МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
Комитет по образованию Санкт- Петербурга

Администрация Калининского района Санкт - Петербурга
ГБОУ Гимназия № 63

РАССМОТРЕНО	СОГЛАСОВАНО	УТВЕРЖДЕНО
МС ГБОУ Гимназии №63	Педагогический совет	Директор
Председатель _____/В.С. Сладкова /	ГБОУ Гимназии №63	ГБОУ Гимназии №63 Калининского района
Протокол м/с №8 от «11» июня 2026 г.	Протокол № 14 от «31» августа 2026г.	Туманова Ольга Геннадьевна Подписано цифровой подписью: Туманова Ольга Геннадьевна Дата: 2026.09.07 12:20:01 +03'00' О.Г. Туманова Приказ №153 от «31» августа 2026 г.

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА КУРСА ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

(ID 10021082)

«Основы мультипликации»

для обучающихся 5 классов

Санкт-Петербург, 2026

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА КУРСА ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ «ОСНОВЫ МУЛЬТИПЛИКАЦИИ»

Рабочая программа «Основы мультипликации» представляет собой вариант программы организации внеурочной деятельности для работы с учащимися 5-х классов по общеинтеллектуальному направлению развития личности.

Рабочая программа составлена на основе:

- Федерального Закона от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;
- Федерального Закона от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;
- Приказа Министерства просвещения Российской Федерации от 18.05.2023 № 370 «Об утверждении федеральной образовательной программы основного общего образования», с актуальными изменениями и дополнениями;
- Приказа Министерства просвещения Российской Федерации от 31.05.2021 № 287 «Об утверждении федерального государственного образовательного стандарта основного общего образования», с актуальными изменениями и дополнениями;
- Приказа Министерства просвещения Российской Федерации от 18.07.2022 № 568 «О внесении изменений в федеральный государственный образовательный стандарт основного общего образования», с актуальными изменениями и дополнениями;
- Плана внеурочной деятельности ГБОУ Гимназии №63 Калининского района Санкт-Петербурга на 2026-2027 учебный год.

Методика преподавания программы обусловлена обучению создания анимированных изображений и ориентирована на приобретение умений и навыков создания анимированных изображений с использованием современных ИКТ

Данная программа составлена с учетом требований Рабочей программы воспитания ГБОУ Гимназии №63, и ее реализация в процессе организации учебной деятельности обеспечивает:

- установление взаимоотношений субъектов деятельности на уроке как отношений субъектов единой совместной деятельности, обеспечиваемой общими активными интеллектуальными усилиями;
- организацию на уроках активной деятельности учащихся, в том числе поисково- исследовательской, на разных уровнях познавательной самостоятельности (в этом и заключается важнейшее условие реализации воспитательного потенциала современного урока - активная познавательная деятельность детей);
- использование воспитательных возможностей предметного содержания через подбор соответствующих текстов для чтения, задач для решения, проблемных ситуаций для обсуждения в классе.

Реализация данной программы возможна с применением электронного обучения и дистанционных образовательных технологий (далее ДОТ) и может быть реализована с использованием исключительно этих технологий.

ЦЕЛИ ИЗУЧЕНИЯ КУРСА ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ «ОСНОВЫ МУЛЬТИПЛИКАЦИИ»

Цели курса:

- развитие познавательных интересов, интеллектуальных и творческих способностей средствами информационно-коммуникационных технологий (ИКТ);
- выработка навыков по организации собственной информационной деятельности и планирования её результатов;
- формирование умений работать с прикладным программным обеспечением с целью применения средств ИКТ в повседневной жизни, при выполнении индивидуальных и коллективных проектов, в учебной деятельности, при дальнейшем освоении профессий, востребованных на рынке труда;
- развитие у обучающихся интереса к информационным технологиям, повышение их компетентности в вопросах применения компьютерной анимации, мультипликации и дизайна;
- формирование устойчивого интереса к информационно-технологическому профилю обучения, к профессиям, связанным с применением разных видов компьютерной анимации;

- воспитание ответственного отношения к информации с учётом правовых и этических аспектов её распространения, избирательного отношения к полученной информации.
- развитие познавательных интересов, интеллектуальных и творческих способностей средствами информационно-коммуникационных технологий (ИКТ);
- выработка навыков по организации собственной информационной деятельности и планирования её результатов;
- формирование умений работать с прикладным программным обеспечением с целью применения средств ИКТ в повседневной жизни, при выполнении индивидуальных и коллективных проектов, в учебной деятельности, при дальнейшем освоении профессий, востребованных на рынке труда;
- развитие у обучающихся интереса к информационным технологиям, повышение их компетентности в вопросах применения компьютерной анимации, мультипликации и дизайна;
- формирование устойчивого интереса к информационно-технологическому профилю обучения, к профессиям, связанным с применением разных видов компьютерной анимации;
- воспитание ответственного отношения к информации с учётом правовых и этических аспектов её распространения, избирательного отношения к полученной информации.

МЕСТО КУРСА ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ В ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ "ОСНОВЫ МУЛЬТИПЛИКАЦИИ" В ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЕ: программа рассчитана на 1 час в неделю, 17 часов в год.

Актуальность и необходимость данной программы продиктована развитием современных технологий и заключается в том, что в период цифровизации общества значительно возрастает роль активной познавательной позиции ребенка в различных сферах 3D-моделирования. Сферы применения данных технологий самые разные. И детям необходимо обучаться навыкам востребованных уже в ближайшее десятилетие специальностей.

Особенности реализации программы

- Включение учащихся в активную деятельность.
- Доступность и наглядность.
- Связь теории с практикой.
- Учёт возрастных особенностей.
- Сочетание индивидуальных и коллективных форм деятельности
- Целенаправленность и последовательность деятельности (от простого к сложному).

ФОРМЫ ПРОВЕДЕНИЯ ЗАНЯТИЙ КУРСА ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ
"ОСНОВЫ МУЛЬТИПЛИКАЦИИ"

Для решения основных учебных задач, используются традиционные методы ведения занятий и новые педагогические технологии, различные типы уроков: комбинированное занятие, групповые занятия, коллективная работа, занятие-игра, диалог и постановка творческих задач с индивидуальным подходом к каждому ребенку, проектная деятельность. Занятия включают в себя теоретическую, практическую, аналитическую части. Данная программа открывает обучающимся широкий простор для технического творчества.

Способы проверки ожидаемых результатов: педагогическое наблюдение, выполнение творческих, проектных заданий.

Формы подведения итогов: открытые мероприятия, выставка-демонстрация творческих работ, обучающихся, участие в конкурсах с готовых продуктов.

СОДЕРЖАНИЕ КУРСА ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ
«ОСНОВЫ МУЛЬТИПЛИКАЦИ»

5 КЛАСС

1.Введение. Основные понятия мультипликации

Теория. Беседа по технике безопасности. Учащимся предоставляется информация об основных видах техники, необходимой для создания мультфильма. На данном этапе важно знать специфику работы. Организация рабочего места.

Практика. Соблюдение правил техники безопасности. Выбор и эксплуатация оборудования. Постановка целей и задач – определение основной темы.

2. **Композиция. Понятие крупности плана. Смена плана**

Теория. Понятие композиции, крупности плана. Крупность плана в фотографии, кино и мультфильме.

Практика. Дидактическая игра «Определи крупность плана». Отработка навыков создания разной крупности плана при съемке фотографий. Зарисовка персонажей при помощи планов разной крупности.

3. **Сюжет и персонажи мультфильма**

Практика. Отработка навыков написания короткой истории. Составление характеристики любимого мультипликационного героя. Разработка эскиза персонажа.

4. **Шедевры рисованной анимации. Создание элементарной рисованной анимации**

Теория. Основные принципы и сложности в создании рисованной анимации. «Ожившая живопись» мультипликатора Александра Петрова. Материалы и инструменты для создания рисованной анимации «маслом по стеклу».

Практика. Просмотр и обсуждение мультфильмов А. Петрова. Создание простейшей анимации на стекле. Съемка, монтаж и просмотр.

5. **Наследие отечественной мультипликации**

Теория. Материалы и оборудование, необходимые для создания мультфильма: пластилин, бумага, краски, фотоаппарат, штатив, компьютер.

Практика. Проба работы с материалами и оборудованием. Съемка фотографий и составление из них слайд-шоу.

6. **Материалы и инструменты для создания мультфильма. Основные принципы использования фотоаппарата и компьютера**

Теория. Материалы и оборудование, необходимые для создания мультфильма: пластилин, бумага, краски, фотоаппарат, штатив, компьютер.

Практика. Проба работы с материалами и оборудованием. Съемка фотографий и составление из них слайд-шоу.

7. **Основные техники создания мультфильма**

Теория. Основные техники создания мультфильмов: пластилиновые мультфильмы, кукольные мультфильмы, песочная, рисованная анимация, техника перекладки.

Практика. Отработка основных приёмов каждой техники.

8. **Элементарные движения персонажа и способы их создания**

Практика. Отработка навыков создания элементарных движений персонажа: походка, движение рук, моргание, движение губ.

9. **Проект мультфильма без слов в технике пластилиновой анимации**

Разработка сюжета мультфильма. Практика. Просмотр существующих мультфильмов, созданных в мастерской ранее. Выбор животного, разработка сюжета мультфильма.

10. **Проект мультфильма «Сказки Земли» в технике пластилиновой анимации на плоскости**

Мультфильмы-коллажи. Теория. Понятие мультфильма-коллажа.

Практика. Просмотр заставок к мультфильмам «Гора самоцветов». Выбор страны, по чьим сказкам будет создан мультфильм.

Выбор сказок для проектирования. Практика. Чтение сказок (литературных и авторских) выбранной страны. Выбор 5 понравившихся сказок.

Написание текста к мультфильму. Теория. Основные принципы написания короткой истории. Практика. Написание краткого переложения 5-ти выбранных сказок.

11. **Проект мультфильма «Кем мы станем» в технике перекладки**

Выбор персонажей для мультфильма. Знакомство с миром профессий. Практика. Выбор персонажей для мультфильма – 5 профессий. Написание текста к мультфильму. Практика. Сбор и систематизация материалов о профессиях. Написание рассказа о 5-ти выбранных профессиях. Составление раскадровки мультфильма. Практика. Составление раскадровки мультфильма. Изготовление персона-

жей и фона. Теория. Знакомство с понятиями «композиция», «пропорция», «сочетание цветов». Практика. Рисование и вырезание персонажей. Изготовление фона. Съемка мультфильма. Практика. Съемка мультфильма по кадрам в соответствии с раскадровкой. Установка съемочного оборудования. Установка освещения. Запись звука. Практика. Элементарные упражнения для улучшения дикции. Проведение кастинга среди желающих записать текст. Запись текста. Установка микрофонов. Монтаж мультфильма. Практика. Монтаж снятых кадров в соответствии с раскадровкой. Монтаж звука. Запись готового фильма.

12. **Итоговое занятие**

Представление итоговой работы: её демонстрация и защита

ПЛАНИРУЕМЫЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

ЛИЧНОСТНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

- соблюдать правовые нормы работы с информационными ресурсами и программным обеспечением, соблюдать правила общения в социальных сетях и системах обмена сообщениями;
- понимать основные положения доктрины информационной безопасности Российской Федерации, уметь пояснить их примерами;
- выполнять рекомендации, обеспечивающие личную информационную безопасность, защиту конфиденциальных данных от несанкционированного доступа.

МЕТАПРЕДМЕТНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

- самостоятельно определять цели и составлять планы;
- самостоятельно осуществлять, контролировать и корректировать внеучебную деятельности;
- использовать все возможные ресурсы для достижения целей; выбирать успешные стратегии в различных ситуациях.
- продуктивно общаться и взаимодействовать в процессе совместной деятельности, учитывать позиции другого, эффективно разрешать конфликты.
- ориентироваться в различных источниках информации, критически оценивать и интерпретировать информацию, получаемую из различных источников.

навыкам познавательной рефлексии, как осознания совершаемых действий и мыслительных процессов, их результатов и оснований, границ своего знания и незнания, новых познавательных задач и средств их достижения

ПРЕДМЕТНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

5 КЛАСС

Знать:

- архитектуру компьютера
- историю и современные тенденции применения компьютерных технологий в области анимации
- различные инструменты создания векторной графики
- художественные эффекты
- технологии виртуальной реальности

Уметь:

- пользоваться системой базовых знаний, отражающих вклад информатики в формирование современной научной картины мира;
- соотносить специфику архитектуры компьютера с целями и особенностями его применения, ориентироваться в истории и современных тенденциях применения компьютерной технологии в области программируемой компьютерной анимации;
- пользоваться элементарными навыками формализации прикладной задачи и документирования программ;
- работать с библиотеками программ;

- программировать диалоговые графические интерфейсы пользователя для создаваемых в процессе обучения программ;
- пользоваться различными инструментами для создания векторной графики, настраивать параметры инструментов;
- создавать ролики на основе разных способов анимации: покадровой, анимации движения, анимации формы;
- выполнять обработку растровых графических изображений с целью повышения их качества или получения художественных эффектов;
- понимать принципы, лежащие в основе компьютерной анимации, технологий виртуальной реальности, назначение и принципы работы соответствующего программного и аппаратного обеспечения;
- пользоваться элементарными навыками формализации прикладной задачи и документирования программ;
- работать с библиотеками программ;
- программировать диалоговые графические интерфейсы пользователя для создаваемых в процессе обучения программ;
- пользоваться различными инструментами для создания векторной графики, настраивать параметры инструментов;
- создавать ролики на основе разных способов анимации: покадровой, анимации движения, анимации формы;
- выполнять обработку растровых графических изображений с целью повышения их качества или получения художественных эффектов;
- понимать принципы, лежащие в основе компьютерной анимации, технологий виртуальной реальности, назначение и принципы работы соответствующего программного и аппаратного обеспечения;

ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ
5 КЛАСС

№ п/п	Наименование разделов и тем программы	Кол-во часов	Основное содержание	Основные виды деятельности
1	Введение. Основные понятия мультипликации	1	Теоретические сведения. Беседа по технике безопасности. Учащимся предоставляется информация об основных видах техники, необходимой для создания мультфильма. На данном этапе важно знать специфику работы. Организация рабочего места. Практическая работа. Соблюдение правил техники безопасности. Выбор и эксплуатация оборудования. Постановка целей и задач – определение основной темы.	Беседа, практическая работа
2	Композиция. Понятие крупности плана. Смена плана	1	Теория. Понятие композиции, крупности плана. Крупность плана в фотографии, кино и мультфильме. Практика. Дидактическая игра «Определи крупность плана». Отработка навыков создания разной крупности плана при съемке фотографий. Зарисовка персонажей при помощи планов разной крупности.	Беседа, практическая работа
3	Сюжет и персонажи мультфильма	1	Практика. Отработка навыков написания короткой истории. Составление характеристики любимого мультипликационного героя. Разработка эскиза персонажа.	Практическая работа, презентация
4	Шедевры рисованной анима-	2	Теория. Основные принципы и сложности в создании рисованной анимации. «Ожившая живопись»	Беседа, практическ

	ции. Создание элементарной рисованной анимации		мультипликатора Александра Петрова. Материалы и инструменты для создания рисованной анимации «маслом по стеклу». Практика. Просмотр и обсуждение мультфильмов А. Петрова. Создание простейшей анимации на стекле. Съемка, монтаж и просмотр.	ая работа, презентация
5	Наследие отечественной мультипликации	1	Теория. Знакомство с наследием отечественной мультипликации: изучение приёмов мультипликации разных периодов Практика. Проба использования, полученных знаний в работе с материалами и оборудованием.	Беседа, практическая работа
6	Материалы и инструменты для создания мультфильма. Основные принципы использования фотоаппарата и компьютера	1	Теория. Материалы и оборудование, необходимые для создания мультфильма: пластилин, бумага, краски, фотоаппарат, штатив, компьютер. Практика. Проба работы с материалами и оборудованием. Съемка фотографий и составление из них слайд-шоу.	Беседа, практическая работа
7	Основные техники создания мультфильма	1	Теория. Основные техники создания мультфильмов: пластилиновые мультфильмы, кукольные мультфильмы, песочная, рисованная анимация, техника перекладки. Практика. Отработка основных приёмов каждой техники.	Беседа, практическая работа
8	Элементарные движения персонажа и способы их создания	2	Практика. Отработка навыков создания элементарных движений персонажа: походка, движение рук, моргание, движение губ.	Практическая работа
9	Проект мультфильма без слов в технике пластилиновой анимации	2	Разработка сюжета мультфильма. Практика. Просмотр существующих мультфильмов, созданных в мастерской ранее. Выбор животного, разработка сюжета мультфильма	Практическая работа, презентация
10	Проект мультфильма «Сказки Земли» в технике пластилиновой анимации на плоскости	2	Выбор персонажей для мультфильма. Знакомство с миром профессий. Практика. Выбор персонажей для мультфильма – 5 профессий. Написание текста к мультфильму. Практика. Сбор и систематизация материалов о профессиях. Написание рассказа о 5-ти выбранных профессиях. Составление раскадровки мультфильма. Практика. Составление раскадровки мультфильма. Изготовление персонажей и фона. Теория. Знакомство с понятиями «композиция», «пропорция», «сочетание цветов». Практика. Рисование и вырезание персонажей. Изготовление фона. Съемка мультфильма. Практика. Съемка мультфильма по кадрам в соответствии с раскадровкой. Установка съемочного оборудования. Установка освещения. Запись звука. Практика. Элементарные упражнения для улучшения дикции. Проведение кастинга среди желающих записать текст. Запись текста. Установка микрофонов. Монтаж мультфильма. Практика. Монтаж снятых кадров в соответствии с раскадровкой.	Беседа, презентация, практическая работа

			Монтаж звука. Запись готового фильма.	
11	Проект мультфильма «Кем мы станем» в технике перекладки	2	Выбор персонажей для мультфильма. Знакомство с миром профессий. Практика. Выбор персонажей для мультфильма – 5 профессий. Написание текста к мультфильму. Практика. Сбор и систематизация материалов о профессиях. Написание рассказа о 5-ти выбранных профессиях. Составление раскадровки мультфильма. Практика. Составление раскадровки мультфильма. Изготовление персонажей и фона. Теория. Знакомство с понятиями «композиция», «пропорция», «сочетание цветов». Практика. Рисование и вырезание персонажей. Изготовление фона. Съемка мультфильма. Практика. Съемка мультфильма по кадрам в соответствии с раскадровкой. Установка съемочного оборудования. Установка освещения. Запись звука. Практика. Элементарные упражнения для улучшения дикции. Проведение кастинга среди желающих записать текст. Запись текста. Установка микрофонов. Монтаж мультфильма. Практика. Монтаж снятых кадров в соответствии с раскадровкой. Монтаж звука. Запись готового фильма.	Беседа, практическая работа
12	Итоговое занятие	1	Представление итоговой работы: её демонстрация и защита	Защита проекта
ОБЩЕЕ КОЛИЧЕСТВО ЧАСОВ ПО ПРОГРАММЕ				**17**

ПОУРОЧНОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ
5 КЛАСС

№ п/п	Тема урока	Количество часов	
		Всего	ПР
1	Введение. Основные понятия мультипликации	1	0
2	Композиция. Понятие крупности плана. Смена плана	1	0
3	Сюжет и персонажи мультфильма	1	0.5
4	Шедевры рисованной анимации. Создание элементарной рисованной анимации	1	1
5	Шедевры рисованной анимации. Создание элементарной рисованной анимации	1	1
6	Наследие отечественной мультипликации	1	0.5
7	Материалы и инструменты для создания мультфильма. Основные принципы использования фотоаппарата и компьютера	1	1
8	Основные техники создания мультфильма	1	1
9	Элементарные движения персонажа и способы их создания	1	0.5
10	Элементарные движения персонажа и способы их создания	1	1
11	Проект мультфильма без слов в технике пластилиновой анимации	1	1
12	Проект мультфильма без слов в технике пластилиновой анимации	1	1
13	Проект мультфильма «Сказки Земли» в технике пластилиновой анимации на плоскости	1	1
14	Проект мультфильма «Сказки Земли» в технике пластилиновой анимации	1	1

	на плоскости		
15	Проект мультфильма «Кем мы станем» в технике перекладки	1	1
16	Проект мультфильма «Кем мы станем» в технике перекладки	1	1
17	Итоговое занятие		1
ОБЩЕЕ КОЛИЧЕСТВО ЧАСОВ ПО ПРОГРАММЕ		17	13,5