах.
- Отзывы родителей.

Диагностические срезы проводятся 3 раза в учебном году – в сентябре, декабре и мае. Информационные карты освоения дополнительной ДОП «Мультифрукт» разработаны в соответствии с планируемыми результатами, позволяют оценивать три группы результатов: личностные, метапредметные и предметные.

Оценочные материалы

Оценка предметных умений, уровня сформированности метапредметных умений и личностного развития каждого обучающегося проводятся в соответствии с разработанными критериями на первом и втором годах обучения. Критерии, показатели и степень выраженности каждого показателя отражены в таблицах:

- «Определение уровня личностного развития учащихся».
- «Определение уровня сформированности метапредметных умений учащихся».
- «Определение уровня сформированности предметных умений и навыков обучающихся».

Результаты, полученные в результате диагностических срезов, педагог дополнительного образования педагог заносит в сводную таблицу «Информационная карта освоения дополнительной общеразвивающей программы обучающимися».

(приложение №1). Ссылка на оценочные материалы: https://disk.yandex.ru/i/4v63MsgR_dJ8mA

Воспитание

Целью воспитания является развитие личности, самоопределение и социализация детей на основе социокультурных, духовно-нравственных ценностей и принятых в российском обществе правил и норм поведения в интересах человека, семьи, общества и государства, формирование чувства патриотизма, гражданственности, уважения к памяти защитников Отечества и подвигам Героев Отечества, закону и правопорядку, человеку труда и старшему поколению, взаимного уважения, бережного отношения к культурному наследию и традициям многонационального народа Российской Федерации, природе и окружающей среде (Федеральный закон от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации», ст. 2, п. 2).

Ссылка на программу <https://disk.yandex.ru/d/QEdPy6tzYJkG-A>

Методическое обеспечение

Программа направлена на детей школьного возраста начальных и средних классов. Программа представляет базовый уровень подготовки, и знакомит обучающихся с цифровым искусством. Составлена с учетом принципов наглядности, последовательности, доступности.

Разработанный курс открывает детям базовый функционал графического редактора (создание файлов, работа со слоями, кистями и эффектами, горячие клавиши), учит пользоваться графическим планшетом, понимать особенности рисования на компьютере и чем оно отличается от рисования традиционными художественными материалами, знакомит с мультипликацией (различными техниками анимации).

Темы учебных заданий располагаются в порядке постепенного усложнения:

- для детей младшего школьного возраста – от простейшей пластилиновой анимации без сюжета до компьютерного 2D мультфильма с сюжетом. Итоговым заданием является создание полноценного мультфильма с применением обучающимися всех полученных ранее знаний, умений и навыков.

– для детей среднего школьного возраста - от простейших упражнений графического изображения фигур до изображения сложной и разнообразной по форме натуры. Итоговым заданием является создание полноценной иллюстрации с применением обучающимися всех полученных ранее знаний, умений и навыков.

Формы занятий: лекция, групповое занятие, индивидуальное занятие, демонстрация-объяснение.

Методы обучения: словесный, наглядный, практический, объяснительно-иллюстративный, репродуктивный, частично-поисковый, игровой, дискуссионный, проектный.

Методы воспитания: мотивация, поощрение, убеждение.

Формы организации образовательного процесса: индивидуальная, индивидуально-групповая, групповая.

Формы организации учебного занятия: беседа, выставка, диспут, защита проектов, игра, конкурс, круглый стол, мастер-класс, «мозговой штурм», наблюдение, презентация.

Педагогические технологии: технология группового обучения, технология дифференцированного обучения, технология развивающего обучения, технология проблемного обучения, технология исследовательской деятельности, технология проектной деятельности, технология игровой деятельности, коммуникативная технология обучения.

Методические материалы:

- разработки занятий, лекций;
- инструкции к практическим работам;
- тематика проектных работ.

Календарный учебный график

Год обучения	Дата начала обучения	Дата окончания обучения	Всего учебных недель	Количество часов в год	Режим занятий	Сроки промежуточной аттестации	сроки итоговой аттестации
1 год	01.09.2025	28.05.2026	36	144	2 раза в неделю по 2 часа	11 – 15 января	12-22 мая
2 год	01.09.2025	28.05.2026	36	144	2 раза в неделю по 2 часа	11 – 15 января	12-22 мая

Условия реализации программы

Оборудование:

Компьютерный стол – 15 шт.

Стационарный компьютер – 15 шт.

Мультимедийный проектор – 1 шт.

Многофункциональное устройство – 1 шт.

Акустические колонки – 1 шт.

Стол учительский - 1 шт.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

Литература для педагога

1. Занимательные задачи по информатике / Л.Л. Босова, А.Ю. Босова, Ю.Г. Коломенская. – 3-е изд. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2007. – 119 с.
2. Клуб весёлых информатиков: занимательные уроки, внеклассные мероприятия / авт.-сост. Л.Н. Горбунова, Т.П. Лунина. – Волгоград: Учитель, 2009. –113 с.
3. Методическая газета для учителей информатики «Информатика», Издательский дом «Первое сентября», № 6, № 8 2006 года, № 23 2007.
4. Медведев Г. С., Пташинский В. С. «Adobe After Effects CS3 с нуля! Видеомонтаж, анимация, спецэффекты: книга + Видеокурс (CD).» – Триумф, 2008.
5. Серженко Д.И. авторская программа: «Основы видеомонтажа» г. Санкт Петербург, 2016 г.
6. Хагуров Т.А. авторская программа «Технология видеосъемки и видеомонтажа» г. Краснодар, 2018 г.

Литература для обучающихся

7. Босова Л. Л., Босова А. Ю. Информатика: учебник для 5 класса 4-е изд., испр. и доп. - М.:БИНОМ. Лаборатория знаний, 2013.
8. Информатика и ИКТ: 6 класс: Учебник. 2-е изд./ Под ред. Л.Л. Босова- М.:БИНОМ. Лаборатория знаний, 2012 г.
9. Дуванов А.А., Азы информатики. Рисуем на компьютере. Книга для ученика.- СПб.: БХВ Петербург, 2010.- 352с.: ил.
10. Макарова Н.В., Николайчук Г.С.,Титова Ю.Ф., Симонова И.В. Информатика 5-6 класс (начальный курс) Питер, 2009.
11. Макарова Н.В., Волкова И.В., Николайчук ЕС. и др. / Под ред. Макаровой Н.В. Информатика Питер Пресс, 2009-2012.
12. Рейнбоу В. Видеомонтаж и компьютерная графика. СПб.: Питер, 2005 г.
13. Информатика. Базовый курс. 2-е издание/Под редакцией С.В. Симоновича. – СПб.: Питер, 2007.
14. Гамалей В. Мой первый видеофильм от А до Я. – СПб.: Питер, 2006.

Цифровые ресурсы:

15. Adobe Premiere Pro: профессиональное программное обеспечение для видеомонтажа и создания видеороликов.
16. Filmora: простой в использовании видеоредактор с широким набором инструментов и эффектов.
17. Magisto: онлайн-сервис для автоматического монтажа видеороликов с использованием искусственного интеллект