Управление образования администрации
Верхнебуреинского муниципального района Хабаровского края
Муниципальное бюджетное учреждение
дополнительного образования
Центр развития творчества детей и юношества
городского поселения «Рабочий поселок Чегдомын»
Верхнебуреинского муниципального района
Хабаровского края

Рассмотрено
на заседании НМС
Протокол №1
04.09.2026г.

Утверждаю
Директор ЦРТДиЮ
_____ Керн И.Ю.
Приказ №61 от 04.09.2026 г.

Согласовано
Директор МБУ ВМЦБС
_____ Цахариас Н.А.
_____2026г.

Дополнительная общеобразовательная
общеразвивающая программа
«Анимация: от идеи до экрана»
технической направленности
Уровень освоения: стартовый
Возраст обучающихся: 7-11 лет
Срок реализации: 1 год

Автор-составитель: Франчук С.Г.,
педагог дополнительного образования

рп. Чегдомын,
2026 г.

Раздел №1 «Комплекс основных характеристик»

Пояснительная записка

Дополнительная общеобразовательная программа «Технология анимации» составлена в соответствии с:

- Федеральным законом от 29 декабря 2012 г. № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;

- Распоряжением Правительства Российской Федерации от 31.03.2022г. № 678-р «Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 года»;

- Приказом Минпросвещения Российской Федерации от 27 июля 2022 г. № 629 «Об утверждении порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;

- Постановлением Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28 сентября 2020 года № 28«Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организации воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»;

- Постановлением Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28 января 2021 года № 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»;

- Распоряжением Министерства образования и науки Хабаровского края от 26.09.2019 г. № 1321 «Об утверждении методических рекомендаций «Правила персонифицированного финансирования дополнительного образования детей в городском округе, муниципальном районе Хабаровского края»;

- Методическими рекомендациями по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы) (Письмо Министерства образования и науки Российской Федерации от 18 ноября 2015 г. № 09-3242);

- Методическими рекомендациями по формированию механизмов обновления содержания, методов и технологий обучения в системе дополнительного образования детей, направленных на повышение качества дополнительного образования детей, в том числе включение компонентов, обеспечивающих формирование функциональной грамотности и компетентностей, связанных с эмоциональным, физическим, интеллектуальным, духовным развитием человека, значимых для вхождения Российской Федерации в число десяти ведущих стран мира по качеству общего образования, для реализации приоритетных направлений научно-технологического и культурного развития страны (Письмо Минпросвещения Российской Федерации от 29 сентября 2023 г. № АБ-3935/06);

- Приказом краевого государственного автономного образовательного учреждения дополнительного образования «Центр развития творчества детей

(региональный модельный центр дополнительного образования детей Хабаровского края)» от 27.05.2025 г. №220 П «Об утверждении Положения о дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе, реализуемой в Хабаровском крае»;

- Уставом муниципального бюджетного учреждения дополнительного образования Центр развития творчества детей и юношества городского поселения «Рабочий поселок Чегдомын» Верхнебуреинского муниципального района Хабаровского края (далее - ЦРТДиЮ).

Анимация - необычное искусство, объединяющее самые разные виды творчества. В переводе с латинского, анимация - "одушевление", и задача анимации - вложить душу, оживить изобразительную и прикладную деятельность, литературу, музыку с помощью движения. Анимация помогает ребенку найти свое место в жизни и общении, т.е. углубить социализацию личности, развить чувство причастности к окружающему миру через общую деятельность, опыт межличностного взаимодействия в процессе работы над мультфильмом.

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа стартового уровня, является модифицированной, составленной на основе программы «Технология анимации» автор Нагибина М.И.

Актуальность программы заключается в том, что внедрение современных технических средств в учебный процесс делают анимацию необходимым и современным средством обучения. Наличие видеотехники и компьютеров сделали анимацию доступным и универсальным средством художественного обучения и воспитания. Инновационные технологии открыли дополнительные возможности анимации, кроме традиционного использования в кино: применение в индустрии развлечений (компьютерные игры), рекламе (мультипликационные заставки, рекламные ролики), промышленности (компьютерные макеты). Возрастает профессиональная заинтересованность в специалистах, знакомых с анимацией, что требует дополнительной подготовки молодежи в данной области.

Программа реализуется ЦРТДиЮ с привлечением сотрудников и использованием оборудования Центральной детской модельной библиотеки п. Чегдомын (МБУ ВМЦБС).

Адресат: программа рассчитана на детей 7-11 лет
Форма обучения: очная.

Объем и сроки усвоения программы, режим занятий

Период	Продолжительность занятия	Кол-во занятий в неделю	Кол-во часов в неделю	Кол-во недель	Кол-во часов в год
1 год обучения	2ч	2	4ч	36	144 ч

Итого по программе					144 ч

Цель обучения: формирование познавательного интереса к анимационной деятельности.

Задачи:
- обучать художественным техникам и выразительным средствам анимации;
- расширять кругозор обучающихся и приобщать их к экранному искусству и лучшим образцам мировой анимации;
- воспитывать интерес к творческой деятельности и умение работать в коллективе.

Учебный план

№ п/п	Название раздела, модуля	Количество часов			Формы промежуточного контроля/ аттестации
		Всего	Теория	Практика	
1	Введение в программу	2	1	1	-
2	Развитие восприятия экранного образа	8	4	4	
3	Драматургия	14	4	10	
4	История анимации	10	2	8	
5	Движение- основа анимации	14	4	10	
6	Оснащение процесса съемки	8	2	6	
7	Прикладное творчество в анимации	12	4	8	
8	Звуковое оформление фильма	12	4	8	
9	Изобразительная деятельность в анимации	20	8	12	
10	Специфика языка киноэкрана	20	6	14	
11	Технология съемочного процесса	12	2	10	
12	Воспитательные мероприятия	10	-	10	
	Итоговое занятие	2	-	2	Итоговый просмотр анимационных работ
	Всего часов	144	47	97	

Содержание программы

1. Введение в программу (2ч.)

Теория. Знакомство с учебной группой. Техника безопасности при работе в кабинете. Введение в программу: содержание и порядок обучения.
Практика. Игра "Стол находок".

Раздел 2. «Развитие восприятия экранного образа» (8ч)

Теория. Как фильм влияет на зрителя. Способность внимательно смотреть и слушать, понимать чувства героев, переживать вместе с ними, восхищаться, радоваться и удивляться.
Практика. Просмотр анимационных фильмов Ю.Норштейна "Лиса и заяц», "Цапля и журавль", "Ежик в тумане", "Сказка сказок". Словесное описание главных героев.

Раздел 3. «Драматургия» (14ч)

Теория. Сказка-фантазия. Литературный и экранный вариант одной истории. Видение автора-писателя и автора-режиссера и художника. (4ч)
Слово и экранное изображение на примере разбора сказки Эдуарда Успенского «Чебурашка» и мультфильма Романа Качанова «Крокодил Гена и его друзья».
Практика. Изображаем главных героев различными художественными материалами. Сравнение, чем отличается в нашем представлении литературный и экранный образы героев? «Твоя книжка-малышка» - оформление собственной книжки.

Раздел 4. «История анимации» (10ч)

Теория. Основные исторические сведения о появлении анимации. Демонстрация работы аппаратов, предшествующих появлению кино. Оптическая игрушка - зоотроп (барабан с прорезями, через которые в процессе вращения можно наблюдать движение, предварительно изображенное по фазам на ленте).
Практика. Изображение на заготовке-ленте простейшего движения по фазам (скачет мячик). Игра в волшебников.

Раздел 5. «Движение- основа анимации» (14ч)

Теория. Анимационное искусство и его составляющие (драматургия, рисунок, музыка, движение, время). Значение временного пространства в мультфильме. Значение движения в анимации. Темп и ритм при передаче движения. Понятие фазы движения. Анализ этапов движения.
Практика. Этюд «Секундочка и ее портрет».

Раздел 6. «Оснащение процесса съемки» (8ч)

Теория**.** Оснащение съемочного процесса. Рабочий стол. Устройство для съемки-камера. Роль съемочного процесса в создании фильма. Оператор и его роль в фильме. Глаз камеры – объектив. Что видит глаз камеры и то, что он не должен видеть. Знакомство с основными правилами поведения в съемочной мастерской.
Практика**.** Игра «Познакомимся с видеокамерой». Познавательная съемка. Упражнения на движение и сравнение их между собой.

Раздел 7. «Прикладное творчество в анимации» (12ч)

Теория. Процесс изготовления динамических игрушек и способы соединения деталей. Детали для осуществления движения и их хранение в процессе съемки (изготовление конвертов для мелких деталей, их обозначение). Аппликация. Виды, классификация, способы выполнения, материалы. Волшебные превращения природы.

Практика. Выполнение анимационного образа в технике аппликации.

Раздел 8. «Звуковое оформление фильма» (12ч)

Теория. Музыка в мультфильме и ее значение.

Практика. Беседа о роли музыкального оформления фильма. Игра «Угадай мелодию». Этюд «Фантазии»

Раздел 9. «Изобразительная деятельность в анимации» (20ч)

Теория. Понятия: пейзаж, портрет, натюрморт.

Роль изобразительного искусства в жизни человека. Жанры живописи. Пейзаж в литературе и живописи. Сельский и городской пейзаж. Понятие «перспектива», «колорит», «контраст».

Практика. Рисование пейзажа, натюрморта. Изображение портрета героя различными способами (рисуем карандашом, красками, вырезаем, выклеиваем). Игра «Подвижное – на неподвижном» (герой двигается, фон неподвижен).

Раздел 10. «Специфика языка киноэкрана» (20ч)

Теория. Разноплановость – крупный, средний и общий план в анимации, значение смены планов. Крупные планы в литературе и кино. Ракурс. Изображение персонажа в различных поворотах. Стилистика и гротеск в изображении анимационных героев Понятие перекладки, разновидности и использование для создания анимационного образа.

Практика. Составление комиксов. Выполнение подвижных заготовок для съемки.

Раздел 11. «Технология съемочного процесса» (12ч)

Теория. Особенности съемочных работ. Подготовка к съемочному процессу. Правила работы в съемочной мастерской.

Практика. Движение без видеокамеры. Движение на фланелеграфе.

«Играм под камерой» - двигаем заготовку и снимаем.

Раздел 12. Воспитательные мероприятия (10ч)

Воспитательные беседы (2ч): «Правила поведения на занятиях», «Правила поведения при работе в группе» «Правила поведения в музее». «Как общаться друг с другом при выполнении заданий» 2ч

Воспитательные мероприятия ЦРТДиЮ (8ч): «День тигра», «День космонавтики», «День народного единства», «Новый год», спортивный праздник «Зоологические старты».

Итоговое занятие (2ч)

Просмотр и обсуждение творческих работ. Подведение итогов за год.

Планируемые результаты

Основными результатами освоения программы являются формирование интереса обучающихся к выбранной деятельности и создание основ для дальнейших занятий анимационным творчеством.

В результате изучения программы дети будут знать:

- основные теоретические сведения о мультипликации;
- этапы создания анимационного фильма;
- способы работы с различными материалами, необходимыми для создания фильма;
- техническое оснащение, необходимое для создания анимации;
- правила техники безопасности при съемке.

будут уметь:

- применять выразительные средства анимации;
- оживлять анимационных персонажей;
- подбирать музыкальное и звуковое сопровождение;
- выполнять простейший монтаж отснятого материала;
- работать в группе, выполнять поставленную задачу, нести ответственность за общий результат;
- осуществлять презентацию и показ готового фильма.

Раздел №2 «Комплекс организационно – педагогических условий»

Календарный учебный график (общий)

Год обучения	Дата начала занятий	Дата окончания занятий	Кол-во учебных недель	Кол-во учебных дней	Кол-во учебных часов	Режим занятий
1 год обучения	15.09.2026г.	31.05.2027г.	36	72	144	2 раза в неделю по 2 часа

Календарный учебный график (Приложение 4)

План мероприятий Центральной детской модельной библиотеки (Приложение 5)

Формы проведения занятий: аудиторное групповое занятие с индивидуальным консультированием, просмотр мультфильмов с обсуждением, посещение тематических экспозиций, выставок, экскурсии в музеи, беседы, оформление выставок, мастер-классы, открытые занятия, конкурсы, самостоятельная работ, конкурсы, праздники, учебные игры.

Материально-техническое обеспечение:

- столы (8шт.), стулья (16шт.), шкафы (2шт.);
- стенды для демонстрации работ (2шт.);
- рамки для выставочных работ (20шт.);

- фотоаппараты цифровые (2шт);
- штатив (2шт.), фотовспышки (1шт.);
- осветительное оборудование (1шт.);
- персональные компьютеры (2шт.);
- сканер (1шт.), принтер (1шт.);
- телевизор (1шт.);
- мультстанок (1шт.).

Формы промежуточного контроля

- в конце учебного года в форме просмотра итоговых анимационных работ

Оценочные материалы

1.Лист оценки анимационных работ, представленных на итоговой показе (Приложение 1)

Методическое обеспечение

Специфика данной программы позволяет использовать разнообразные формы обучения и различные методы и приёмы:
- словесный метод (рассказ, объяснение);
- наглядный метод (личный показ педагога);
- практический метод (упражнения, решение задач);
-репродуктивный метод (объяснение нового материала с учётом пройденного);
- метод самостоятельной работы.

Для реализации программы активно используются обзорные лекции и беседы, из которых дети узнают много новой информации, практические задания для закрепления теоретических знаний, экскурсии в театр, музей, мастерские анимационного кино, демонстрация и просмотры кино и видеоматериалов, знакомство с фотоработами и слайдами, литературным и изобразительным искусством. Все занятия строятся на творческой основе с использованием игровых ситуаций. Благодаря этому на занятиях отсутствует однообразие, повышается творческий интерес к любому предлагаемому заданию.

Занятии по технологии анимации сопровождаются литературными заданиями с использованием стихов, поговорок, пословиц, рассказов. Особое место на занятиях уделяется сказке. Именно сказка формирует у детей основы нравственных представлений, создает незабываемые художественные образы. Работа со звуком, музыкальное оформление будущего фильма повышает интерес детей к музыкальным произведениям. Изобразительное творчество – обязательный элемент анимации. Взаимодействие и интеграция творческих занятий дает возможность создания анимационных проектов. Такие работы могут быть выполнены индивидуально или коллективно в зависимости от вида и сложности задания.

Алгоритм учебного занятия

1 этап – организационный момент:
- мотивация на занятие анимационной деятельностью;
- постановка цели и задач;
- организация деятельности обучающихся.

2 этап – основной:
- знакомство с новой темой;
-выполнение упражнений на усвоение новых знаний и способов действий;
- выполнение отдельных творческих и игровых заданий.

3 этап – заключительный:
- итоговый контроль выполнения задания;
- самооценка;
- рефлексия.

Список литературы

1.Алексеев В.Е. Организация технического творчества учащихся. –М.: Высшая школа, 1984.
2. Асенин С.А. Мир мультфильма. –М.: Искусство,1986.
3.Асенин С.А. Мудрость вымысла. –М.: Искусство,1983.
4.Баженова Л.М., Бондаренко Е.А., Усов Ю.Н. Библиотека по искусству и эстетическому воспитанию. Основы экранной культуры. –М.: Svr-Аргус, 1994.
5.Иванов-Вано И.П. Кадр за кадром. - М.: Искусство,1980.
6.Каранович А.Г. Мои друзья – куклы. - М.: Искусство,1971.
7.Котеночкин В.В. «Ну, Котеночкин, погоди». - М.: «Алгоритм», 1999.
8.Норштейн Ю.Б., Ябусова Ф.А. Сказка сказок. - М.: «Красная площадь», 2005.
9.Норштейн Ю.Б. Снег на траве. - М.: ВГИК, 2005.
10.Халатов Н. Мы снимаем мультфильмы. - М.: Молодая гвардия, 1986.

Приложение 1

Лист оценки анимационных работ, представленных на итоговом показе

Фамилия имя	Критерии оценки							Итоговые результаты	Рекомендации для автора
	Знание теоретических основ анимации	Работа с различными материалами и при создании мультфильма	Работа с техникой, знание ТБ	Самостоятельность в процессе творчества	Умение презентовать готовый продукт	Соответствие заявленной теме или заданию (если применимо)	Общий эстетический эффект (цельность восприятия, впечатление от работы)		

Шкала оценки
1 –низкий уровень
2 – средний уровень
3 –высокий уровень

Приложение 4

Календарный учебный график

Месяц	Дата	Наименование разделов и тем	Форма проведения занятия	Количество часов	Форма контроля
		Вводное занятие. Понятие "анимация" и "мультипликация".	Беседа	2	Наблюдение
		Развитие восприятия экранного образа		**8**	
		Зрительное, звуковое, эмоциональное восприятие	Беседа	2	
		Игра "Стол находок". Необходимо угадать имя мульт-героя по предложенным предметам.	Игра	2	
		Просмотр фильма «Волшебник Изумрудного города» в двух вариантах исполнения (кукольный и рисованный вариант). Обсуждение.	Обсуждение	2	
		Посещение ЦДБ «От книги к мультфильму»	Беседа	2	
		Драматургия		**14**	
		Литературный и экранный вариант одной истории.	Беседа	2	Наблюдение
		Видение автора-писателя и автора-режиссера и художника.	Обсуждение	2	
		Собственное сочинение	Практическая работа	2	
		Посещение ЦДБ «Герой выходит со страницы»	Беседа	2	
		Осуществление процесса работы над собственным сочинением (сценарием).	Практическая работа	2	
		Литературный сценарий и его особенности. Текст и иллюстрации в книге. Работа над режиссерским сценарием. Просмотр диафильмов и	Практическая работа	2	

		одноименных мультфильмов.			
		Посещение ЦДБ «Выбираем историю для мультфильма»	Практическая работа	2	
		История анимации		**10**	
		История возникновения анимации.	Экскурсия	2	Наблюдение
		Простейшие аппараты для передачи движения и их применение	Беседа	2	Наблюдение
		История появления «Оптического театра» и его роль в возникновении кино. Фазы движения и их изображение.	Игра	2	Мини-проект
		Изготовление собственной ленты фаз движения за одну секунду (24 рисунка). Этюд «Плывущий кораблик».	Практическая работа	2	
		Посещение ЦДБ «Событие, или с чего начинается история»	Мастер-класс	2	
		Движение – основа анимации		**14**	
		Первый навыки ориентации во времени	Практическая работа	2	Практическая работа
		Движение на экране-основа визуального образа. Оживший рисунок.	Практическая работа	2	
		Движение в мультфильме	Практическая работа	2	
		Посещение ЦДБ «Персонаж в движении»	Мастер-класс		
		Сюжеты с различными темпами движения персонажей (учебная подборка), анализ движения.	Практическая работа	2	
		Применение способа покадрового появления изображения для оживления надписей (титров) в фильме. Особенности изображения титров.	Творческая работа	2	
		Отработка на фланелеграфе. Появление	Практическая работа	2	

		названия фильма по отдельным буквам.			
		Оснащение процесса съемки		**8**	
		Оснащение съемочного процесса. Рабочий стол.		2	Опрос
		Устройство для съемки-камера.		2	
		Кинопленка. Понятие кадрика и кадра. Изображение кадра и кадрика на кинопленке.	Практическая работа	2	Наблюдение
		Оснащение съемочного процесса. Этап подготовки к съемке. Свет на рабочем столе.	Практическая работа	2	
		Прикладное творчество в анимации		**12**	Выставка
		Посещение ЦДБ «Книжная иллюстрация оживает»	Мастер-класс	2	
		Работа над изготовлением марионетки	Практическая работа	2	
		Аппликация.	Практическая работа	2	
		Технология работы с природными материалами. Цвет и фактура природных материалов	Практическая работа	2	
		Декоративное искусство. Основное назначение декоративного искусства. Технологические приемы работы.	Практическая работа	2	
		Техника перекладки, как вид анимации. Способы выполнения. Динамические игрушки, как разновидность перекладки.	Практическая работа	2	
		Звуковое оформление фильма.		**12**	
		Музыка в мультфильме и ее значение.	Беседа	2	Мини-проект
		Посещение ЦДБ «Слово, звук и музыка в мультфильме»	Беседа	2	

		Звук как элемент сюжета. Выразительные особенности звука. Роль звука в фильме.	Практическая работа	2	
		Игра «Мы озвучиваем фильм», сюжеты анимационных фильмов без звука. Каждый озвучивает своего героя.	Игра	2	
		Анимационное решение – синтез линии, цвета, музыки и движения. Зависимость драматургии фильма от синтеза.	Практическая работа	2	
		Игра «Кто спрятался в звуке?» Какие звуки соответствуют изображению города, леса, моря, деревни и т.д.	Игра	2	
		Изобразительная деятельность в анимации		**20**	
		Основные понятия: пейзаж, портрет, натюрморт. Виды и жанры.	Беседа	2	Мини-проект
		Отработка навыков рисования.	Практическая работа	2	
		Фон- место движения персонажа в рисованном мультфильме.	Практическая работа	2	
		Фон-пейзаж и фон-натюрморт	Практическая работа	2	
		Портрет. Образ главного героя и работа над ним.	Практическая работа	2	
		Персонажи фильма.	Практическая работа	2	
		Особенности цветового восприятия и его роль в процессе создания фильма. Язык живописи.	Беседа	2	
		Изображение рисунка, используя разные цветовые сочетания. Как цвета связаны с характерами героев?	Практическая работа	2	
		Альбомная (рисованная) анимация. Достоинства и недостатки. Роль художника в создании	Практическая работа	2	

		рисованного фильма. Знакомство с технологией рисованного фильма.			
		Этюд в рисованной технике «Маятник», «Клякса».	Практическая работа	2	
		Специфика языка экрана		**20**	
		Разноплановость – крупный, средний и общий план в анимации, значение смены планов.	Беседа	2	Наблюдение
		Крупные планы в литературе и кино	Беседа	2	
		Ракурс. Изображение персонажа в различных поворотах.	Практическая работа	2	Выставка
		Стилистика и гротеск в изображении анимационных героев	Практическая работа	2	
		Понятие перекладки, разновидности и использование для создания анимационного образа	Практическая работа	2	
		Создание образа собственного героя в технике «перекладка».	Практическая работа	2	
		Стилизованный образ. Необычные существа. Как упростить или преувеличить. Карикатура. Процесс превращения одного образа в другой.	Практическая работа	2	
		Работа над образом героя, условность и стилизация изображения.	Практическая работа	2	
		Условность образа. Актер мультфильма. Кукла в театре и в мультфильме. Экранное и сценическое пространство. Сравнительный анализ.	Круглый стол	2	Зачет
		Ток-шоу «Создай своего актера», каким должен быть анимационный актер.	Игра	2	
		Технология съемочного процесса.		**12**	

		Правила работы в съемочной мастерской.	Беседа	**2**	Опрос
		Особенности съемочных работ.	Практическая работа	2	Зачет
		Подготовка к съемочному процессу.	Практическая работа	2	
		Техника выполнения панорамы. Панорама – длинный фон, который движется навстречу персонажу. Расчет скорости движения.	Практическая работа	2	
		Отработка техники движения фона в процессе съемки (темп - медленно или быстро).	Практическая работа	2	
		Посещение ЦДБ «Снимаем мультфильм на мультстанке»	Практическая работа	2	
		Воспитательные мероприятия		**10**	
	Дата	Воспитательные беседы: «Правила поведения на занятиях», «Правила поведения при работе в группе» «Правила поведения в музее». «Как общаться друг с другом при выполнении заданий»	Беседа	2	Наблюдение
		«День тигра»	Квест	2	
		«День народного единства»	Викторина	2	
		«День космонавтики»	Викторина	2	
		«Зоологические старты»	Спортивный праздник	2	
		Итоговое занятие *Фестиваль в ДЦБ «Мультфильм начинается с книги»*		**2**	
		Итого		**144**	

Приложение 5

План мероприятий Центральной детской модельной библиотеки

Месяц	**Мероприятие и форма**	**Основное содержание**	**Результат**
Сентябрь	Просветительская беседа «От книги к мультфильму»	Знакомство с планом сотрудничества. Что такое анимация. Чем литературный герой отличается от экранного образа. Правила работы в библиотеке и у мультстанка.	Дети понимают этапы создания мультфильма и правила безопасной работы
Октябрь	Литературно-анимационная лаборатория «Герой выходит со страницы»	Просмотр иллюстраций, чтение коротких произведений, обсуждение характера и внешности героя. Игра «Паспорт персонажа».	Заполненные паспорта персонажей, эскизы героев
Ноябрь	Мастер-класс «Событие, или с чего начинается история»	Игры «Жили-были», «А дальше было вот что…», «Шкала развития событий». Составление короткого сюжета по литературному произведению или собственной задумке.	Несколько сюжетных заявок для будущего мультфильма
Декабрь	Мастер-класс «Книжная иллюстрация оживает»	Создание персонажей, фонов и отдельных деталей в технике бумажной перекладки. Подготовка материалов к съёмке.	Комплект персонажей и декораций
Январь	Литературный обзор «Выбираем историю для мультфильма»	Подбор произведений из фонда библиотеки: сказки, рассказы, стихи, произведения о дружбе, природе, добрых поступках. Обсуждение возможности экранизации.	Аннотированный список литературы, выбор произведения или темы
Февраль	Мастер-класс «Персонаж в движении»	Знакомство с фазами движения. Упражнения с мячом, цветком, воздушным шариком или предметом. Покадровая съёмка простого движения на мультстанке.	Первый короткий анимационный этюд
Март	Просветительская беседа «Слово, звук и музыка в мультфильме»	Роль диалога, автора, чтеца, шумов и музыкального сопровождения. Подбор стихотворных и прозаических текстов для титров и озвучивания.	Черновой текст озвучивания и звуковая концепция фильма
Апрель	Практическая мастерская «Снимаем мультфильм на мультстанке»	Распределение ролей: режиссёр, художник, оператор, аниматор, звукорежиссёр. Подготовка раскадровки, съёмка эпизодов, контроль движения и последовательности кадров.	Отснятые эпизоды коллективного мультфильма
Май	Фестиваль «Мультфильм начинается с книги»	Показ готовых мультфильмов и анимационных этюдов. Выставка эскизов,	Публичная презентация работ,

Месяц	Мероприятие и форма	Основное содержание	Результат
		персонажей и раскадровок. Обсуждение работ, награждение участников, подведение итогов.	выставка, сертификаты или грамоты

ДОКУМЕНТ ПОДПИСАН
ЭЛЕКТРОННОЙ ПОДПИСЬЮ

СВЕДЕНИЯ О СЕРТИФИКАТЕ ЭП

Сертификат 145792345010397423411790935696345598984963060935

Владелец Керн Ирина Юсуповна

Действителен С 13.04.2026 по 13.04.2027