Министерство образования Нижегородской области

Государственное бюджетное профессиональное образовательное учреждение «Семеновский индустриально-художественный техникум»

Центр цифрового образования детей «IT-Куб»

СОГЛАСОВАНО:
Начальник ЦЦОД «IT-Куб»
_____ А.Н. Дубовицкий
«13» августа 2026 г.

УТВЕРЖДАЮ:
Директор ГБПОУ «СИХТ»
_____ И.Е. Напылов
Приказ № 274-од от «14» 08 2026 г.

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА

«МУЛЬТСТУДИЯ»

Направленность – техническая

Возраст обучающихся: 8-10 лет

Срок реализации: 1 год

Объем: 136 часов

Автор-составитель:

Азарова Татьяна Михайловна

г. Семенов, 2026 г.

Содержание

1. Комплекс основных характеристик программы **3**

1.1 Пояснительная записка 3

1.2 Цель и задачи программы 8

1.3 Содержание общеразвивающей программы 10

1.3.1 Учебный план 10

1.3.2 Содержание учебного плана 16

1.4 Планируемые результаты 27

2. Комплекс организационно-педагогических условий реализации общеразвивающей программы 29

2.1. Календарный учебный график на 2026–2027 учебный год 29

2.2 Условия реализации программы 30

2.3 Формы аттестации и оценочные материалы 31

2.4 Методические материалы 34

3. Список литературы и цифровых ресурсов 35

1. Комплекс основных характеристик программы

1.1 Пояснительная записка

Программа «МультСтудия» предназначена для детей 8–10 лет и направлена на освоение основ создания коротких анимационных роликов средствами рисованной и пластилиновой покадровой анимации. Обучение строится от простых упражнений к самостоятельным творческим проектам.

В покадровой анимации движение создается последовательностью отдельных изображений. При их последовательном воспроизведении возникает иллюзия движения. В программе дети знакомятся с двумя способами создания таких кадров: рисуют их в FlipaClip и создают реальные сцены из пластилина, фотографируя изменения поз и положения объектов шаг за шагом.

Программа предполагает сочетание теории, демонстраций педагога, практических упражнений, творческих мастерских, мини-проектов и проектной деятельности. Дети учатся придумывать персонажей и сюжеты, создавать раскадровку, лепить персонажей и простые декорации из пластилина, ставить сцену, фотографировать кадры без изменения положения камеры, загружать материал в FlipaClip, редактировать последовательность, работать со слоями, темпом воспроизведения, фоном и звуком.

Работа в мультстудии организуется как творческая лаборатория: обучающийся проходит основные этапы создания мультфильма — от идеи, сценария и раскадровки до изготовления персонажей и реквизита, съёмки кадров, сборки и редактирования анимации в FlipaClip, просмотра и презентации готовой работы.

Программа имеет техническую направленность, при этом содержит выраженный творческий, художественно-прикладной и проектный компонент. Освоенные навыки могут стать основой для дальнейшего изучения компьютерной графики, анимации, дизайна, видеопроизводства, фотографии и цифрового искусства.

Основанием для проектирования и реализации данной общеразвивающей программы служит ***перечень следующих нормативных правовых актов и государственных программных документов:***

- ✓ Конституция Российской Федерации (принята всенародным голосованием 12.12.1993 с изменениями, одобренными в ходе общероссийского голосования 01.07.2020);
- ✓ Указ Президента Российской Федерации от 09.11.2022 №809 «Об утверждении Основ государственной политики по сохранению и укреплению традиционных российских духовно-нравственных ценностей»;
- ✓ Указ Президента Российской Федерации от 07.05.2024 №309 «О национальных целях развития Российской Федерации на период до 2030 года и на перспективу до 2036 года»;
- ✓ Федеральный закон от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;
- ✓ Федеральный закон от 24.07.1998 № 124-ФЗ «Об основных гарантиях прав ребенка в РФ»;
- ✓ Постановление Правительства РФ от 26 декабря 2017 г. N 1642 "Об утверждении государственной программы Российской Федерации "Развитие образования"
- ✓ Концепция развития дополнительного образования до 2030 года (утверждена распоряжением Правительства РФ от 31.03.2022 № 678-р);
- ✓ Распоряжение Правительства Нижегородской области от 12.09.2022 № 1057-р "О мерах по реализации Концепции развития дополнительного образования детей до 2030 года в Нижегородской области"

- ✓ Приказ Министерства просвещения РФ от 27 июля 2022 г. N 629 "Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам"
- ✓ Постановление Правительства РФ от 11.10.2023 N 1678 «Об утверждении правил применения организациями, осуществления образовательную деятельность, электронного обучения, дистанционных образовательных технологий при реализации образовательных программ»;
- ✓ Профессиональный стандарт «Педагог дополнительного образования детей и взрослых» (приказ Министерства труда и социальной защиты РФ от 22 сентября 2021 г. № 652н «Об утверждении профессионального стандарта «Педагог дополнительного образования детей и взрослых»);
- ✓ Методические рекомендации по созданию и функционированию центров цифрового образования «IT-куб» (утверждены письмом Министерства просвещения Российской Федерации от 30 ноября 2023 г. N АЗ- 1750/04);
- ✓ Письмо Минпросвещения России от 29.09.2023 N АБ-3935/06 "О методических рекомендациях" (вместе с "Методическими рекомендациями по формированию механизмов обновления содержания, методов и технологий обучения в системе дополнительного образования детей...";
- ✓ Письмо Министерства образования и науки РФ от 18.11.2015г. № 093242. «О направлении Методических рекомендаций по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые)»;

- ✓ Санитарные правила СП 2.4.2.4283-26 "Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи".
- ✓ локальные акты образовательной организации.

Актуальность программы определяется интересом детей к мультфильмам, персонажам, визуальным историям, рукоделию и созданию собственного медиаконтента. Сочетание лепки, фотографии и цифровой обработки позволяет ребенку пройти полный творческий цикл: придумать героя, создать его в материале, оживить посредством последовательной съёмки и получить готовый мультфильм.

Работа над мультфильмом требует планирования, последовательности, аккуратности, устойчивой постановки сцены, внимательной фотосъёмки каждого изменения и проверки результата. Поэтому практические задания одновременно развивают творческое воображение, мелкую моторику, внимание, усидчивость, пространственное мышление, самостоятельность и умение доводить работу до завершения.

Адресат программы предназначена для обучающихся 8–10 лет. Специальная художественная или техническая подготовка для начала обучения не требуется. Группа формируется по возрастному принципу. Важными условиями являются интерес к созданию мультфильмов, готовность работать с цифровыми устройствами, материалами для лепки и соблюдать правила безопасной работы.

Объем общеразвивающей программы 136 академических часов. Форма организации образовательной деятельности – групповая.

Формы обучения: очная, с применением дистанционных образовательных технологий.

Срок освоения общеразвивающей программы определяется содержанием программы и составляет 1 учебный год (136 академических часов).

Срок освоения общеразвивающей программы определяется содержанием программы и составляет 1 учебный год (136 академических часов).

Режим занятий длительность одного занятия составляет 2 академических часа (по 45 минут) с перерывом (переменой) в 10 минут для проветривания помещения и отдыха обучающихся. Периодичность занятий – 2 раза в неделю в соответствии с расписанием.

Место проведения занятий: 606650, Нижегородская область, г. Семенов, ул. 1-е Мая, д. 27, каб. № 306.

1.2 Цель и задачи программы

Цель программы — формирование у детей базовых компетенций в области покадровой анимации через освоение FlipaClip, лепку персонажей и декораций, фотосъёмку последовательности кадров и создание собственных анимационных проектов.

Обучающие задачи:

- познакомить с основными принципами покадровой анимации и этапами создания мультфильма;
- обучить безопасной и грамотной работе с планшетом/компьютером, камерой/смартфоном и цифровым пером;
- освоить интерфейс и основные инструменты FlipaClip;
- сформировать навыки создания, фотографирования, импорта и редактирования кадров;
- научить работать со слоями, фоном, кистями, ластиком, импортированными изображениями и другими инструментами;
- освоить понятия кадра, частоты кадров, тайминга, ключевого и промежуточного кадра;
- научить создавать простые движения рисованных и пластилиновых персонажей и объектов;
- научить составлять идею, сценарий и раскадровку короткого мультфильма;
- освоить лепку простых персонажей, предметов и декораций для мультфильма;
- сформировать навыки постановки сцены, последовательной фотосъёмки, сборки материала в FlipaClip, тестирования, исправления и презентации анимационного проекта.
- освоить основные приемы добавления и синхронизации звукового сопровождения;

Развивающие задачи:

- развивать творческое воображение и образное мышление;
- развивать мелкую моторику, координацию движений и точность действий при лепке и постановке кадров;
- развивать чувство ритма, времени и последовательности;
- формировать внимание к деталям и аккуратность;
- развивать навыки планирования и самостоятельной работы;
- формировать умение анализировать результат и находить способы его улучшения;
- развивать коммуникативные навыки через обсуждение и презентацию проектов.

Воспитательные задачи:

- формировать ответственное отношение к цифровым устройствам и результатам собственного труда;
- воспитывать аккуратность, терпение и ответственность за выполнение задания;
- формировать навыки сотрудничества и взаимопомощи;
- воспитывать уважение к авторству и результатам творческой работы других людей;
- формировать культуру безопасного поведения при работе с цифровой техникой.

1.3 Содержание общеразвивающей программы

1.3.1 Учебный план

Таблица 1

№ п/п	Название раздела, темы	Описание тем	Кол-во часов	Теория	Практика
Раздел 1. Введение в мультстудию и основы анимации			**6**	**3**	**3**
1–2	Вводное занятие. Что такое мультфильм и анимация	Знакомство обучающихся с направлением «МультСтудия». Обсуждение того, как создаются мультфильмы, чем отличается рисованная и пластилиновая анимация. Знакомство с этапами создания мультфильма: идея, персонаж, декорации, съёмка или рисование кадров, монтаж, звук, просмотр готовой работы.	2	2	–
3–4	Покадровая анимация. Иллюзия движения	Знакомство с понятием кадра и принципом последовательного изменения изображений. Демонстрация простейшей анимации. Выполнение упражнения на создание движения объекта из нескольких последовательных изображений.	2	1	1
5–6	Техника безопасности. Правила работы в мультстудии	Правила безопасной работы с планшетом, компьютером, камерой и другими цифровыми устройствами. Правила работы с пластилином, инструментами и рабочим местом. Выполнение практического задания «Моя первая анимация».	2	–	2
Раздел 2. Основы покадровой анимации			**10**	**4**	**6**
7–8	Кадр, сцена, последовательность	Понятия «кадр», «сцена», «последовательность кадров». Знакомство с принципом «одно небольшое изменение — один новый кадр». Создание простой последовательности движения.	2	2	–
9–10	Ключевой и промежуточный кадр	Объяснение назначения ключевых и промежуточных кадров. Рассмотрение движения объекта от начального положения к конечному. Создание небольшой анимационной последовательности.	2	1	1
11–12	Движение объектов	Изменение положения, размера и направления движения объекта. Создание анимации движения предмета по сцене.	2	1	1

13–14	Простые действия персонажа	Разбор последовательности действий: шаг, поворот, прыжок, наклон. Выполнение упражнения по созданию простого действия персонажа.	2	–	2
15–16	Мини-анимация «Оживший предмет»	Самостоятельное создание короткой анимации предмета или персонажа. Просмотр и обсуждение результатов.	2	–	2
Раздел 3. Интерфейс и инструменты FlipaClip			**14**	**5**	**9**
17–18	Знакомство с интерфейсом FlipaClip	Изучение рабочего пространства приложения, панели инструментов, временной шкалы, кадров и проекта. Создание первого проекта.	2	2	–
19–20	Кисти, ластик, цвет и инструменты рисования	Знакомство с основными инструментами рисования. Настройка толщины линии и цвета. Выполнение упражнений на рисование простых объектов.	2	1	1
21–22	Работа с кадрами	Создание, копирование, удаление и изменение кадров. Освоение последовательной работы с кадрами в проекте.	2	1	1
23–24	Временная шкала и просмотр анимации	Знакомство с расположением кадров на временной шкале. Просмотр созданной последовательности, поиск ошибок и внесение изменений.	2	1	1
25–26	Слои	Понятие слоя. Разделение персонажа, фона и дополнительных объектов на разные слои. Создание небольшой сцены.	2	–	2
27–28	Копирование и редактирование кадров	Использование предыдущего кадра как основы для следующего. Изменение положения объекта с сохранением основных деталей.	2	–	2
29–30	Мини-проект «Движущийся герой»	Создание небольшой рисованной анимации в FlipaClip с использованием изученных инструментов.	2	–	2
Раздел 4. Рисование, слои и создание персонажей			**12**	**4**	**8**
31–32	Основы создания персонажа	Понятие персонажа. Разработка внешнего вида героя, формы тела, лица, одежды и характерных особенностей. Создание эскиза персонажа.	2	2	–
33–34	Выражение эмоций персонажа	Передача эмоций с помощью положения глаз, рта, головы и тела. Создание нескольких эмоциональных состояний одного героя.	2	1	1
35–36	Поза и положение персонажа	Изучение изменения позы в зависимости от действия. Создание нескольких последовательных положений героя.	2	1	1

37–38	Создание фона и декораций	Разработка простого фона для мультфильма. Работа с передним и задним планом.	2	–	2
39–40	Анимация персонажа	Создание короткой сцены с перемещением персонажа по фону.	2	–	2
41–42	Практическая работа «Мой герой в движении»	Самостоятельное создание короткой рисованной сцены с персонажем и фоном.	2	–	2
Раздел 5. Лепка персонажей, предметов и декораций			**18**	**5**	**13**
43–44	Знакомство с пластилиновой анимацией	Особенности пластилиновой покадровой анимации. Принцип постепенного изменения положения объекта. Правила работы с пластилином и инструментами.	2	2	–
45–46	Основные приёмы работы с пластилином	Разминание, соединение, вытягивание, сплющивание, создание простых форм. Изготовление простых геометрических и декоративных элементов.	2	1	1
47–48	Создание пластилинового персонажа	Разработка внешнего вида героя. Лепка головы, тела, рук, ног и дополнительных элементов.	2	1	1
49–50	Лицо и эмоции пластилинового героя	Создание глаз, рта и других деталей. Возможность изменения мимики и выражения эмоций.	2	1	1
51–52	Создание предметов для мультфильма	Лепка небольших предметов: мебели, игрушек, еды, транспорта и других объектов, необходимых для сюжета.	2	–	2
53–54	Создание пластилиновых декораций	Изготовление элементов окружающей среды: деревьев, домов, дороги, облаков, мебели и других декораций.	2	–	2
55–56	Подготовка сцены	Размещение персонажей, объектов и декораций. Проверка устойчивости объектов и удобства их постепенного перемещения.	2	–	2
57–58	Практическая работа «Моя пластилиновая сцена»	Создание законченной пластилиновой композиции для последующей фотосъёмки.	2	–	2
Промежуточная аттестация					
59-60	**Промежуточная аттестация**	**Выполнение кейсового задания.**	**2**	**-**	2
Раздел 6. Фотосъёмка кадров и постановка сцены			**14**	**6**	**8**
61–62	Основы фотосъёмки для анимации	Принцип создания серии фотографий. Важность одинакового положения камеры, освещения и композиции.	2	2	–

63–64	Камера и рабочее место	Подготовка устройства для съёмки. Установка камеры, организация фона и рабочего пространства.	2	1	1
65–66	Постановка объекта в кадре	Правильное расположение персонажей и предметов. Определение начального и конечного положения героя.	2	1	1
67–68	Пошаговое перемещение персонажа	Изменение положения персонажа на небольшое расстояние между кадрами. Выполнение серии фотографий.	2	1	1
69–70	Съёмка короткого движения	Фотографирование последовательности кадров, в которой персонаж выполняет простое действие: идёт, поворачивается, поднимает предмет и т. п.	2	1	1
71–72	Работа с композицией	Анализ расположения объектов в кадре. Изменение положения камеры и декораций для получения более выразительной сцены.	2	–	2
73–74	Практическая работа «Снимаем мультфильм»	Самостоятельная фотосъёмка короткой пластилиновой сцены. Проверка последовательности фотографий.	2	–	2
Раздел 7. Создание движения покадрово			**14**	**6**	**8**
75–76	Принцип плавного движения	Понятие плавности движения. Сравнение резкого и постепенного изменения положения объекта.	2	2	–
77–78	Рисованное движение в FlipaClip	Создание последовательности кадров с постепенным перемещением рисованного персонажа.	2	1	1
79–80	Пластилиновое движение	Создание движения пластилинового героя с помощью последовательного изменения его положения.	2	1	1
81–82	Анимация простых действий	Создание движений: прыжок, поворот, наклон, поднятие предмета, появление и исчезновение объекта.	2	1	1
83–84	Работа с количеством кадров	Определение необходимого количества кадров для разных действий. Сравнение короткой и длинной анимационной последовательности.	2	1	1
85–86	Смешанная анимация	Объединение рисованных и пластилиновых элементов в одной сцене.	2	–	2
87–88	Практическая работа «Оживляем героя»	Создание законченной короткой сцены с движением персонажа.	2	–	2
Раздел 8. Тайминг, ритм, монтаж и звук			**12**	**4**	**8**
89–90	Понятие тайминга	Знакомство с понятием времени в анимации. Связь количества кадров и скорости движения.	2	2	–
91–92	Ритм и скорость	Изменение скорости воспроизведения. Создание медленного и быстрого движения.	2	1	1

93–94	Просмотр и исправление анимации	Поиск лишних, пропущенных или неудачных кадров. Внесение исправлений в последовательность.	2	1	1
95–96	Звуки в мультфильме	Роль звуковых эффектов, музыки и реплик. Подбор звука в соответствии с содержанием сцены.	2	–	2
97–98	Добавление звука в FlipaClip	Импортирование и размещение звуковых материалов, соотнесение звука и действия.	2	–	2
99–100	Монтаж короткой сцены	Сборка кадров, настройка последовательности, проверка переходов и звукового сопровождения.	2	–	2
Раздел 9. Сценарий и раскадровка мультфильма			**10**	**6**	**4**
101–102	Идея и тема мультфильма	Выбор темы, определение основной идеи и жанра будущего мультфильма. Обсуждение примеров сюжетов.	2	2	–
103–104	Герои и конфликт	Определение главных персонажей, их целей и действий. Создание простой сюжетной ситуации.	2	2	–
105–106	Сценарий	Последовательное описание событий: начало, развитие действия и завершение. Определение сцен, персонажей и необходимых декораций.	2	1	1
107–108	Раскадровка	Создание схематичного изображения будущих сцен. Определение положения камеры, персонажей, объектов и основных действий.	2	1	1
109–110	Создание мультфильма	Создание мультфильма на выбранную тему.	2	-	2
Раздел 10. Проект «Мой первый мультфильм»			**14**	**3**	**11**
111–112	Планирование проекта	Выбор техники: рисованная, пластилиновая или смешанная анимация. Определение этапов работы, необходимых материалов и оборудования.	2	1	1
113–114	Подготовка персонажей и декораций	Создание или доработка рисованных персонажей, лепка пластилиновых героев и объектов, подготовка фона.	2	1	1
115–116	Создание и съёмка кадров	Рисование последовательности кадров или фотосъёмка пластилиновой сцены.	2	1	1
117–118	Сборка проекта во FlipaClip	Импорт фотографий и/или создание рисованных кадров. Формирование последовательности кадров.	2	–	2
119–120	Монтаж и добавление звука	Настройка темпа, проверка плавности, добавление звука и других элементов.	2	–	2
121-	Тестирование и доработка	Просмотр мультфильма, поиск ошибок, исправление кадров,	2	–	2

122		повторная проверка результата.			
123–124	Предоставление проекта	Оценка детей на просмотр других проектов, общее обсуждение проектов.	2	–	2
Раздел 11. Итоговый творческий проект			**12**	**3**	**9**
125–126	Идея итогового мультфильма	Разработка авторской идеи. Выбор персонажей, техники, сюжета и визуального решения.	2	1	1
127–128	Подготовка проекта	Создание сценария и раскадровки. Подготовка персонажей, декораций и необходимых материалов.	2	1	1
129–130	Производство мультфильма	Рисование кадров и/или лепка персонажей и объектов. Организация съёмки. Создание основной части анимации.	2	1	1
131–132	Сборка и редактирование	Импорт фотографий, создание рисованных кадров, монтаж, настройка скорости и добавление звука.	2	–	2
133–134	Завершение и подготовка презентации	Финальный просмотр, исправление ошибок, сохранение готового проекта. Подготовка рассказа о своей работе.	2	–	2
Раздел 12. Итоговая аттестация					
135–136	Итоговая аттестация и защита проекта	Защита и презентация проекта, ответы на вопросы комиссии.	**2**	**–**	**2**
		Итого:	**136**	**49**	**87**

1.3.2 Содержание учебного плана

Раздел 1. Введение в мультстудию и основы анимации

Тема 1–2. Вводное занятие. Что такое мультфильм и анимация (2 ч)

Теория: знакомство с направлением «МультСтудия»; понятие мультфильма и анимации; отличие рисованной и пластилиновой анимации; основные этапы создания мультфильма: идея, персонаж, декорации, съёмка или рисование кадров, монтаж, звук, просмотр.

Практика: обсуждение известных мультфильмов; рассматривание примеров покадровой анимации; пробное упражнение «оживи точку/фигуру».

Тема 3–4. Покадровая анимация. Иллюзия движения (2 ч)

Теория: понятие кадра; принцип последовательного изменения изображений; возникновение иллюзии движения при быстрой смене кадров.

Практика: выполнение упражнения на создание движения объекта из нескольких последовательных изображений; мини-анимация из 3–5 кадров.

Тема 5–6. Техника безопасности. Правила работы в мультстудии (2 ч)

Теория: правила безопасной работы с планшетом, компьютером, камерой и другими цифровыми устройствами; правила работы с пластилином, инструментами и рабочим местом.

Практика: организация рабочего места; отработка безопасных приёмов работы с оборудованием и пластилином; выполнение практического задания «Моя первая анимация».

Раздел 2. Основы покадровой анимации

Тема 7–8. Кадр, сцена, последовательность (2 ч)

Теория: понятия «кадр», «сцена», «последовательность кадров»; принцип «одно небольшое изменение — один новый кадр».

Практика: создание простой последовательности движения; упражнение на продолжение начатой анимации.

Тема 9–10. Ключевой и промежуточный кадр (2 ч)

Теория: назначение ключевых и промежуточных кадров; движение объекта от начального положения к конечному.

Практика: создание небольшой анимационной последовательности с ключевыми и промежуточными кадрами.

Тема 11–12. Движение объектов (2 ч)

Теория: изменение положения, размера и направления движения объекта; понятие траектории.

Практика: создание анимации движения предмета по сцене; упражнение «мячик падает и подпрыгивает».

Тема 13–14. Простые действия персонажа (2 ч)

Теория: разбор последовательности действий: шаг, поворот, прыжок, наклон.

Практика: выполнение упражнения по созданию простого действия персонажа; сравнение плавной и резкой анимации.

Тема 15–16. Мини-анимация «Оживший предмет» (2 ч)

Теория: закрепление понятий кадра, последовательности и движения.

Практика: самостоятельное создание короткой анимации предмета или персонажа; просмотр и обсуждение результатов.

Раздел 3. Интерфейс и инструменты FlipaClip

Тема 17–18. Знакомство с интерфейсом FlipaClip (2 ч)

Теория: рабочее пространство приложения, панель инструментов, временная шкала, кадры, параметры проекта.

Практика: создание первого проекта; знакомство с основными кнопками и разделами.

Тема 19–20. Кисти, ластик, цвет и инструменты рисования (2 ч)

Теория: основные инструменты рисования; настройка толщины линии и цвета; заливка, выделение, отмена действия.

Практика: выполнение упражнений на рисование простых объектов; создание первого персонажа.

Тема 21–22. Работа с кадрами (2 ч)

Теория: создание, копирование, удаление и изменение кадров; последовательная работа с кадрами в проекте.

Практика: добавление и редактирование кадров; создание простой анимационной последовательности.

Тема 23–24. Временная шкала и просмотр анимации (2 ч)

Теория: расположение кадров на временной шкале; просмотр созданной последовательности; поиск ошибок.

Практика: настройка порядка кадров; внесение изменений; просмотр и корректировка анимации.

Тема 25–26. Слои (2 ч)

Теория: понятие слоя; разделение персонажа, фона и дополнительных объектов на разные слои.

Практика: создание небольшой сцены с использованием нескольких слоёв.

Тема 27–28. Копирование и редактирование кадров (2 ч)

Теория: использование предыдущего кадра как основы для следующего; сохранение основных деталей при изменении положения объекта.

Практика: копирование кадра и изменение положения объекта; создание движения с опорой на предыдущий кадр.

Тема 29–30. Мини-проект «Движущийся герой» (2 ч)

Теория: обобщение возможностей FlipaClip для создания короткой анимации.

Практика: создание небольшой рисованной анимации в FlipaClip с использованием изученных инструментов; просмотр и обсуждение.

Раздел 4. Рисование, слои и создание персонажей

Тема 31–32. Основы создания персонажа (2 ч)

Теория: понятие персонажа; внешний вид героя, форма тела, лица, одежды и характерные особенности.

Практика: разработка эскиза персонажа; создание героя в FlipaClip.

Тема 33–34. Выражение эмоций персонажа (2 ч)

Теория: передача эмоций с помощью положения глаз, рта, головы и тела.

Практика: создание нескольких эмоциональных состояний одного героя.

Тема 35–36. Поза и положение персонажа (2 ч)

Теория: изменение позы в зависимости от действия; понятие движения и статики.

Практика: создание нескольких последовательных положений героя.

Тема 37–38. Создание фона и декораций (2 ч)

Теория: разработка простого фона для мультфильма; передний и задний план.

Практика: создание фона и декораций для сцены с персонажем.

Тема 39–40. Анимация персонажа (2 ч)

Теория: перемещение персонажа по фону; согласование движения героя и фона.

Практика: создание короткой сцены с перемещением персонажа по фону.

Тема 41–42. Практическая работа «Мой герой в движении» (2 ч)

Теория: критерии удачной анимационной сцены.

Практика: самостоятельное создание короткой рисованной сцены с персонажем и фоном; просмотр и обсуждение.

Раздел 5. Лепка персонажей, предметов и декораций

Тема 43–44. Знакомство с пластилиновой анимацией (2 ч)

Теория: особенности пластилиновой покадровой анимации; принцип постепенного изменения положения объекта; правила работы с пластилином и инструментами.

Практика: пробная лепка простых форм; наблюдение за изменением объекта при покадровой съёмке.

Тема 45–46. Основные приёмы работы с пластилином (2 ч)

Теория: разминание, соединение, вытягивание, сплющивание, создание простых форм.

Практика: изготовление простых геометрических и декоративных элементов.

Тема 47–48. Создание пластилинового персонажа (2 ч)

Теория: разработка внешнего вида героя; пропорции и устойчивость фигуры.

Практика: лепка головы, тела, рук, ног и дополнительных элементов персонажа.

Тема 49–50. Лицо и эмоции пластилинового героя (2 ч)

Теория: создание глаз, рта и других деталей; возможность изменения мимики и выражения эмоций.

Практика: изготовление сменных деталей лица; создание нескольких эмоциональных состояний героя.

Тема 51–52. Создание предметов для мультфильма (2 ч)

Теория: лепка небольших предметов: мебели, игрушек, еды, транспорта и других объектов.

Практика: создание предметов, необходимых для сюжета будущего мультфильма.

Тема 53–54. Создание пластилиновых декораций (2 ч)

Теория: изготовление элементов окружающей среды: деревьев, домов, дороги, облаков, мебели.

Практика: лепка декораций для выбранной сцены.

Тема 55–56. Подготовка сцены (2 ч)

Теория: размещение персонажей, объектов и декораций; проверка устойчивости объектов и удобства их постепенного перемещения.

Практика: сборка сцены; проверка устойчивости и удобства перемещения объектов.

Тема 57–58. Практическая работа «Моя пластилиновая сцена» (2 ч)

Теория: критерии законченной пластилиновой композиции.

Практика: создание законченной пластилиновой композиции для последующей фотосъёмки.

Промежуточная аттестация

Тема 59–60. Промежуточная аттестация (2 ч)

Теория: повторение основных понятий курса и критериев оценки.

Практика: выполнение кейсового задания.

Раздел 6. Фотосъёмка кадров и постановка сцены

Тема 61–62. Основы фотосъёмки для анимации (2 ч)

Теория: принцип создания серии фотографий; важность одинакового положения камеры, освещения и композиции.

Практика: пробная съёмка серии кадров с небольшим изменением объекта.

Тема 63–64. Камера и рабочее место (2 ч)

Теория: подготовка устройства для съёмки; установка камеры, организация фона и рабочего пространства.

Практика: установка камеры или планшета; организация рабочего места для покадровой съёмки.

Тема 65–66. Постановка объекта в кадре (2 ч)

Теория: правильное расположение персонажей и предметов; определение начального и конечного положения героя.

Практика: постановка объекта в кадре; определение границ движения.

Тема 67–68. Пошаговое перемещение персонажа (2 ч)

Теория: изменение положения персонажа на небольшое расстояние между кадрами.

Практика: выполнение серии фотографий с пошаговым перемещением персонажа.

Тема 69–70. Съёмка короткого движения (2 ч)

Теория: фотографирование последовательности кадров, в которой персонаж выполняет простое действие.

Практика: съёмка движения: идёт, поворачивается, поднимает предмет и т. п.

Тема 71–72. Работа с композицией (2 ч)

Теория: анализ расположения объектов в кадре; изменение положения камеры и декораций для выразительности.

Практика: корректировка композиции; повторная съёмка отдельных кадров.

Тема 73–74. Практическая работа «Снимаем мультфильм» (2 ч)

Теория: критерии качественной серии фотографий для анимации.

Практика: самостоятельная фотосъёмка короткой пластилиновой сцены; проверка последовательности фотографий.

Раздел 7. Плавность движения и оживление персонажа

Тема 75–76. Принцип плавного движения (2 ч)

Теория: понятие плавности движения; сравнение резкого и постепенного изменения положения объекта.

Практика: создание серии кадров с постепенным изменением положения объекта.

Тема 77–78. Рисованное движение в FlipaClip (2 ч)

Теория: создание последовательности кадров с постепенным перемещением рисованного персонажа.

Практика: рисование движения персонажа в FlipaClip.

Тема 79–80. Пластилиновое движение (2 ч)

Теория: создание движения пластилинового героя с помощью последовательного изменения его положения.

Практика: покадровая съёмка движения пластилинового персонажа.

Тема 81–82. Анимация простых действий (2 ч)

Теория: создание движений: прыжок, поворот, наклон, поднятие предмета, появление и исчезновение объекта.

Практика: анимация одного или нескольких простых действий.

Тема 83–84. Работа с количеством кадров (2 ч)

Теория: определение необходимого количества кадров для разных действий; сравнение короткой и длинной последовательности.

Практика: изменение количества кадров и наблюдение за скоростью движения.

Тема 85–86. Смешанная анимация (2 ч)

Теория: объединение рисованных и пластилиновых элементов в одной сцене.

Практика: создание смешанной сцены с рисованными и пластилиновыми объектами.

Тема 87–88. Практическая работа «Оживляем героя» (2 ч)

Теория: критерии выразительного движения персонажа.

Практика: создание законченной короткой сцены с движением персонажа.

Раздел 8. Тайминг, ритм, монтаж и звук

Тема 89–90. Понятие тайминга (2 ч)

Теория: время в анимации; связь количества кадров и скорости движения.

Практика: упражнение на изменение скорости движения за счёт количества кадров.

Тема 91–92. Ритм и скорость (2 ч)

Теория: изменение скорости воспроизведения; создание медленного и быстрого движения.

Практика: настройка темпа анимации; сравнение ритмов.

Тема 93–94. Просмотр и исправление анимации (2 ч)

Теория: поиск лишних, пропущенных или неудачных кадров.

Практика: внесение исправлений в последовательность кадров.

Тема 95–96. Звуки в мультфильме (2 ч)

Теория: роль звуковых эффектов, музыки и реплик; подбор звука в соответствии с содержанием сцены.

Практика: подбор звуковых материалов для своей сцены.

Тема 97–98. Добавление звука в FlipaClip (2 ч)

Теория: импортирование и размещение звуковых материалов; соотнесение звука и действия.

Практика: добавление звука в проект; синхронизация звука с движением.

Тема 99–100. Монтаж короткой сцены (2 ч)

Теория: сборка кадров, настройка последовательности, проверка переходов и звукового сопровождения.

Практика: монтаж короткой сцены с кадрами, движением и звуком.

Раздел 9. Сценарий и раскадровка мультфильма

Тема 101–102. Идея и тема мультфильма (2 ч)

Теория: выбор темы, определение основной идеи и жанра будущего мультфильма; обсуждение примеров сюжетов.

Практика: формулирование идеи собственного мультфильма.

Тема 103–104. Герои и конфликт (2 ч)

Теория: определение главных персонажей, их целей и действий; создание простой сюжетной ситуации.

Практика: разработка героев и конфликта для будущего мультфильма.

Тема 105–106. Сценарий (2 ч)

Теория: последовательное описание событий: начало, развитие действия и завершение; определение сцен, персонажей и необходимых декораций.

Практика: составление короткого сценария.

Тема 107–108. Раскадровка (2 ч)

Теория: создание схематичного изображения будущих сцен; определение положения камеры, персонажей, объектов и основных действий.

Практика: выполнение раскадровки мультфильма.

Тема 109–110. Создание мультфильма (2 ч)

Теория: обобщение этапов работы над мультфильмом по сценарию и раскадровке.

Практика: создание мультфильма на выбранную тему.

Раздел 10. Проект «Мой первый мультфильм»

Тема 111–112. Планирование проекта (2 ч)

Теория: выбор техники: рисованная, пластилиновая или смешанная анимация; определение этапов работы, материалов и оборудования.

Практика: планирование индивидуального или группового проекта.

Тема 113–114. Подготовка персонажей и декораций (2 ч)

Теория: создание или доработка рисованных персонажей, лепка пластилиновых героев и объектов, подготовка фона.

Практика: изготовление персонажей и декораций для проекта.

Тема 115–116. Создание и съёмка кадров (2 ч)

Теория: рисование последовательности кадров или фотосъёмка пластилиновой сцены.

Практика: создание и съёмка кадров для мультфильма.

Тема 117–118. Сборка проекта во FlipaClip (2 ч)

Теория: импорт фотографий и/или создание рисованных кадров; формирование последовательности кадров.

Практика: сборка проекта в FlipaClip.

Тема 119–120. Монтаж и добавление звука (2 ч)

Теория: настройка темпа, проверка плавности, добавление звука и других элементов.

Практика: монтаж мультфильма и добавление звукового сопровождения.

Тема 121–122. Тестирование и доработка (2 ч)

Теория: просмотр мультфильма, поиск ошибок, исправление кадров, повторная проверка результата.

Практика: тестовый просмотр и доработка проекта.

Тема 123–124. Предоставление проекта (2 ч)

Теория: правила презентации и обсуждения проектов.

Практика: представление проекта; просмотр других работ; общее обсуждение.

Раздел 11. Итоговый творческий проект

Тема 125–126. Идея итогового мультфильма (2 ч)

Теория: разработка авторской идеи; выбор персонажей, техники, сюжета и визуального решения.

Практика: формулирование идеи итогового мультфильма.

Тема 127–128. Подготовка проекта (2 ч)

Теория: создание сценария и раскадровки; подготовка персонажей, декораций и необходимых материалов.

Практика: подготовка сценария, раскадровки и материалов.

Тема 129–130. Производство мультфильма (2 ч)

Теория: рисование кадров и/или лепка персонажей и объектов; организация съёмки; создание основной части анимации.

Практика: создание основной части мультфильма.

Тема 131–132. Сборка и редактирование (2 ч)

Теория: импорт фотографий, создание рисованных кадров, монтаж, настройка скорости и добавление звука.

Практика: сборка и редактирование итогового проекта.

Тема 133–134. Завершение и подготовка презентации (2 ч)

Теория: финальный просмотр, исправление ошибок, сохранение готового проекта; подготовка рассказа о своей работе.

Практика: завершение проекта и подготовка презентации.

Раздел 12. Итоговая аттестация

Тема 135–136. Итоговая аттестация и защита проекта (2 ч)

Теория: повторение основных понятий курса и критериев оценки.

Практика: защита и презентация проекта; ответы на вопросы комиссии.

1.4 Планируемые результаты

Предметные результаты. По итогам обучения обучающиеся:

- знают основные понятия покадровой анимации: кадр, сцена, персонаж, фон, ключевой и промежуточный кадр, тайминг;
- знают основные этапы создания мультфильма от идеи до презентации;
- умеют создавать проект в FlipaClip, импортировать изображения и работать с таймлайном;
- умеют создавать, фотографировать, импортировать, копировать, изменять и удалять кадры;
- умеют применять основные инструменты рисования и редактирования;
- умеют использовать слои для разделения элементов сцены;
- умеют создавать простые движения рисованных и пластилиновых объектов и персонажей;
- умеют изменять темп анимации и добиваться более плавного движения;
- умеют лепить простых персонажей, предметы и декорации для съёмки мультфильма;
- умеют организовывать простую съёмку последовательности кадров: сохранять положение камеры, свет и композицию сцены;
- умеют планировать короткий мультфильм с помощью сценария и раскадровки;
- умеют собирать отснятый материал в FlipaClip, тестировать, дорабатывать и презентовать собственную работу.
- умеют добавлять звуковое сопровождение и проверять синхронизацию;

Метапредметные результаты:

- умеют планировать последовательность действий;
- умеют планировать съёмку и контролировать повторяемость условий кадра;
- умеют разбивать большую задачу на отдельные этапы;

- умеют анализировать полученный результат и находить недочеты;
- умеют работать самостоятельно и в группе;
- умеют объяснять замысел своего проекта и аргументировать выбранные решения.

Личностные результаты:

- проявляют интерес к творческой работе с цифровыми технологиями;
- проявляют самостоятельность и ответственность при выполнении проекта;
- бережно относятся к оборудованию;
- уважают авторские работы других обучающихся;
- стремятся доводить творческую работу до завершения.

2. Комплекс организационно-педагогических условий реализации общеразвивающей программы

2.1. Календарный учебный график на 2026–2027 учебный год

Таблица 2

Год обучения	Сентябрь				октябрь					ноябрь					декабрь					январь					февраль					март					апрель					май					Всего учебных недель/ часов	Всего часов по программе
Даты	01.09 – 06.09	07.09 – 13.09	14.09 - 20.09	21.09 – 27.09	28.09 – 04.10	05.10 – 11.10	12.10 – 18.10	19.10 – 25.10	26.10 – 01.11	02.11 – 08.11	09.11 – 15.11	16.11 – 22.11	23.11 – 29.11	30.11 – 06.12	07.12 – 13.12	14.12 – 20.12	21.12 – 27.12	28.12 – 03.01	04.01 – 10.01	11.01 – 17.01	18.01 – 24.01	25.01 – 31.01	01.02 – 07.02	08.02 – 14.02	15.02 – 21.02	22.02 – 28.02	01.03 – 07.03	08.03 – 14.03	15.03 – 21.03	22.03 – 28.03	29.03 – 04.04	05.04 – 11.04	12.04 – 18.04	19.04 – 25.04	26.04 – 02.05	03.05 – 09.05	10.05 – 16.05	17.05 – 23.05	24.05 – 30.05		
Неделя	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39		
1МС					4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	2*		4	2 2	4	4	4	4	2*	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	2 2	34/136	136

Условные обозначения:

Занятия по расписанию	Каникулярный период
Приемная кампания	Промежуточная и итоговая аттестация
*праздничный день	

2.2 Условия реализации программы

Требования к помещению:

- помещение для занятий, отвечающее требованиям СанПин для учреждений дополнительного образования;
- качественное освещение;
- столы, стулья по количеству обучающихся и 1 рабочее место для педагога.

Материально-техническое обеспечение:

- планшет для каждого обучающегося;
- установленное приложение FlipaClip;
- стилус;
- камера планшета или отдельное устройство для фотосъёмки кадров;
- штатив или устойчивое крепление для устройства, фон или поверхность для постановки сцены;
- пластилин, стеки, основы и простой реквизит для создания персонажей и декораций;
- проектор или интерактивная панель для демонстрации приемов; рабочее место педагога с возможностью демонстрации экрана; система хранения и резервного копирования проектов и фотографий.

Кадровое обеспечение: программу реализует педагог дополнительного образования – Азарова Татьяна Михайловна, владеющий основами цифровой графики, покадровой анимации, базовой фотосъёмки и методикой обучения детей 8–10 лет.

2.3 Формы аттестации и оценочные материалы

Система отслеживания результатов включает начальную диагностику, текущий контроль, промежуточную и итоговую аттестацию. Входная диагностика может проводиться в форме беседы и небольшого практического задания для определения опыта работы с цифровыми устройствами и рисования.

Текущий контроль осуществляется посредством наблюдения, практических заданий, мини-проектов, просмотра промежуточных результатов и обсуждения выполненных работ.

Форма проведения промежуточной аттестации соответствует разделам дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы, целям и задачам Центра цифрового образования детей «IT-куб».

Промежуточная аттестация обучающихся осуществляется в форме выполнения кейсового задания и оценивается по 100-балльной шкале, которая переводится в один из уровней освоения образовательной программы согласно таблице 3:

Таблица 3

Баллы, набранные обучающимся	**Уровень освоения**
0–30 баллов	низкий
31–70 баллов	средний
71-100 баллов	высокий

Критерии промежуточной аттестации указаны в таблице 4:

Таблица 4

Критерий	**Макс. балл**
Соответствие заданной теме	10
Самостоятельность выполнения	10
Наличие последовательности кадров	10
Понятность и завершенность сцены	10
Качество покадрового движения	10
Использование инструментов FlipaClip	10

Стабильность кадра и повторяемость условий съёмки	10
Качество и аккуратность пластилиновых объектов / рисунка	10
Творческий подход	10
Своевременность выполнения	10

Итоговая аттестация обучающихся осуществляется в форме выполнения и защиты проекта, который оценивается по 100-балльной шкале. Результат переводится в один из уровней освоения образовательной программы согласно таблице 5:

Таблица 5

Баллы, набранные обучающимся	**Уровень освоения**
0–30 баллов	низкий
31–70 баллов	средний
71-100 баллов	высокий

Критерии оценивания заданий итоговой аттестации указаны в таблице 6:

Таблица 6

Критерий	**Макс. балл**
Защита и объяснение авторской идеи	10
Соответствие проекта теме и замыслу	10
Степень завершенности мультфильма	10
Плавность и выразительность анимации	10
Использование инструментов и слоев FlipaClip	10
Качество персонажей, декораций и фона	10
Качество и последовательность фотосъёмки пластилиновых кадров	10
Тайминг и ритм	10
Звуковое оформление	10
Оригинальность, самостоятельность и качество презентации	10

Форма проведения итоговой аттестации соответствует разделам дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы, целям и задачам Центра цифрового образования детей «IT-куб» и проводится в формате

подготовки и защиты проектов. Результаты защиты проекта оцениваются формируемой комиссией. Состав комиссии (не менее 3-х человек): педагог (в обязательном порядке), администрация учебной организации, приветствуется привлечение IT-профессионалов, представителей высших и других учебных заведений.

2.4 Методические материалы

Основные формы занятий: объяснение и демонстрация педагога, практическое упражнение, творческая мастерская, работа по образцу, самостоятельная работа, работа в парах и мини-группах, просмотр и обсуждение работ, проектная деятельность.

Методы обучения: наглядный, практический, проблемный, игровой, проектный, частично-поисковый. При объяснении новых инструментов рекомендуется использовать короткие демонстрации с немедленным повторением действия обучающимися.

Основной методический принцип курса — «от идеи к движению, от движения к истории»: сначала ребенок учится создавать отдельный кадр и простое изменение объекта, затем осваивает лепку и фотосъёмку последовательности, объединяет кадры в сцену и использует сцены для создания законченного мультфильма.

Рекомендуемая структура занятия: мотивация и постановка творческой задачи; краткое объяснение нового материала; демонстрация в FlipaClip или показ этапов лепки и фотосъёмки; практическая работа; просмотр результата; рефлексия и сохранение проекта/отснятого материала.

3. Список литературы и цифровых ресурсов

Основная литература

1. Анофриков П.И. Принципы работы детской студии мультипликации. – Новосибирск: Детская киностудия «Поиск», 2011.
2. Красный Ю.Е., Курдюкова Л.И. Мультфильм руками детей. – М.: Просвещение, 1990.
3. Лебедева Е.А. Пластилиновая анимация: практическое пособие. – М.: Гуманитарный изд. центр ВЛАДОС, 2018.
4. Петров А.А. Основы анимации: учебное пособие. – М.: Юрайт, 2020.
5. Шариков А.В. Медиаобразование: мировой и отечественный опыт. – М.: Изд-во АПК и ППРО, 2005.

Дополнительная литература

1. Велинский Д.В. Технология процесса производства мультфильмов в техниках перекладки. – М.: Педагогический университет «Первое сентября», 2010.
2. Залогова Л.А. Компьютерная графика. Элективный курс: учебное пособие. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2011.
3. Иванов-Вано И.П. Рисованный фильм. – М.: Госкиноиздат, 1950.
4. Кривуля Н.Г. Анимация: от сценария до зрителя. – М.: ВГИК, 2010.
5. Хитрук Ф.С. Профессия – аниматор. – М.: Гаятри, 2008.

Цифровые ресурсы

1. Официальный сайт приложения FlipaClip: https://www.flipaclip.com/